



## ВАЛЕРИЙ САВЧУК – ИССЛЕДОВАТЕЛЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

*Константин Очеретяный*

Санкт-Петербургский государствен-  
ный университет

Анализируется возможность использования ключевых концептов В.В. Савчука для философского осмысления компьютерных игр. В.В. Савчук был редактором первой в России коллективной монографии о философии компьютерных игр, его работы открывают новые перспективы в этой области. Опыт технологии является более фундаментальным для современного человека, чем опыт телесности: телесная конфигурация человека дается ему в зеркале технологий. Все творчество В.В. Савчука выстроено вокруг осмысления проблематики среды, коммуникации образов, телесности; в этом смысле его исследования дают ответы на ключевые вопросы современности: о модусах телесной включенности в цифру, о проживании цифры как среды изнутри доступных ей техник тела, о трансформации предметности в цифре; иными словами, они позволяют высветить контуры цифровой интеграции. И если важное в творчестве мыслителя – невысказанное, то компьютерные игры – это то, что стягивает мысль в точку нового начала, которую хочется предложить авторам, пишущим об играх, как стартовую для новых стратегий мыслей. В статье в контексте визуальной экологии и телесно-ориентированной топологии компьютерных игр рассматриваются возможности такой новой сборки уже классических концептов, а также предлагаются варианты их использования для гейманалитиков и геймдизайнеров. Компьютерные игры в философском творчестве В.В. Савчука становятся ключевыми биополитическими и биосемиотическими платформами, которые питают неигровые интерфейсы, т.е. определяют актуальные способы цифрового присутствия.

*Ключевые слова:* В.В. Савчук, медиафилософия, визуальная экология, топологическая рефлексия, философия компьютерных игр.

The article is aimed at analyzing the possibility of using the key concepts elaborated by Valery V. Savchuk for the philosophical understanding of computer games. It is noted that V.V. Savchuk was the editor of the first Russian collective monograph on the philosophy of computer games, and his further work opened new perspectives in this field. It is argued that the experience of technology is more fundamental for modern man than the experience of his corporeality: man's bodily configuration is always given to him in the mirror of technology. All of V.V. Savchuk's work is concentrated on the comprehension of the problems of environment, communication of images, corporeality; in this sense, his studies provide answers to the key questions of modernity: about the modus operandi of corporeal inclusion in the digital, about living the digital as an environment from within the body techniques available to it, about the transformation of subject matter in the digital; in other words, they make it possible to highlight the contours of digital integration. And if the most important thing in a thinker's work is the unspoken, computer games are what pulls thought down to the point of a new beginning, which should be proposed to authors writing about computer games as a starting point for new strategies of thought. In the context of the visual ecology and body-centred topology of computer games, this article explores the possibilities of such a new assemblage of already classic concepts, and suggests options for gameanalysts and game designers. It is concluded that computer games in Valery Savchuk's philosophical work become key biopolitical and biosemiotic platforms that ground non-game interfaces, i.e. define actual modes of digital presence.

*Keywords:* V.V. Savchuk, media philosophy, visual ecology, topological reflection, philosophy of computer games.

Валерий Савчук – философ и художник. Широкой аудитории он знаком прежде всего как аналитик медиа, визуальный эколог, исследователь неуловимых трансформаций повседневности на уровне телесности, предметности, образности. Однако именно последний аспект позволяет говорить о творчестве В. Савчука как о концептуальном инструментарии для рефлексии над компьютерными играми. Если значение любого феномена определяется степенью невозможности изъять его из ткани повседневности, то, несомненно, компьютерные игры – феномен связующий: их метафоры, телесные техники, способы взаимодействия со средой в цифровом мире повсеместны. Но все творчество В. Савчука фактически выстроено вокруг той же тематики – возможностей среды, коммуникации образов, телесности; в этом смысле исследования В. Савчука позволяют ответить на ключевые вопросы современности: о модусах телесной включенности в цифру, о проживании цифры как среды изнутри доступных ей техник тела, о трансформации предметности в цифре; иными словами, оно позволяет высветить контуры цифровой интеграции. И если важное в творчестве мыслителя – невысказанное, то компьютерные игры – это то, что стягивает мысль в точку нового начала, которую хочется предложить авторам, пишущим об играх, как стартовую для новых стратегий мыслей.

### *Кровь и культура*

Много крови в играх? Символика, динамика, драматика игр традиционно связаны с кровью, но что, если мы увидим в ней не ресурс для эксплуатации, а стихию жизни? Трансцендентализм, его чистые формы – вот где поэтика насилия; кровь возвращает стихийность, уникальность, неповторимость. Именно это ищут в опыте игры: головокружение, жар, уход почвы из-под ног, погружение в первобытный океан (до творения мира Господь играл с Левиафаном в этом океане, мы стремимся туда – к богоподобию).

Физиологически кровь – структурный двойник первобытного мирового океана. Эндокринология прекрасно знает: человек вышел из моря, захватив с собой собственный аквариум (К. Бернар). Однако если кровь – стихия, наравне с водой, воздухом, огнем, ветром, эфиром и т.д., то вслед за Дж. Петерсем, усматривающим первые медиа в стихиях [3, с. 416] – в том смысле, что они определяют во взаимодействии тела и среды первые образы и метафоры, то можно предположить, во-первых, что большинство символических и метафорических форм могут быть сведены к эффектам крови (это с противоположных позиций подтверждает и Дж. Лакофф, показывая, что метафоры могут быть сведены к опорно-двигательным процессам), а во-вторых, что весь язык медиа, даже наиболее технологичных, ориентирован не на чистый разум, не на критику и концептуальное осмысление, а на «кипение жара вокруг сердца» (Аристотель) [11, с. 347], головокружение от притока или оттока крови, которое может быть достигнуто не только эмансипацией воображения и чувственности, но и, напротив, их редуцированием.

Не стоит недооценивать значение крови для компьютерных игр: формы экспериментирования с цветом и техническое разрешение изо-

бражения, возрастные рейтинги и масштабные запреты, публичные скандалы и этические кодексы, эффекты гиперреализма и модели эмпатии – все это определило не столько индустрию и аудиторию компьютерных игр, сколько их глобальное восприятие и уникальное значение. Важно, однако, помнить, что в отличие от других медиа игры не столько провоцируют эффекты крови, сколько учат работать с ними: обживать, сопереживать, сживаться; в этом смысле внешняя риторика крови (кровь как ресурс, кровь как спецэффект, кровь как нарративный оператор в среде и знак иного присутствия) уравнивается герменевтикой внутренних состояний.

Для компьютерных игр кровь не столько язык, как для иных медиа, сколько то, что выходит по ту сторону языка, оптическое, гаптическое и кинестетическое переключение между предвидимым и предчувствуемым для установления мерцающих, пульсирующих отношений мысли и материи (кровь не как субстанция, а как «провал», «зияние»). Для этого «зияния» не существует готовых и законченных объектов, ясных и отчетливых сценариев, логических оппозиций, а есть чувства: океаническое чувство, чувство полета, головокружения. Поэтика и экономика медиа длительное время строились на том, что знаки и символы не обязательно замещают объективную реальность и объективные отношения, они могут стимулировать субъективную реальность, отвечая наиболее сильным эмоциональным потребностям, формируя привязанности, наполняя места и вещи ценностью, предоставляя доступ к особому опыту, – потому так важны их терапевтические или травмирующие, экзистенциальные и эсхатологические аспекты.

Однако игры показывают, что путем знаков можно обратить саму реальность субъекта в ничто – вернуться от интерпретации метафор к переживанию стихий, от ясных значений к тайне существования. Компьютерные игры работают не столько с гипертрофией эго и формами предметности (возможностью удерживать, контролировать, управлять), сколько с внесубъектными стихиями, которые являются формами захваченности (очарованием, энтузиазмом, или, напротив, меланхолией, ностальгией, скукой) и интенсифицируют чувство жизни по ту сторону юрисдикций «Я». Именно в исследовании игр как источника внесубъективных настроений, покушающихся на сам формат субъектности, ищущих выход по ту сторону метафор к стихиям, которые характерны для цифры, в рассмотрении цифры как изнанки крови (посредством оппозиций холода-жара, отстраненности-близости, бесконтактности-задетости) открываются вопросы о формах расположения, открытости, присутствия в цифровом космосе, о новых формах конституирования предметности.

### *Философия фотографии*

Чем более сложны машины порядка, тем с более интенсивной энергией они работают и одновременно тем менее они опознаваемы. Современные медиатеchnологии становятся нашими глазами, ушами, пальцами, поскольку они конструируют взгляд, направляют внимание и дают пережить. Все это возможно именно потому, что опыт технологии для человека сегодня, по существу, является более ранним и более характер-

ным, чем опыт собственного тела: его телесная конфигурация (т.е. его понимание, восприятие, переживание себя как телесного существа, обладающего восприятием и чувственностью) явлена ему в зеркале технологий. Человек узнает ее как образец, модель, сумму практик, артикулированных техниками коммуникации, интеракции, трансляции информации.

Еще Т. Гоббс заметил, что различные ритуалы и культы обладают ресурсом политики воображения, поскольку монополизируют работу с образами, осуществляют дистрибуцию символов и идеалов. Любопытно, что такую политику воображения Гоббс выводит из герменевтики и дистрибуции снов: ключевое чувство общности вырастает как бы из равномерно распределенных снов, единство видения – из единства сновидения и необходимых для этого практик различения, сопоставления, фильтрации. Иными словами, политика в широком смысле как администрирование и контроль начинается с онейропрактики – работы со сновидениями и создания единого пространства воображения. Таким образом, социальная машина как бы надстроена над машиной сновидений, а власть образов – основание любой власти вообще [1].

Гоббс известен как теоретик программирования, поскольку сводил мышление к вычислению, но он же, обнаружив преемственность власти и образов, предвидел, что даже алгоритмизированные формы мышления получают власть в согласовании образов, в идентификациях и репрезентациях. Но наши ритуалы определены гаджетами, а в современном мире фотография становится монопольной формой онейропрактики, поскольку открывает портал для диссимуляции образов, сбывающихся в цифровых интерфейсах и становящихся императивами для тела. Даже самый обыденный, «низкий» опыт давно конституирован «высокими» технологиями. «Сколько различий между городами мы можем обнаружить, принимая во внимание тот факт, что все используют одно и то же приложение Instagram, которое включает в себя собственное веское “сообщение” (все фотографии должны быть одинакового размера и квадратной формы, а все пользователи имеют доступ к одинаковому набору встроенных фильтров для придания большей эстетической ценности фотографиям одними и теми же способами» [7, с. 92].

С проникновением технических образов (компьютерных моделей, цифровых фотографий, электронных способов визуализации процессов/явлений/событий и т.д.) во все сферы действительности даже добытые в научных целях образы попадают под диктатуру медиаформата. Ведь для того, чтобы бактерии, раковые клетки, структуры ДНК как «расхожие представления» могли обжиться в массовом сознании, их образы должны поразить, эмоционально травмировать это сознание. А для должного травматического эффекта им следует быть оформленными по правилам, предъявляемым медиасредой к медиаобъектам. Фотография в этом смысле – это способ видения, конструкция взгляда – итог длительно наслаивающихся друг на друга практик приручения и обживания образов, знаков, метафор, выходящих далеко за границы конкретных снимков-артефактов.

Именно в этом смысле «фотография» становится ключевой для понимания компьютерных игр формой взгляда. Дело вовсе не в том, будто игры стремятся к фотореализму или подражают ранним медиа, но в том, что формы репрезентации, выражения, проживания, видения в компьютерных играх не были бы возможны без фотографии, определяющей структуру и функции взгляда. «Взгляд – самая тонкая, а потому самая эффективная форма осуществления власти» [10, с. 17]. Лишь по наивности можно полагать, будто игра, захватывая внимание, делает взгляд рассеянным и спонтанным; напротив, игра обеспечивает дисциплину взгляда, необходимость концентрации и контроля, микроменеджмент неизмеримого количества бесконечно малых усилий, сливающихся в кинестетическом и оптическом резонансе. Поскольку фотография – «вещественно-телесное представительство» [10, с. 47], то она дает тяжесть, легкость, мягкость, агрессивность... антропологическую матрицу, которой определены поведенческие сценарии тела геймера. Она, как «поза логоса» (В. Савчук), собирает и определяет: пространства высокой степени организации и продуманности, повествование через окружение, перемещение в пространстве, условности и знаки, которые в движении конвертируются в смыслы и значения, переживание времени как контроль эмоций и внимания, причинно-следственные коллизии, парадоксы соизмерения возможностей тела и невозможного события, динамику взгляда, тела и технологий – вот фотографический опыт, лежащий в медиаархеологии компьютерной игры.

Можно предположить, что сам проект «Философии фотографии» пишется в большей степени временем, чем автором: 1) на ранних этапах казалось, что книга в большей степени касается тем видения, телесности, технологий; 2) затем – конституирования медиакультуры, поиска ее границ и фотографии как ключевой форме медиа; 3) наконец, продумывания того, как и чем конституируется наш способ взаимодействия со средой, вещами, телами и идеями в цифровой реальности в целом и компьютерных играх в частности. Последний пункт тем более важен, что компьютерные игры становятся ключевыми биополитическими и биосемiotическими платформами, которые питают неигровые интерфейсы, т.е. определяют актуальные способы цифрового присутствия.

### *Топологическая рефлексия*

«Человек пускает корни в ту почву, которую возделывает» [12, с. 91]. Все мы возделываем почву интерфейса – удобряя ее своим телом. Представим себе человека, актуально живущего в пространстве привычных координат (геоны, комнаты-параллелепипеды, прямые углы), но виртуально полагающего себя в ином измерении (кричащие ломанные линии, аметрия, переходящая в ритмию, дыхание, перехваченное возможностями, которые тем более соблазняют, чем менее реализуемы: пространство, не столько обещающее чудовищ, сколько само становящиеся чудовищным), по ту сторону тела, его памяти, размерностей, адаптивных возможностей. Мы посчитали бы такого человека безумным либо в романтическом, либо в клиническом смысле. Для нас он не в своем уме. Но в действительности, если обитающий в одних измерениях и возможно-

стях считает, что он обитает в других, не похож ли он в своей неуместности, как в неведении и невидении своего места, скорее на призрака? Неужели мы не заметим, что он потерял тело, а ум сохранил и, будучи связанным его спекулятивными и отвлеченными конструктами, оказался бессильным перед местом? Но насколько совпадает наше место и наше тело? Может быть, мы сами не в своем теле? [6]. И дело даже вовсе не в том, что наши «привычные» пространства – плод математической дрессуры и технического принуждения, мы обживаем абстракции раньше, чем начинаем их узнавать и создавать, дело в том, что наше тело сегодня как набор техник, репрезентаций и идентичностей обнаруживается прежде всего не столько на улице, сколько в интерфейсе.

Тело геймера занимает королевское место в медиареальности: оно архетипически встроено в процессы современного мира, дает знать о себе в жесте оператора, отчаянии пользователя, праздности коммуниканта. И даже в той мере, в какой мы отстраняемся от игры, мы, отдавая волю, время и надежды цифровым интерфейсам, принадлежим к моделям поведения, риторическому арсеналу и герменевтическим возможностям тела геймера. Кому бы ни принадлежало тело геймера – художникам и дизайнерам, программистам и производителям железа (в том числе контроллеров), сценаристам и маркетологам, важно то, что наше сознание, находя продолжение в цифровых интерфейсах, принадлежит их императивам как телесным возможностям и размерностям. И если интерфейс, как полагает В. Чун [2], в рамках теории software – современная идеология, то стоит вспомнить, что А. Бадью, определяя современную идеологию как демократический материализм, показал, что ее суть в том, что существуют лишь тела и языки [4].

Показать, как организовались те тела, которые подключены к интерфейсам, и как сложились те языки, которые направляют нас в интерфейсах, – это задача не только эпистемологическая, но и экологическая. Вещи придают миру стабильность, и даже если признать, что люди – самые нестабильные существа из известных, то парадоксальным образом творения их рук дают им осесть, пустить корни. Но современные вещи – это скорее приложения к программам, или даже приложения к приложениям. Поэтому топологическая рефлексия в этом смысле возвращает нас не к домедийной ситуации адамического ландшафта, но, напротив, в ситуацию понимания меток, образов, метафор, расположений (аффордансов), которыми захвачен человек, через которые он вырастает во время, в пространство, в причинно-следственные отношения, в свое собственное тело. И в таком случае не так уж важно, что это за метки – вещи, знаки, слова или образы, поскольку все они выражают «захваченность». А технологии – не важно, вещественные или «невещественные»/цифровые (впрочем, мы знаем, что они требуют больше вещей/пространств/времени/энергии), – это способ держать и направлять себя.

«Адаптация требует усилий, внутренней работы, воли, упражнений на выносливость и сопротивляемость, а цивилизация создает комфорт, делающий наши адаптивные способности ненужными. Адаптация энерго- и трудозатратна, поскольку с ее помощью человек встраивает себя в свою природу, в свой локальный топос и тем позволяет миру встраивать

человека в его настоящее и в его перспективу. Человек выбирает и принимает на себя ответственность за выбор того варианта развития, в случае неудачи которого наступает угнетение не только земли, но и человека. Человек же, действующий сообразно с вещами мира, в ритме их, – естественен. Естественность – плод усилий и высочайшей» [9, с. 177]. Например, мы считаем естественными свой взгляд, жесты, походку, их согласованность, но фактический центр их не в нашем физическом, а нашем техно-символично-магическом теле, в данном случае в теле геймера, чей опыт и образует доминанты цифровой повседневности.

П. Вайбель показывает, как в 1894 г. венский психолог З. Экснер разработал модель мышления и видения, представляющую психические явления через переключения и сетевые соединения нервных центров [5]. В ней он формализовал идею напластования толчков возбуждения в топологически строго определенной текстуре нейронов (нейронной сети) на основании внутренней репрезентации пространственных координат визуального восприятия. Ставя акцент на то, что модель Экснера лежит в основании современных исследований взаимодействия технологий и восприятия, Вайбель указывает на значение для Экснера опытов исследования визуальной выразительности скорости, стробоскопических явлений, границ мерцания и эффекта слияния, исследованных в опытах Ж. Плато, новаций Маха (маховые кольца и ленты), субъективное ощущение объема и размеров фигур на поверхности, зависящих от яркости, распределения контраста, чередования контраста и выравнивания – сенсорной ингибиции, или торможения нейронов. Гаптика, кинестетика и оптика в этой медиаархеологической реконструкции становятся топологическими моментами обживания в новых сочетаниях взгляда, движения, касания возможностей тела как откровения, как возвышенного переживания, но компьютерные игры выводят это переживание на новый уровень – не только несоизмеримого, но и невозможного.

Утопия не знает человека. Его конечность и ограниченность препятствуют реализации любых утопий. Если интерфейс – наша утопия, то стремящиеся в цифру среды жизни (умный дом, цифровой город) становятся скорее новыми формами борьбы и сопротивления, чем новыми формами комфорта и благосостояния. И в этом смысле важно поставить вопросы об интеграции, вовлечении, включенности: как наше тело, если оно уже в интерфейсах переняло установки и императивы тела геймера, адекватно нашему сознанию (воображению тела) и среде (коллективному существованию, сосуществованию с людьми и не-людьми); какие аспекты продумывания соотношения среды и тела, возможности (аффордансы) и включенности (тигмотаксис) позволяют превратить утопию компьютерных игр из эстетики отнесенных в будущее возможных миров в критику повседневной реальности? Топологическая рефлексия в применении к компьютерным играм потенциально способна показать, как скромны наши урбанистические и архитектурные мечты по включенности тела в среду по сравнению с геймдизайнерскими проектами, где касание и значение переходят друг друга в постоянном и напряженном поиске контакта со средой, живой связи с ней так, что опыт невозможного остается критическим инструментом, а не соблазном.

### *Заборы*

Точно так же, как любые формы мимесиса и поэзиса стремятся подчинить себе жизнь, а не просто память или желание, цифровая среда привлекает к себе прежде всего не новыми формами коммуникации, но разрывами в них, новыми формами существования, а также новыми сущностями, которые можно встретить в этих разрывах. Нечеловекообразные формы агентности и биофильные структуры, участвующие в генерации больших данных, умные вещи и оцифрованные города, раскинувший нейросети ИИ – все это вызывает вопрос о сосуществовании с неуютными сущностями (ботами, виртуальными помощниками, крипто-субъектами, цифровыми двойниками), а также ставит проблему границ.

Но именно геймеры в цифровой среде первыми находят границы: пластичность среды, возможные формы соотнесенности с ней, включения в нее (и, соответственно, исключения) для них интересны в той же мере, в какой интересны и паттерны, периодичность, эмпатичность NPC (non-player character, неигровых персонажей, подчиняющихся прописанным сценарием). Если в процессе биологической эволюции имели значение соотнесенность сред – близость и дальность, линия ландшафта, разделяющая и собирающая, то для эволюции цифровых отношений с управляемыми программами персонажами важны постулаты не столько для тотального внедрения ИИ, сколько для создания таких сред, в которых даже машинное алгоритмизированное поведение из-за понимания масштаба, уместности, степени включенности и распределения активности может восприниматься как удивительное приключение; такое понимание ограниченности и цикличности приближает даже цифровые, вне-человеческие формы агентности к экологичности и жизни более, чем к программе и сценарию.

Отказ от включенности в мелочи, масштабы нейросетей, стремление к большим данным – все это рушит идеал созерцательности. Гипертрофия образа, игнорируя человекообразность взгляда дизайнера и художника, равно как и геймера/пользователя в игровых мирах и во вне-игровых интерфейсах, скорее, уменьшает возможности, поскольку даже опыт, призванный воздействовать на тело геймера как стихия, в циклопических масштабах дает проявиться по нисходящей своей метафоричности, условности, шаблонности.

В этом смысле ключевой вопрос игр – об открытости их игроку – нельзя поставить без вопроса о границах, масштабах, меры. Забор, ограда, орнамент, решетка – все это паттерны для стягивания и организации сред, проекты нормирования скорости и замедления, доступности и ограниченности, видения и вуалирования; все проходит по телу, стремящемуся в цифру, а потому еще более нуждающемуся в точках опоры, для равновесия, гармонии. Сущности и существа, включенные в среду, где проведены линии и установлены границы, не просто обретают жизнеподобие, но начинают через суггестию, эмоциональное и аффективное воздействие жить, будут ли они в своей жизни поддерживать или подавлять человека, превратятся ли в ноосферату или цифровых доноров.

В этом смысле забор [8] – тема, которую не обойти ни геймдизайнерам, ни гейманалитикам: разделяя пространство, забирая землю, он ра-



ботаает с желанием как вполне объективной – психогеографической, миметико-поэтической и социодраматической – выделенностью: он может породить мазотопию, но может дать и уютотопию (место где уютность цифровых масштабов, т.е. машинные требования все большего и лучшего, заменяются неметрическими требованиями уюта). Продумывание границ становится не просто политическим, экономическим или биологическим фактором – в применении к компьютерной игре они переносятся в экзистенциальные сферы редких сценариев, возможности события, сущностной захваченности через невозможность прямого воздействия.

Внимание к практике геймеров и к тем способам взаимодействия со средой, которые они открывают и проживают, позволяет выработать критерии экологии для цифровых сред вместе с целым спектром неуютных сущностей, их населяющих, продумать способы адаптации к ним, продуктивного сосуществования с ними, что потенциально приведет к разработке человекообразных интерфейс-оболочек, оптимальных для увеличения жизненных сил и поддержания чувства внутреннего равновесия.

### Литература

#### Исследования

1. *Bredenkamp H.* Thomas Hobbes's Visual Strategies // *The Cambridge Companion to Hobbes's Leviathan* / Ed. By P. Springborg. Cambridge: Cambridge University Press, 2007. P. 29–60.
2. *Chun W.* On Software, Or The Persistence Of Visual Knowledge // *Grey Room*. 2005. № 18. P. 26–51.
3. *Peters J.D.* The Marvelous Clouds: Toward a Philosophy of Elemental Media. Chicago: University of Chicago Press, 2015.
4. *Бадью А.* Тела, языки, истины // *Скепсис*. Научно-просветительский журнал. URL: [http://scepsis.net/library/id\\_1974.html](http://scepsis.net/library/id_1974.html).
5. *Вайбель П.* Восприятие в технологическую эпоху // *Вайбель П.* 10++ программных текстов для возможных миров. М.: Логос-Гнозис, 2011. С. 135–162.
6. *Ленкевич А.С.* «Ты в своем теле?!». Исследование биополитического дизайна интерфейсов // *Galactica Media: Journal of Media Studies*. 2021. Vol. 3. No. 2. P. 141–165.
7. *Манович Л.* Алгоритмы нашей жизни // *Манович Л.* Теории софт-культуры. Нижний Новгород: Красная ласточка, 2017. С. 83–95.
8. *Савчук В.В.* Забор как равновесие сил. СПб.: РХГА, 2022.
9. *Савчук В.В.* Топологическая рефлексия. М.: Канон+; Реабилитация, 2012.
10. *Савчук В.В.* Философия фотографии. СПб.: СПбГУ, 2005.

#### Источники

11. *Аристотель.* О душе // *Аристотель.* Сочинения в 4-х тт. Т.1. М.: Мысль, 1976.
12. *Шпенглер О.* Закат Европы. Очерки морфологии мировой истории. В 2 т. Т. 2: Всемирно-исторические перспективы. М.: Мысль, 1998.

**Ocheretyany, Konstantin A. Valery Savchuk – computer games researcher***References*

1. Bredekamp, H. (2007). Thomas Hobbes's Visual Strategies, in: Springborg, P. (ed.), *The Cambridge Companion to Hobbes's Leviathan*, Cambridge University Press, Cambridge, pp. 29–60.
2. Chun, W. (2005), On Software, Or The Persistence Of Visual Knowledge, *Grey Room*, no. 18, pp. 26–51.
3. Peters J.D. (2015), *The Marvelous Clouds: Toward a Philosophy of Elemental Media*, University of Chicago Press, Chicago.
4. Badiou, A. (1974), Bodies, Languages, Truths, *Skepticism. Scientific and educational journal*, URL: [http://sceptis.net/library/id\\_1974.html](http://sceptis.net/library/id_1974.html) (in Russian).
5. Weibel, P. (2011), Perception in the Technological Era, in: Weibel, P., *10++ Program Texts for Possible Worlds*, Logos-Gnosis, Moscow (in Russian).
6. Lenkevich, A.S. (2021), 'Are you in your body?!'. Study of biopolitical design of interfaces, *Galactica Media: Journal of Media Studies*, vol. 3, no. 2 (in Russian).
7. Manovich, L. (2017), Algorithms of Our Life, in: Manovich, L., *Teorii soft-kul'tury* [Theories of Soft Culture], Krasnaya lastochka, Nizhny Novgorod (in Russian).
8. Savchuk, V.V. (2022), *Zabor kak ravnovesie sil* [The Fence as a Balance of Forces], RchHA, St. Petersburg (in Russian).
9. Savchuk, V.V. (2012), *Topologicheskaya refleksiya* [Topological Reflection], Kannon+, Rehabilitation, Moscow (in Russian).
10. Savchuk, V.V. (2005), *Filosofiya fotografii* [Philosophy of Photography], SPbSU, St. Petersburg (in Russian).