

ШИЗОАНАЛИТИЧЕСКИЙ КОНТЕКСТ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ С ЦИФРОВЫМ ОБЪЕКТОМ: АФФОРДАНСЫ ИНТЕРФЕЙСА

А.Р. Медведева

Арина Ринатовна Медведева | <https://orcid.org/0000-0001-8911-5100> | arinamka@gmail.com | к. филол. н., старший преподаватель кафедры теории медиа | Челябинский государственный университет (ул. Братьев Кашириных 129, Челябинск, 454001, Россия)

Ключевые слова

интерфейс, аффордансы, философия медиа, шизоанализ, компьютерные игры, сборка

Аннотация

В данной статье рассматривается интерфейс в контексте теории и философии медиа как одна из пропозиций цифрового пространства и цифровой коммуникации. Анализ исследовательских трудов в области философии интерфейса показывает, что существуют два основных взгляда на влияние интерфейса на коммуникацию: интерфейс как фильтр для любых данных (Л. Манович) и интерфейс как специфичная коммуникативная ситуация “антивыбора” (А. Галлоуэй). Однако общим свойством концепции интерфейса становится его подвижная структура: это пространство, где единицы информации постоянно подвергаются переводу с одного языка на другой. Этот перевод осуществляется на стыке сборок цифрового объекта и пользователя при помощи аффордансов. В статье предлагается описание такой подвижной структуры и выявление смысловых узлов, выраженных аффордансами, на основании разработанного Ф. Гваттари и Ж. Делёзом шизоанализа. Результаты шизоанализа компьютерной игры “Диско Элизиум” показывают, что взаимодействие сборок осуществляется по компенсаторному принципу – через поиск гармонии во взаимодействии обеих сборок. Аффордансы материализуют те смысловые узлы, которые способствуют сближению и гармонизации сборок.

С осмыслением цифрового пространства перед исследователями неизбежно вставали вопросы о природе “цифры”, о возможности сопоставления человеческой нервной системы (или любой другой) с устройством цифрового пространства, о расширении человеческих психических процессов “вовне” (в глобальную сеть) и пересечении различных цифровых траекторий. Цифровая технология, логика экрана, насыщенный уровень интеракции, пересечение всех медиа в одном месте (своего рода метамедиа) – все эти проблемные узлы, так или иначе сосредоточенные вокруг прежде всего компьютерной технологии, получили объединение в лаконичном термине “интерфейс”.

Статья поступила 03.07.2022 | Окончательный вариант принят к публикации 23.09.2022
Ссылки для цитирования на кириллице / латинице (*Chicago Manual of Style, Author-Date*):

Медведева А.Р. Шизоаналитический контекст взаимодействия пользователя с цифровым объектом: аффордансы интерфейса // Этнографическое обозрение. 2022. № 6. С. 11–25. <https://doi.org/10.31857/S0869541522060021> EDN: MQUHUN

Medvedeva, A.R. 2022. Schizoanaliticheskiy kontekst vzaimodeistviia pol'zovatel'ia s tsifrovym ob'ektom: affordansy interfeisa [Schizoanalytical Context of a User Interaction with a Digital Object: Interface's Affordances]. *Etnograficheskoe obozrenie* 6: 11–25. <https://doi.org/10.31857/S0869541522060021> EDN: MQUHUN

В обсуждениях пересечения цифровой антропологии, теории и философии медиа, говоря об интерфейсе, невозможно избежать разговора о технологии как “расширении” (*extensions*) (см. подробный обзор: *Соколовский 2020*). Вслед за М. Маклюэном, который маркировал медиа как внешние расширения человека, можно говорить и об интерфейсе как расширении когнитивного устройства человека, материализации структуры выстраивания связей, ведь

именно средство коммуникации определяет и контролирует масштабы и форму человеческой ассоциации и человеческого действия. Содержания, или способы применения таких средств столь же разнообразны, сколь и неэффективны в определении формы связывания людей. На самом деле очень типично, что “содержание” всякого средства коммуникации скрывает от наших глаз характер этого средства (*Маклюэн 2007: 11*).

Фактически здесь М. Маклюэн пишет о том, что интерфейс в большинстве случаев остается скрытым в процессе коммуникации, поскольку основное внимание участников взаимодействия сосредоточено на содержании передаваемого сообщения. Однако именно интерфейс, с одной стороны, ограничивает пути доступа к содержанию, но с другой – обозначает те траектории, по которым происходит интерпретация получаемого сообщения и доступ к его содержанию.

Технологиям уделяли внимание многие научные дисциплины, однако нам бы хотелось сосредоточиться на понимании технологий как медиаторов в контексте взаимодействия с внешним миром. Такое расширение технологий можно встретить в философии и теории медиа, для которых большое значение приобретают специфичность взаимодействия в рамках конкретной технологии (или коммуникационной материализованной плоскости), возможности и ограничения конкретных технологических плоскостей передачи импульсов от одной системы к другой.

Схожую идею высказывал Ф. Киттлер, который рефлексировал по поводу реплики Ф. Ницше “инструменты письма воздействуют на наши мысли” (*Nietzsche 1975–1984: 172*). Для Ф. Киттлера появление компьютерной технологии становится возможностью для умственного постижения имплементации, а значит, и понимания неких структур движения и перевода знаков внутри технического объекта – алгоритмов, получивших материальное выражение (*Kittler 2015: 186*). Х. Гумбрехт дает крайне точное определение необходимости постижения таких структур, ведь суть коммуникации не в неких заложенных диаграммах значений, а в постижении отношения одного значения к другому (*Гумбрехт 2006: 60*). Иными словами, ключевым становится понятие контекста, для которого структура эквивалентна траекториям, доступным человеку, взаимодействующему с ней. Именно контекст создает условия для соотносительности различных единиц в восприятии; это он указывает реципиенту, на что обратить внимание: какие импульсы принять, а какие игнорировать.

Несмотря на то что исследования интерфейса в основном остаются в жесткой зависимости от появления самого термина для обозначения системы представления (репрезентации пользователю) функционала цифрового устройства, а также от траекторий взаимодействия с ним, идея интерфейса как некой общей структуры, задающей основной алгоритм коммуницирования субъектов, существовала и до появления собственно материального представления (другими словами, до массового распространения пользовательского компьютера, сделавшего интерфейс видимым, значимым и открытым для исследования и описания). Мы можем проследить своеобразные “мечты об интерфейсе” в исследованиях постструктуралистов, так или иначе проявляющиеся в выражении так наз. языка-объекта, свободного от идеологии, либо отвлеченного метаязыка.

Р. Барт в своей работе “Система моды” (Барт 2003) выделяет основу “семиологического парадокса”, заключающуюся в том, что, закрепляя за вещами (объектами реального мира) символические знаки или давая им название, преобразовывая их в единицу естественного языка, сознание пытается рационализировать их. Преобразование единицы реального мира в виртуальную (знак, язык) способствует остановке объекта для его дальнейшего рассмотрения. Вещь как процесс становится смыслом, как только мы сосредотачиваемся на ее понимании или интерпретации, т.е. останавливаемся.

При этом для исследователя важна не кристаллизовавшаяся форма, а скорее набор коннотативных значений, порождающихся ею. Р. Барт приводит следующие характеристики этих значений:

...[они] могут иметь форму ассоциаций (например, описание внешности персонажа, занимающее несколько фраз, может иметь всего одно коннотативное означаемое – “нервозность” этого персонажа, хотя само слово “нервозность” и не фигурирует в плане денотации); они могут представлять также в форме реляций, когда устанавливается определенное отношение между двумя местами текста, иногда очень удаленными друг от друга... Наши лексии должны стать как бы ячейками сита, предельно мелкими ячейками, с помощью которых мы будем “снимать пенки” смысла, обнаруживая коннотации (Барт 1989: 427).

Таким образом, коннотация – это значение, стоящее за языком, так или иначе подразумевающееся, но продиктованное в основном культурным полем общества, “выросшее” в нем или из него, как из питательной почвы.

Для исследователя проблема коннотации – это проблема идеологии. В работе “Мифология” Р. Барт пишет о мифе как “особой системе, и особенность эта заключается в том, что он создается на основе некоторой последовательности знаков, которая существует до него; миф является вторичной семиологической системой. Знак (то есть результат ассоциации, концепта и акустического образа) первой системы становится всего лишь означаемым во второй системе” (Там же: 78). Создается ситуация постоянного функционирования идеологического текста, являющего собой особый тип смыслопорождающей диктатуры. То есть сам факт определенной последовательности знаков уже есть создание идеологии, а значит, доминирующей смысловой структуры для восприятия. Решение этой проблемы Р. Барт видел в создании антиидеологического текста, названного им “нулевой степенью письма” (Барт 2008). Таким письмом (или языком), по сути, и стал интерфейс, являющийся языком-объектом, языком-структурой.

Для Ж. Деррида важным было изменить взгляд на саму структуру восприятия, отказавшись от наличия чего-либо первичного, а значит, отказавшись и от догматичности мышления: «“Различение” кладет конец власти одних смыслов над другими, заставляя вспомнить не только о философии Востока, но и о досократиках, о гераклитовом круговращении, “игре”» (Derrida 1972: 13). Идея алгоритмичности интерфейса отчасти реализует эту мечту, отказываясь от догматичности информации, скорее представляя ее как плоскость, создающую условия для равноценности единиц контента, в совокупности образующих эту плоскость.

Неудивительно, что Ж. Деррида останавливается на идее грамматиологии. Грамматология – наука о графических элементах: буквах алфавитного письма, иероглифах китайского идеографического письма. Греческое слово *грамматология* означает науку о буквах в смысле графических элементов, название работы Ж. Деррида “О грамматиологии” (“De la grammatologie”) объявляет о решительно научном подходе к письму, реализованному в графических элементах. Последовательно разрушая идею о первичности означаемого, Ж. Деррида приводит к мысли о неизменности лишь структуры:

В последнее время на первый план все чаще выходит письмо: любая фиксация следов (кинемато-графия, хорео-графия), любая про-грамма (или “пред-письмо”) выступают как письмо или запись в широком смысле слова. Тем самым прежний идеал фонетического письма, никогда, по сути, и не реализовавшийся, отступает. <...> В нынешней ситуации обнаружилось, что всякий знак (и устный, и письменный) есть лишь знак знака, след следа, означающее означающего, звено в бесконечной цепи отсылок, никогда не достигающей означаемого. Тем самым все стало письмом – или даже прото-письмом (*archi-écriture*), общим условием артикуляции. Как правило, мы не замечаем это необычное “письмо”, и это вполне естественно, так как оно затмевается звуком и его особой ролью в процессе говорения, восприятия речи (*Деррида* 2000: 33–34).

По сути, развитием грамматиологии и стало исследование интерфейсов, что отразило их первоначальное название *графический пользовательский интерфейс*. Наука о печатных знаках проявилась как наука об “иконках”, ставших материальным (зримым) воплощением интерфейса.

Однако от “мечты об интерфейсе” научная мысль перешла к осмыслению факта наличия интерфейса как материализованной структуры. Л. Манович в работе “Язык новых медиа” отметил, что с появлением понятия интерфейса стало возможным говорить о материализации того, что ранее было скрыто от наблюдения – самой структуры, самого алгоритма: “Как только окно браузера заменило и вместило в себя кино, телевизионный экран, стену в галерее и библиотеку, новая модель заявила о себе: вся прошлая и современная культура демонстрировалась и воспринималась посредством компьютера и через призму логики пользовательского интерфейса” (*Манович* 2018: 100). Л. Манович понятие алгоритма связывает не только с прямым действием, но и со сменой направления мысли.

Алгоритм выступает главным организующим принципом для любой системы, будь она выражена хоть нарративом, хоть поведением: “Нарратив не требует от читателя выполнения алгоритма или алгоритмически обусловленного поведения, как это происходит в играх. Однако между ними есть и нечто общее: и читатель, и игрок должны раскрыть внутреннюю логику игры или рассказа в процессе продвижения по сюжету” (Там же: 277–278). Таким образом, Л. Манович утверждает новую парадигму “контент-интерфейс” в оппозицию “содержанию-форме”. По мысли исследователя, интерфейс можно найти в любом объекте, более того, рецепция объекта в основном работает на взаимодействии интерфейса и когниции. Идея как метатаркас структуры считывается из алгоритма или внутренней связности объекта.

Однако при разговоре об интерфейсе как метатехнологии, метамедиа, метаструктуре неизбежным становится вопрос о сущности интерфейса. Есть ли разница между графическим пользовательским интерфейсом и интерфейсом аналоговым, по сути, присущим любому объекту?

Безусловно, интерфейс “производит” присутствие, но и сам по себе может стать этим самым присутствием. Такую проблему интерфейса обозначил А. Галлоуэй в своей работе “Эффект интерфейса”. Во многом продолжая идеи Л. Мановича, А. Галлоуэй соглашается, что интерфейс действительно является своего рода глобальным фильтром для разных самоценных медиа аналогового эпохи. Тем не менее сама возможность такого фильтра является специфической коммуникативной ситуацией. А. Галлоуэй считает, что вопрос об определении интерфейса следует ставить не в терминах предметности и что более пристальное внимание следует уделить внутреннему движению: как такие отношения создают непоследовательность, границу? или, наоборот, как специфическая локальная связь преуспевает в создании согласованности, центрирования?

Таким образом А. Галлоуэй подходит к проблеме определения интерфейса: это медиа или медиация? Вспоминая сократовское понимание коммуникации

как “процесса написания непосредственно на душе другого”, исследователь рассуждает о большом выборе, стоящем в такой ситуации: “(1) медиация как процесс неминуемой, если не немедленной, реализации другого (и, таким образом, в то же время самости) или (2) <...> медиация как непреодолимый распад себя и другого, создающий протигворечие” (Galloway 2012: 26). Репрезентация либо ясна либо сложна, либо врожденная либо внешняя, либо прекрасна либо обманчива, либо уже известна либо бесконечно интерпретируема. А. Галлоуэй отмечает эти крайности, чтобы позднее привести к пониманию интерфейса как недвижимого маятника, который “не смеет” выбрать один из вариантов. Интерфейс “не смеет” выбирать, так как в нем нет подобной функции, он изначально содержит в себе потенциал для любого из возможных выборов. Для обозначения еще более глубокого понимания “антивыбора” А. Галлоуэй вводит понятие интрафейса:

Интрафейс – это слово, используемое для описания этого воображаемого диалога между работоспособным и неработающим: интрафейс – это есть интерфейс, внутренний по отношению к интерфейсу. <...> Интрафейс нерешителен, потому что он всегда должен одновременно манипулировать двумя вещами (периферией и центром) (Ibid.: 40).

Его основной характеристикой становится балансирование между центром и границей с невозможностью предпочтения одной из сущностей. Интрафейс можно понимать как нескончаемую возможность, абсолютно виртуальное пространство. Иными словами, интрафейс – это виртуальная структура интерфейса, его код, содержащий в себе все возможности для репрезентации информации.

Таким образом, интерфейс постоянно меняется; это место, где информация перемещается от одного объекта к другому, от одного узла в системе к другому, игнорируя потребность в какой-либо остановке или кристаллизации. То есть интерфейс – это не “что” происходит, а “как” происходит, это внутренняя система связей. Это – метафорически выражаясь – внутренности объекта, его организм. Из-за безостановочного движения интерфейс предстает как плоскость тотальной неопределенности, поэтому во многом он определяется именно как поверхность. С одной стороны, такое понимание интерфейса в значительной степени связано с основной формой его репрезентации – экраном. С другой стороны, плоскость приобретает онтологический характер в связи с интерфейсом как нечто унифицирующее и безграничное, неспособное к остановке, плоскость для “скольжения” различных данных. Для А. Галлоуэя интерфейс становится “значительной поверхностью”. Интерфейс как термин гораздо больше привязан к своему материальному воплощению (графический пользовательский интерфейс), но в случае интрафейса разговор уже идет о специфической структуре организации данных.

Одним из общих соглашений в рамках осмысления интерфейса Л. Мановичем и А. Галлоуэем становится следующий тезис: графический пользовательский интерфейс, безусловно, является переработкой и совмещением уже существующих медиа. Л. Манович называет его фильтром для всех видов данных, А. Галлоуэй говорит о том, что сам факт этой фильтрации создает особый эффект восприятия.

И если для восприятия первичным становится движение, подвижность этой структуры, то мы совершенно точно не можем избежать процесса перевода или мутации различных данных внутри наблюдаемого объекта. Графический пользовательский интерфейс позволяет буквально увидеть, как одна система знаков мутирует в другую. Но – что особенно важно – такое мутирование внезапно стало подконтрольным человеку при помощи аффордансов.

Аффордансы в интерфейсе имеют то же значение, что и в психологии, – потенциальные интеракции с объектом. Иными словами, это материализованные сигналы, указывающие на возможную перекомпоновку представленной системы. Важно понимать, что перекомпоновка может носить как актуальный, так и сугубо виртуальный характер, т.е. осуществляться при помощи когниции. Если в терминах графического пользовательского интерфейса аффордансы выражены буквально – как способы интеракции с контентом, управляемые кликом мыши, т.е. действием актуализированным, то в “старых” медиа аффордансы были закодированы, и на их считывание или игнорирование уже требовались совсем другие ресурсы – когнитивные.

Например, обратимся к пространственному представлению информации в живописи. Здесь в качестве аффордансов выступают правила композиции, которые пытаются создать условия для линейности восприятия. Фактически, композиция подсказывает реципиенту, в каком порядке, с какого угла рассматривать картину. Однако в силу закодированности аффордансы вынуждают действовать по принципу “нанизывания” одного элемента на другой из-за претензии на нарративность изображения. Более обобщенным определением аффордансов интерфейса в аналоговых технологиях можно назвать “прием” (в литературе, например). Функция приема состоит в том, чтобы создавать узловые сущности восприятия, которые являются сигналом к смене знаков.

В таком контексте перекомпоновка системы, заложенная в аффордансе, также становится сигналом к смене траектории и выстраиванию новой последовательности. В отлаженной последовательности важным становится возможность контроля контекста. В терминах алгоритма это попытка вызвать четкую последовательность реакций при помощи определенных импульсов, что справедливо для всех аффордансов – и цифровых, и аналоговых.

В таком случае вопрос об обнаружении аффордансов стоит остро, ведь они проясняют суть работы интерфейса, репрезентируют те подвижные смысловые узлы, которые способствуют смене восприятия. Определение аффордансов фактически отвечает задаче, которую обозначила М.В. Загидуллина в своей работе о панмедиаатизации: обнаружение материальных причин “самодвижущности” медиа (Загидуллина 2019: 154). Однако обнаружение аффордансов порождает смежные вопросы. Как они могут быть репрезентированы в пространстве интерфейса? Какие именно операции аффордансы порождают при восприятии? И можно ли их описывать в терминах процесса: как знак становится сигналом, порождая новые сигналы или знаки?

Подобные вопросы уже были сформулированы Ф. Гваттари в его работе “Шизоаналитические картографии” (Guattari 2012). Исследователь предлагал выделять четыре базовые сущности любого процесса (ассамбляжа): потоки (F), машинные типы – филум (Φ), вселенные (U) и территории (T). Для Ф. Гваттари было важно, что машина процесса работает постоянно, все время мутирует и готова стать чем-то другим. Каждый из этих четырех доменов генерирует семиотические тензоры, которые позволяют двум диадам взаимодействовать друг с другом. Несмотря на то что сам Ф. Гваттари не закрепляет какие-либо типы данных за доменами, он тем не менее уточняет характеристики доменов. Домены формируют диады по принципу смежности: систему (F–Φ) и структуру (T–U). Система является актуальной, структура же виртуальна. Строго говоря, актуальность – это материализованная представленность, виртуальность же постигается умственно, это некие данные, которые извлекаются из актуальных данных, но материальностью непосредственно во внешнем мире не обладают.

Другим проблемным аспектом становится рассматривание пересечений между сущностями в аспекте наслоения данных доменов друг на друга. Каждая

из диад (системная и структурная) использует один тип кодировки данных. Проще говоря, для потоков (F) нет никаких препятствий для передачи данных в филум (Ф); точно так же, как территории (Т) обмениваются информацией с вселенной возможностей (U). Однако для передачи информации между параллельными диадами используются семиотические тензоры:

- энерго-сигнальные потоки (F) используют тензор T_s – чувственные территории (передача перцептивных сигналов);
- абстрактный филум (Ф) использует N – нозмы (мысленное представление о предмете, проецирование связей);
- экзистенциальные территории (Т) используют $Diag$ – диаграммы (схема понятия, схема ожиданий);
- бестелесные вселенные (U) используют P_m – машинные пропозиции (установление структурной иерархии между компонентами).

Использование тензоров необходимо для перекодировки информации между диадами. Язык одной диады отличается от другой. Как только тензоры одной диады замыкаются в другой, происходит задействие синапсов аффекта (S_a) и эффекта (S_e). Синапсы аффекта задействуются в структурной диаде (Т–U); синапсы эффекта – в системной диаде (F–Ф). Когда мы говорим о коммуникации, эти перекодировки необходимо анализировать, поскольку именно в них могут скрываться разнообразные нестыковки восприятия, проблемы непонимания и отрицания информации. Возможным ответом, который может дать шизоанализ, становятся траектории движения внутри и снаружи.

Мы обращаем внимание именно на шизоаналитический подход в поиске аффордансов как смысловых узлов для восприятия по двум причинам: 1) как видно из приведенных выше оснований, шизоанализ приспособлен для отслеживания перевода знаков, в том числе с актуального языка на виртуальный, от материального знака к смыслу, пониманию или интерпретации; 2) при помощи разметки цифрового пространства обозначениями, предложенными шизоанализом (домены и семиотические тензоры), исследовательский фокус внимания может быть сосредоточен на движении компонентов, а не на их означивании.

Таким образом, прикладная разметка пространства кажется нам значительным шагом к фиксации движения разнородных компонентов цифрового пространства, что приобретает особенную важность, учитывая замечания Л. Мановича и А. Галлоуэя об интерфейсе как фильтре разных данных.

Чтобы продемонстрировать использование такой модели при анализе интерфейса, мы рассмотрим компьютерную игру “Диско Элизиум”, которая показывает, как при помощи интерфейса закладывается основа для перестройки сборки, существующей у игрока. Выбор именно игры в качестве материала для анализа обусловлен тремя причинами: 1) наглядность интерфейса (физически представлен в игровом пространстве); 2) большой отклик от критического игрового сообщества, с примерно одинаковым впечатлением от игры (схожесть интерпретации); 3) специфичность использованных цифровых аффордансов в игре.

Прежде всего, кратко обозначим особенности изометрической компьютерной ролевой игры “Диско Элизиум”. Актуальная диада системы (F–Ф) выражена игровым пространством, а ее изменение возможно при помощи точно таких же актуальных действий игрока. Виртуальная диада (Т–U) выражена интерфейсом, который организует различные части игрового пространства и отвечает за вспомогательные функции работы с ним: меню, графическое оформление управления персонажем и его характеристиками, диалоговое окно, инвентарь и пр. Аффордансы же, в терминах самого Ф. Гваттари, выступают срезамми потоков-действий, уточняя функциональность, доступную игроку.

Вопрос, который может возникнуть при взгляде на такую компоновку элементов, формулируется следующим образом: почему интерфейс относится к виртуальной диаде, хотя в пространстве игры явно представлен? Здесь нам стоит подчеркнуть такое свойство интерфейса, как “прозрачность”, которое является прямым следствием абстракции языка интерфейса. Об использовании абстракции для удобства взаимодействия писала К. Йоргенсен, отмечая, что в основе интерфейса лежит принцип сходства по внешнему виду или функциям между представлением и представляемой системой, а также существует необходимость в конструировании структуры взаимодействия таким образом, чтобы она оставалась невидимой для реципиента (*Jørgensen 2013*).

О метафоричности и непрозрачности интерфейса также писали Дж. Д. Болтер и Д. Громала. Ими отмечается, что, несмотря на все попытки спрятать интерфейс от взгляда пользователя, все же в случаях, когда нужно заставить интерфейс работать, наблюдается взаимодействие непосредственно с ним (напр., для активации программы). Тогда интерфейс становится “зеркалом, отражающим пользователя и его отношение к компьютеру” (*Bolter, Gromala 2003: 145*).

Феномен прозрачности характерен для любого интерфейса, неважно насколько он отдален от нас во времени. Интерфейс фильма, например, тоже стал для нас прозрачным, как и интерфейс книги (*Ibid.: 145*). Этим же объясняется и использование главной метафоры интерфейса – образа окна. Могла бы быть и рамка, но такой выбор имел бы прямо противоположное значение. Причина в том, что рамка – это то, что окружает и замыкает окно или картину. Текстовая рамка напоминает нам об интерфейсе, в то время как текстовое окно помогает нам забыть об интерфейсе и сосредоточиться на тексте или данных внутри (*Ibid.: 148*). Таким образом, знакомый интерфейс перестает восприниматься как отдельный материальный конструкт (что, в терминах Ф. Гваттари, означало бы перенос интерфейса в пространство актуальной системы, с которой приходится взаимодействовать, чтобы уточнить его функционал).



Рис. 1. Взаимодействие сборки игры со сборкой игрока



Рис. 2. Окно создания персонажа в “Диско Элизиум” при начале новой игры

Однако при взаимодействии игрока с цифровым объектом происходит слияние двух сборок за счет отзывчивости диад. Иными словами, мы можем предположить, что сборка психики игрока может начать функционировать в пространстве сборки игры (см. Рис. 1). Но чтобы достичь этого слияния, а следовательно, и (возможно) повлиять на нее, необходимо к этой системе проложить путь. Каждая из сборок (игры и игрока) представлена одинаковыми доменами, но наполнение этих доменов различается. Предпосылками для слияния и обновления сборки игрока становятся готовность принять условности цифрового представления и “прозрачность” интерфейса, а значит, готовность забыть о том, что игра – это искусственно созданный объект. Сборка сама по себе стремится к завершению, устранению затруднений в переводе сигналов или знаков между диадами. Любой слом сборки требует нивелирования критической ошибки и поиска той системы/структуры, которая сможет этот слом устранить (восстановить гармонию).

В данном анализе мы сосредоточимся на двух ключевых сломах сборки: начальный экран создания персонажа и вовлечение в изменившиеся условия ролевой компьютерной игры. Два таких момента покажут нам, зачем нужны изменения *системного* (внутри диады F–Ф) и *структурного* (внутри диады T–U) характера и на что они могут повлиять в восприятии цифрового объекта.

Самый первый компонент сборки, который подвергается мутации, – это ролевая система. С визуальной точки зрения – наличия узнаваемых аффордансов – она очень похожа на структуру распределения характеристик в классических ролевых играх (см. Рис. 2). У игрока, знакомого с таким жанром, узнавание происходит за счет наличия диаграмм, которые структурно соответствуют представленному визуальному пространству. Диаграммами-аффордансами в данном случае выступают шкалы распределения характеристик, расположенные слева, и окна с навыками, занимающие большую часть экрана. При помощи этих

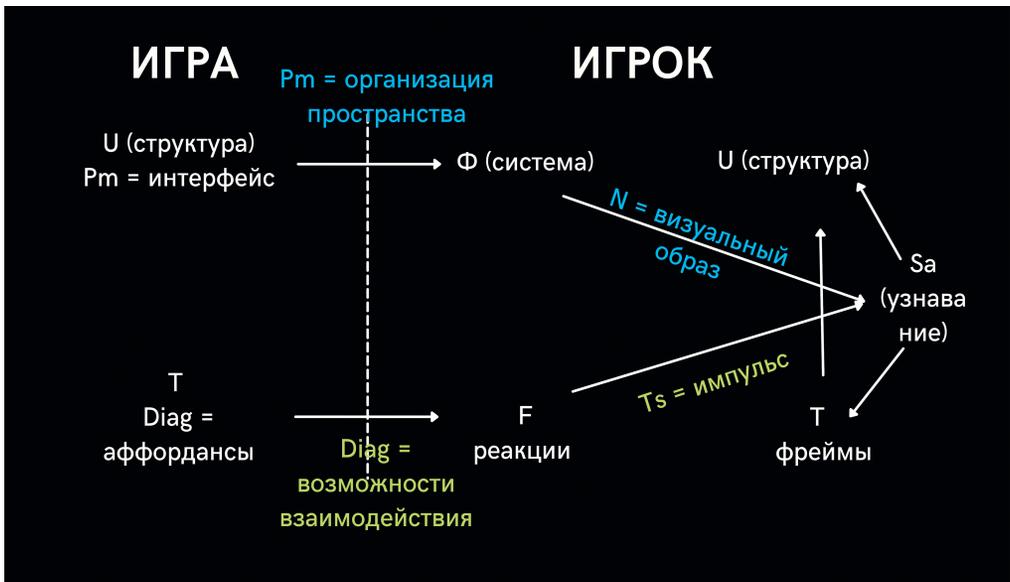


Рис. 3. Обработка структуры интерфейса сборкой игрока

аффордансов формируется узнаваемая визуальная структура, подобная сетке из квадратов и цифр, которая считывается игроком в первую очередь (визуальное узнается быстрее).

Обработанная системой визуальная структура продвигается к структуре вселенной возможностей игрока (см. Рис. 3). Такое узнавание становится источником подтверждения ряда ожиданий от геймплея. Например, игрок может вспомнить про следующие устойчивые фреймы, связанные с ролевыми играми: постоянное совершенствование героя до уровня высочайшей эффективности, превалирование актуального действия, решение квестов, важность боевых навыков. Данные фреймы могут стать актуальными для игрока, который знаком с условиями жанра; они же формируют первичные ожидания от игровых механик, т.е. функционируют в качестве диаграмм в психическом восприятии игрового объекта. Если диаграммы извлекаются в процессе обработки виртуальной структуры окна создания персонажа, то они создают особую пропозицию для восприятия.

Диада возможностей (Т–U), обогащенная первичным знанием (знакомая визуальная структура), взаимодействует уже не с интерфейсом, раз уж она его смогла идентифицировать, а с содержанием. Но содержание становится для игрока неожиданным. Из-за структурной аналогии игрок сохраняет знание о том, что эти навыки эквивалентны по своей функции боевым, а значит, станут способом решения проблем (квестов), которые поставит перед ним игра. Это первый слом сборки: акцент смещен не на актуальное действие (боевые навыки), а на когнитивные особенности восприятия. Однако где их искать в устройстве самой игры – игрок пока не знает, поэтому диада возможностей (Т–U) в том числе может дать установку системной диаде (F–Ф) сфокусироваться на каких-то других аспектах (если это навыки, то они совершенно точно должны влиять на стиль прохождения игры).

Первая попытка слияния сборок основана одновременно на узнавании и переворачивании этого узнавания. Структура совпадает по функциям, но не по

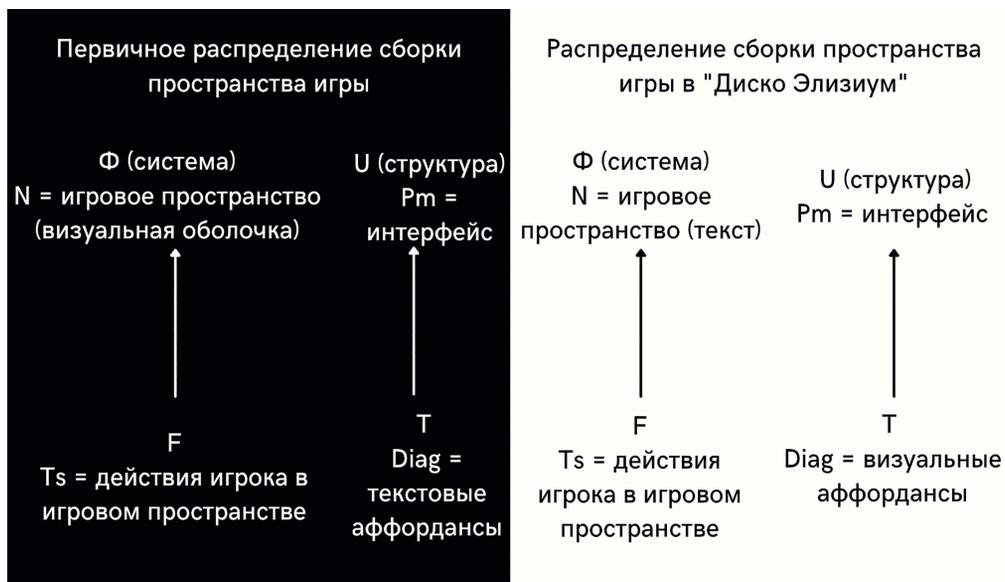


Рис. 4. Отличие в использовании игрового пространства сборки игры "Диско Элизиум" от аналогичных ролевых игр

ожидаемому содержанию. Этот слом потребует определенного "заполнения" для формирования законченной сборки. Итак, структурный элемент пока сохраняется, но требует системы, которая сможет подтвердить закономерность использования подобного содержания. Это первый момент слома.

После создания персонажа игрок сталкивается непосредственно с игровым процессом. Чтобы сосредоточить внимание игрока на диалоговом окне и тексте, используется затемнение привычного игрового пространства: сначала игрок взаимодействует только с текстом в правой части экрана, визуальное же пространство, по которому перемещается игрок, остается вне фокуса его внимания. Такое использование пространства создает ситуацию акцентуации: поскольку само игровое пространство остается скрытым, игрок вынужден считать пространство текста как основное, игровое.

Здесь стоит отметить, что для изометрических ролевых игр характерно активное использование текста. Кроме того, в таких играх текст является механистическим инструментом подачи сюжета, во многом отстраненным от переживаний героя, что тоже обоснованно: так игрок сильнее чувствует связь с персонажем и может рефлексировать на тему происходящих событий сам, а не от лица героя. Описание квестов, диалоговые ветки и последствия его решений – все это дает игроку текст. В игре "Диско Элизиум" текст описывает пространство только глазами героя и становится пространством для актуальных действий игрока. В терминах шизоанализа это фактически означает следующее: текст, который был диаграммой (а значит, ресурсом для некой большей структуры), в игре "Диско Элизиум" становится системой, отдельным игровым пространством (см. Рис. 4). Происходит то, что Ф. Гваттари называл ретерриторизацией. Визуальное пространство – теперь функциональный интерфейс, основное же действие перемещено в пространство текста.

Все навыки, которые игрок выбирал для своего героя, влияют на внутренний и внешний диалоги персонажа в ходе развертывания сюжета. Игрок понимает, что большую часть взаимодействия с игрой занимает текст, а не открытое

прямое действие в столкновениях с другими людьми. Интерес представляют исключительно когнитивные действия игрока и специфика восприятия, которая и создавалась в рамках ролевой системы. То есть аффордансы текста стали аффордансами взаимодействия со всей игрой.

Однако возможность принятия игроком такого слома сборки, где нет боевой системы и текст используется в качестве основной механики взаимодействия с игрой, заключается в том, что на основе узнавания интерфейса структурная диада игрока (Т–У) начинает взаимодействовать непосредственно с филумом игры. То есть интерфейс уже не воспринимается, становится прозрачным, но ищет основу для себя, выраженную системой. В привычном понимании ролевых игр пространство непосредственного управления героем (передвижение по карте, интеракция с объектами и боевые столкновения) является основным; именно это пространство считывается как филум, активно взаимодействующий со сборкой игрока и отдельно с его структурной диадой (Т–У). Таким образом, филум в сборке игры – это система, которая предоставляет возможность для актуальных действий игрока (F). Для структурной диады игрока взаимодействие с филумом – это предельно, в цифровых терминах, закриптованный процесс, представляющий собой цепочку операций “задача–решение” при выполнении квестов.

Однако, поскольку в игре отсутствует боевая система (как самый распространенный способ решения любых проблем в ролевых играх), игрок вынужден искать привычную цепочку действий в другом пространстве, и он находит ее в тексте. В “Диско Элизиум” структурная диада возможностей сталкивается с другой системой реализации актуальных действий игрока. Утвердить такую смену филума можно в том случае, если система будет подталкивать игрока к большему взаимодействию. Чтобы такой процесс произошел, игрок, в терминах Ф. Гваттари, должен постоянно включать синапс эффекта (Se); но синапсы аффекта и эффекта всегда действуют вместе. Следовательно, система игры должна подавать сигналы, которые в рамках сборки игрока структура будет считывать аффективно, тем самым включая и синапсы эффекта игрока, которые и выражаются актуальным действием через потоки (F). В данном случае такой процесс может происходить, потому что игра рассчитана на то, что игрок получает массу эмоций именно от текста и тех вариантов описания действительности, которые сгенерированы на основе выбранных в начале навыков. Эмоциональная отдача создает условия для повторной интеракции с текстом – через более активный выбор реплик и большее внимание к нему. Эмоциональное “приращение” происходит через наблюдение траекторий, которые может использовать структура для осмысления реального пространства. Таким образом, происходит слияние структурной диады сборки игрока с системной диадой игры. А значит, уже филум игры начинает влиять на структуру и “делиться” с ней ресурсами для новых пропозиций.

Тотальная линейность сюжета также рассчитана на то, чтобы сигнализировать игроку, что его внимание должно быть сосредоточено на другом – на том, как герой по-разному ощущает себя в одних и тех же обстоятельствах. Поэтому здесь не может быть ошибок и неправильных выборов, любое действие ведет игрока к новому опыту.

Игра “Диско Элизиум” демонстрирует, как умелое манипулирование уже существующей в опыте игрока сборкой позволяет заложить основу для ее изменения. Такой процесс связан с использованием аффордансов и последующей их корректировкой при помощи игрового пространства. Аффордансы через использование системы импульсов позволяют обращаться к уже освоенным когнитивным паттернам. В данном случае мы имеем дело со следующей цепочкой операций:

1. Узнаваемая структура попадает в систему, которая не подчиняется структуре: содержание не соответствует ожиданиям, связанным с такой структурой.

2. Подобный когнитивный диссонанс создает условия для поиска новой системы, которая сможет способствовать выражению устойчивой структуры. Иными словами, структура в моменте после создания персонажа находится в уязвимом состоянии, без поддержки системы.

3. Поэтому система начинает доминировать над структурой (что выражается в переконпоновке визуального и текстового пространств внутри игры) и диктует ей другие условия для пропозиций, ведь пропозиции и ноэмы взаимодействуют друг с другом.

Аффордансы материализуют те смысловые узлы, которые содействуют трансформации сборки. Данный кейс показывает, как можно использовать аффордансы, чтобы такой переход облегчить: за счет аналогии они могут “обмануть” устойчивые структуры, сохраняя их в целом похожими, но все-таки подвергая мутации некоторые элементы. Интерфейс позволяет такой процесс замедлить, что способствует большей вовлеченности в условности технологии, принятию новых правил оперирования структурой для обретения нового опыта.

Научная литература

- Барт Р.* Избранные работы. Семиотика. Поэтика / Сост., общ. ред. и вступ. ст. Г.К. Косикова. М.: Прогресс, 1989.
- Барт Р.* Система Моды. Статьи по семиотике культуры / Пер. с фр., вступ. ст. и сост. С.Н. Зенкина. М.: Изд-во им. Сабашниковых, 2003.
- Барт Р.* Нулевая степень письма / Сост., науч. ред., авт. предисл. и коммент. Г.К. Косиков. М.: Академический проект, 2008.
- Гумбрехт Х.-У.* Производство присутствия: чего не может передать значение / Пер. с англ. С.Н. Зенкина. М.: НЛЮ, 2006.
- Деррида Ж.* О грамматики / Пер. с фр. и вст. ст. Н. Автономовой. М.: Ad Marginem, 2000.
- Загидуллина М.В.* Панмедиатизация: закат вербальной коммуникации. Челябинск: Челябинский гос. ун-т, 2019.
- Киттлер Ф.* Медиа философии/философия медиа // Логос. 2015. Т. 25. № 2 (104). С. 173–188.
- Маклюэн М.* Понимание медиа: внешние расширения человека / Пер. с англ. В. Николаева. М.: Гиперборей; Кучково поле, 2007.
- Манович Л.* Язык новых медиа / Пер. с англ. Д. Кульчицкой. М.: Ад Маргинем Пресс, 2018.
- Соколовский С.В.* Экстенсии как техносоматические сборки: к истории одной идеи // Corpus Mundi. 2020. Т. 1. № 1. С. 15–35.
- Bolter J.D., Gromala D.* Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency. Cambridge, MA: MIT Press, 2003.
- Galloway A.R.* The Interface Effect. Cambridge: Polity Press, 2012.
- Guattari F.* Schizoanalytic Cartographies. L.: A&C Black, 2012.
- Derrida J.* Marges de la philosophie. Paris: Ed. de Minuit, 1972.
- Jørgensen K.* Gameworld Interfaces. Cambridge, MA: MIT Press, 2013.
- Nietzsche F.* Letter toward the End of February 1882. Briefwechsel: Kritische Gesamtausgabe, 1975–1984.

Research Article

Medvedeva, A.R. Schizoanalytical Context of a User Interaction with a Digital Object: Interface's Affordances [Schizoanaliticheskii kontekst vzaimodeistviia pol'zovatelia s tsifrovym ob'ektom: affordansy interfeisa]. *Etnograficheskoe obozrenie*, 2022, no. 6, pp. 11–25. <https://doi.org/10.31857/S0869541522060021> EDN: MQUHUH ISSN 0869-5415 © Russian Academy of Sciences © Institute of Ethnology and Anthropology RAS]

Arina Medvedeva | <https://orcid.org/0000-0001-8911-5100> | arinamka@gmail.com | Chelyabinsk State University (129 Brat'ev Kashirinyh St., 454001, Chelyabinsk, Russia)

Keywords

interface, affordances, philosophy of media, schizoanalysis, computer games, assemblage

Abstract

This article discusses the concept of the interface in the context of the theory and philosophy of the media, as one of the propositions of digital space and digital communication. Analysis of research works in the field of the interface philosophy shows that there are two main views on the effect of communication interface: an interface as a filter for any data (L. Manovich) and an interface as a specific communicative situation “anti-choice” (A. Galloway). However, its mobile structure becomes the general property of the interface concept: this is a space where units of information are constantly being translated from one language to another. Such a transfer is carried out at the intersection of the digital object assemblages and the user with the help of affordances. It is assumed that the description of such a mobile structure and identification of semantic nodes expressed by the affordances is possible with the help of schizoanalysis developed by F. Guattari and J. Deleuze. The results of the schizoanalysis of the computer game “Disco Elysium” show that the interaction of assemblages is carried out on a compensatory principle, the search for harmony in the interaction of the structure and system of both assemblages. The affordances materialize those semantic nodes that contribute to such harmonization of assemblages.

References

- Bart, R. 1989. *Izbrannye raboty. Semiotika. Poetika* [Selected Works: Semiotics; Poetics], edited by G.K. Kosikov. Moscow: Progress.
- Bart, R. 2003. *Sistema Mody. Stat'i po semiotike kul'tury* [System of Fashion: Articles on the Semiotics of Culture], edited by S.N. Zenkin. Moscow: Izdatel'stvo im. Sabashnikovykh.
- Bart, R. 2008. *Nulevaia stepen' pis'ma* [Zero Degree of Writing], edited by G.K. Kosikov. Moscow: Akademicheskii proekt.
- Bolter, J.D., and D. Gromala. 2003. *Windows and Mirrors: Interaction Design, Digital Art, and the Myth of Transparency*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Derrida, J. 1972. *Marges de la philosophie* [Margins of Philosophy]. Paris: Ed. de Minuit.
- Derrida, J. 2000. *O grammatologii* [On Grammar], translated by N. Avtonomova. Moscow: Ad Marginem.
- Galloway, A.R. 2012. *The Interface Effect*. Cambridge: Polity Press.
- Guattari, F. 2012. *Schizoanalytic Cartographies*. London: A&C Black.

- Gumbrecht, H.-U. 2006. *Proizvodstvo prisutstviia: chego ne mozhet peredat' znachenie* [The Production of Presence: What the Meaning Cannot Convey], translated by S.N. Zenkin. Moscow: NLO.
- Jørgensen, K. 2013. *Gameworld Interfaces*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Kittler, F. 2015. Media filosofii/filosofia media [Media Philosophy/Philosophy of Media]. *Logos* 25 (2): 173–188.
- Manovich, L. 2018. *Yazyk novykh media* [The Language of New Media], translated by D. Kulchitskaia. Moscow: Ad Marginem Press.
- McLuhan, M. 2007. *Ponimanie media: vneshnie rasshireniia cheloveka* [Understanding Media: External Human Extensions], translated by V. Nikolaev. Moscow: Giperboreia; Kuchkovo pole.
- Nietzsche, F. 1975–1984. *Letter toward the End of February 1882*. Briefwechsel: Kritische Gesamtausgabe.
- Sokolovskiy, S.V. 2020. Ekstensii kak tekhnosomaticheskie sborki: k istorii odnoi idei [Extensions as Technosomatic Assemblies: On the History of One Idea]. *Corpus Mundi* 1 (1): 15–35.
- Zagidullina, M.V. 2019. *Panmediatizatsiia: zakat verbal'noi kommunikatsii* [Panmediatization: The Decline of Verbal Communication]. Cheliabinsk: Cheliabinskii gosudarstvennyi universitet.