

Феникс Фламм Брандачто

Аффект клика и конфигуративный фатализм

В 1984 году Оруэлл ошибся. Он думал, что нам будут вечно бить в лицо сапогом.

«Брандашмыг» говорит: сапог не нужен. Достаточно дать вам тапочки и любимые хлопья.

Эта книга объясняет, почему ваш комфорт — это самая совершенная клетка, а ваш свободный выбор — лишь заскриптованная анимация.

Вы думаете, что управляете сюжетом. На самом деле сюжет управляет вами.



Аффект клика

Физиологический спазм и паралич эмпатии, когда интерфейс заставляет наше тело совершать моральные преступления.

Конфигуративный фатализм

Иллюзия свободы, при которой нам разрешают бесконечно настраивать обои в камере и выбирать музыку для пыток, скрывая тот факт, что дверь заперта навсегда.

Парадоксальный детерминизм

Состояние, при котором система требует от нас активного выбора лишь для того, чтобы доказать: этот выбор был предопределен кодом ещё до нашего рождения.

Энтропия ветвления

Математический закон, согласно которому экспоненциальный рост количества путей в интерактивном сюжете неизбежно ведет к деградации и обесцениванию смысла каждой отдельной ветки.

Феникс Фламм

**Брандачто: афффект клика и
конфигуративный фатализм**

«Автор»

2026

Фламм Ф.

Брандачто: аффект клика и конфигуративный фатализм /
Ф. Фламм — «Автор», 2026

В 1984 году Оруэлл ошибся. Он думал, что нам будут вечно бить в лицо сапогом. «Брандашмыг» говорит: сапог не нужен. Достаточно дать вам тапочки и любимые хлопья. Эта книга объясняет, почему ваш комфорт — это самая совершенная клетка, а ваш свободный выбор — лишь заскриптованная анимация. В книге вводится уникальная терминологическая рамка, описывающая механику нашего порабощения. Аффект клика: физиологический спазм и паралич эмпатии, когда интерфейс заставляет нас совершать моральные преступления. Конфигуративный фатализм: иллюзия свободы, при которой нам разрешают бесконечно настраивать обои в камере, скрывая тот факт, что дверь заперта навсегда. Парадоксальный детерминизм: система требует от нас активного выбора лишь для того, чтобы доказать: этот выбор был предопределен кодом ещё до нашего рождения. Энтропия ветвления: закон, согласно которому экспоненциальный рост количества путей в интерактивном сюжете неизбежно ведет к деградации и обесцениванию смысла каждой отдельной ветки.

© Фламм Ф., 2026

© Автор, 2026

Феникс Фламм

Брандачто: аффект клика и конфигуративный фатализм

Варкалось. Хливкие шорьки
Пырялись по наве,
И хрюкотали зелюки,
Как мюмзики в мове.
— Л. Кэрролл, «Бармаглот»
Берендилось. Засомливая дрюка
Пырялась по набученой наве,
Бондатая хмыреющая дрюка
Замакакендила в мурентной зебебе.
Обандарились блюкие жужары,
И в синепупенорной шмырезде
Задрокотали мутоторные пукары,
Надрюканных меменных брюхоздре.
А мутоторная дрюмающая зюка
Вентюкнулась на борка. Тю хруздя!
И муркно жопопенистая дрюка
Её затюкнула, вентюзно шмырездя.
— Ф. Фламм, «Зюка и дрюка»

ЧАСТЬ I. ДИАГНОЗ

Введение. Эффект отсутствующего курсора: как «Брандашмыг» взломал сам себя

В декабре 2018 года Netflix совершил идеальную маркетинговую подмену. Выпустив «Чёрное зеркало: Брандашмыг», корпорация не просто запустила интерактивный фильм. Она запустила вирус, вектором распространения которого стала сама человеческая психология. Нам продали не кино. Нам продали эксклюзивный опыт, который физически невозможно скопировать.

Предположение, которое лежит в основе этой книги, звучит провокационно: интерактивность «Брандашмыга» была лишь наживкой. Настоящей целью «Чёрного зеркала» было не расширение границ сторителлинга, а создание идеального рекламного щита для собственной стриминговой платформы. Это был акт агрессивного маркетинга, замаскированный под искусство. Чтобы в этом убедиться, достаточно проследить за тем, что происходит с материалом, когда он неизбежно утекает в свободный доступ.

На платформе: рождение «аффекта клика»

На Netflix «Брандашмыг» встречает зрителя технологическим рукопожатием. В правом нижнем углу экрана появляется полупрозрачный курсор. Первые 15 минут он ведёт себя как послушный слуга: предлагает выбрать хлопья (Frosties или Sugar Puffs), музыку (The Thompson Twins или сборник) и путь на работу (автобус или поезд).

Здесь рождается первый концепт этой книги — «аффект клика». Это физиологический спазм, паралич эмпатии, вызванный необходимостью принять решение в условиях таймера. В момент, когда Стефан заносит пепельницу над отцом, ваше зеркальное сопереживание герою отключается. Префронтальная кора берёт верх: у вас есть 10 секунд, чтобы выбрать между

«Ударить» и «Крикнуть». Вы кликаете. Выбор совершён, дофамин получен, но в этот микроскопический миг вы перестали быть зрителем. Вы стали соучастником. Netflix продаёт вам иллюзию власти над текстом, превращая пассивный просмотр в тяжёлый, изматывающий труд. Вы платите подписку не за контент, а за право нажимать на кнопки, которые ничего не решают.

В сети: смерть интерактива и триумф «конфигуративного фатализма»

Но любой контент, попавший на платформу, рано или поздно оказывается в свободном доступе или на торрентах. И здесь маркетинговая ловушка Netflix захлопывается с оглушительным треском.

На пиратских ресурсах «Брандашмыг» мгновенно теряет свою интерактивную оболочку. Сложная база данных из сотен видеофрагментов и алгоритмических связей превращается в обычный, линейный видеофайл. Курсор исчезает. Кто-то — анонимный пользователь, алгоритм монтажа или профессиональный спидраннер — уже сделал выбор за вас. Вам показывают либо самый быстрый путь к титрам, либо самую кровавую концовку, либо склеенный воедино «режиссёрский монтаж» всех веток.

И здесь зритель, смотрящий фильм бесплатно, испытывает странную, почти невыразимую эмоцию. Он чувствует облегчение от отсутствия «аффекта клика», но вместе с тем — глубокое, экзистенциальное недоумение. «Подождите, — думает он, — а что, здесь был выбор? Разве мы там что-то решали?»

Это недоумение — и есть финальная точка «Брандашмыга». Это момент осознания второго концепта книги — «конфигуративного фатализма».

Тот факт, что вы можете посмотреть «Брандашмыг» как обычный фильм, доказывает, что никакой свободы воли там никогда не было. Вы смотрите не историю Стефана Батлера. Вы смотрите результат компиляции. В сети вы видите лишь ту ветку реальности, которую алгоритм (или человек-монтажёр) посчитал наиболее смотрибельной. Ваше «линейное» кино — это просто самый эффективный путь программного кода.

Именно в этом и заключается гениальность рекламного хода Netflix. Платформа продаёт вам эксклюзивное право на тревогу. Вы платите деньги за подписку не для того, чтобы увидеть фильм, а для того, чтобы почувствовать, как система заставляет вас делать за неё грязную работу. Вы — бета-тестер, который бесплатно трудится монтажёром в подвалах корпорации, собирая для неё сюжет из кубиков, в то время как пират в сети просто потребляет готовый продукт.

Интерактивность «Брандашмыга» — это не жанр. Это DRM (техническая защита от копирования), возведённая в абсолют. Вы не можете скачать «Брандашмыг» с торрентов и получить тот же опыт, что и на Netflix, потому что торрент-клиент не умеет имитировать ваш паралич перед выбором пепельницы.

Эта книга — о том, что произошло, когда иллюзия выбора столкнулась с реальностью алгоритма. Мы разберём, как «Брандашмыг» деконструирует сам сериал «Чёрное зеркало», как он физиологически насилует наше восприятие и почему ваш опыт просмотра этого фильма в сети (или ваше желание его там найти) говорит о состоянии современного общества гораздо больше, чем любой выбор хлопьев на экране.

О «Брандашмыге» уже много писали. Робби Фордайс и Томас Апперли в сборнике «Reading "Black Mirror"» (2021) разобрали эпизод как метафору самих стриминговых платформ — их глава так и называется, «Exhausting Choices». Они показали, что структура выбора в фильме повторяет механику покупки на экране Netflix. Анна Мари Режк и Мадс Хаар из Тринити-колледжа в Дублине посмотрели на «Брандашмыг» с другой стороны: их интересовало, как улучшить ощущение контроля у зрителя, и они предложили модель «невидимой агентности» — когда система подстраивается под поведение человека, не показывая ему этого. Есть и корейские работы: одна разбирает эпизод через теорию актор-сетей, где алгоритм и интерфейс

— такие же действующие лица, как Стефан и зритель; другая — через брехтовский эффект отчуждения, где зритель не сопереживает, а наблюдает за конструкцией.

Эта книга не спорит с ними. Она идёт другим маршрутом. Фордайс и Апперли анализируют платформу, Режк и Хаар проектируют дизайн, корейские авторы работают с теорией медиа. Здесь речь о другом: о том, что происходит с человеком, когда механика «Брандашмыга» выходит за пределы экрана и становится повседневностью. О «Пятёрке», которая оказывается не компьютером в подвале, а лентой в телефоне. Об «аффекте клика», который из судороги перед пепельницей превращается в привычку листать. Академия разбирает фильм. Эта книга разбирает состояние.

Ваш выбор, приведший вас на страницы этой книги, уже был просчитан. Но осознание этого просчёта — единственный способ взломать систему.

Курсор мигает. Но на этот раз он находится на страницах текста, а не на экране телевизора. И у вас есть неограниченное время, чтобы решить: продолжать чтение или закрыть файл. Пока что.

Курсор мигает. Пора нажать «Играть».

Глава 1. Сериал, который нажал на самого себя: деконструкция «Чёрного зеркала»

Если «Чёрное зеркало» — это дистопия, предупреждающая нас о вреде технологий, то «Брандашмыг» — момент, когда дистопия осознала себя и решила совершить самоубийство на камеру. Эпизод не просто продолжает вселенную сериала, он методично, с садистской ухмылкой пожирает собственное наследие. Для зрителя, включившего «Брандашмыг» после «Сан-Джуниперо» или «USS Каллистер», первая реакция — ожидание морали. Ожидание того самого горького вывода, который Чарли Брукер обычно оставляет на десерт.

Но «Брандашмыг» не оставляет вывода. Он оставляет пустую тарелку и курсор, мигающий над вопросом: «Съесть десерт? Да / Нет».

Эта глава посвящена тому, как интерактивная форма эпизода становится единственным возможным содержанием для его сюжета. «Чёрное зеркало» всегда строилось на подмене: технология обещает свободу, контроль или утешение, но в финале забирает душу. «Брандашмыг» доводит эту формулу до абсурда: он даёт зрителю контроль, чтобы доказать, что контроля не существует.

1.1. Эстетика 80-х: ретро как алиби

Действие эпизода помещено в 1984 год. Это не просто дань моде на ностальгию (которая сама по себе является предметом исследования в «Сан-Джуниперо»). 1984 год — это год выхода романа-антиутопии Джорджа Оруэлла, год появления первого компьютера Macintosh и, что самое важное, год зарождения видеоигр жанра Choose Your Own Adventure.

Выбирая 80-е, Брукер создаёт для зрителя «зону комфорта». Мы смотрим на пузатые мониторы, кассеты и джинсы с завышенной талией с позиции превосходства людей из 2018 года. Нам кажется, что история о программисте Стефане, который пытается превратить разветвлённую книгу-игру в видеоигру, — это метафора зарождения цифрового мира. Мы снисходительно улыбаемся его наивности.

Но это идеальная ловушка. 80-е здесь нужны не для атмосферы, а для создания ложной дистанции. Брукер заставляет нас смеяться над технологиями прошлого, чтобы мы не заметили, как технологии настоящего делают с нами ровно то же самое. Когда Стефан в 1984-м параноидально смотрит на свои хлопья, подозревая, что их положение в коробке контролирует корпорация, зритель в 2018-м сидит с чипсами, положение которых в миске только что «выбрал» за него алгоритм, приславший уведомление о новом сезоне. А зритель в 2026-м видит ту же сцену в третий раз — и узнаёт себя в обоих. Вместо хлопьев у него кредитный рейтинг, вместо пепельницы — кнопка «Оплатить». Ретро-эстетика — это алиби для Netflix.

Мы думаем, что смотрим исторический триллер, хотя на самом деле смотрим документалистику о себе.

1.2. Метатекст: Чарли Брукер как Стефан Батлер

Стефан Батлер — невротичный затворник, живущий с родителями, который одержим идеей создать идеальную, абсолютно свободную игру. Он хочет, чтобы у игрока была «реальная воля».

Замените «Стефана» на «Чарли Брукера», а «игру» на «сериал». «Брандашмыг» — это автопортрет шоураннера в момент творческого кризиса. Брукер, как и его герой, заперт в цикле. «Чёрное зеркало» к пятому сезону стало предсказуемым: зритель знал, что технологии — это плохо, корпорации — зло, а финал будет плохим. Интерактивность — это попытка Брукера взломать собственный формат. Он даёт зрителю нож (курсор) и говорит: «Давай, измени мой сериал. Сделай его счастливым. Убей злого начальника».

Но, как и код Стефана, код «Брандашмыга» имеет скрытые переменные. Когда зритель выбирает «счастливый путь» (например, отказывается принимать таблетки или прыгать с балкона), игра выдаёт ошибку: «Я не уверен, что это сработало», — и принудительно откатывает вас назад. Брукер, как и Стефан, не может позволить своему творению быть по-настоящему свободным. Авторитарность творца побеждает. Любой выбор, который ломает мрачную логику «Чёрного зеркала», признаётся багом и вырезается из реальности. Брукер смеётся над нами: вы можете выбирать цвет обоев в камере, но дверь всё равно останется запертой.

1.3. Пасхалки как самоликвидация

«Брандашмыг» набит отсылками к предыдущим сезонам, но они работают не как фан-сервис, а как улики преступления.

Tuckersoft (компания, где работает Колин) — это карикатура на саму индустрию Netflix. Мохан (директор студии) предлагает Стефану на выбор: использовать готовый, надёжный движок (сделать обычный, качественный сериал по лекалам) или писать свой код с нуля (рискованный интерактив). Стефан выбирает риск. Netflix выбрал риск.

«Сан-Джуниперо»: в одной из веток, если зайти в кабинет терапевта, можно увидеть на её столе визитку с названием клиники «Сан-Джуниперо». В мире «Брандашмыга» идеальное цифровое бессмертие из этого эпизода — это просто коммерческая контора по лечению ПТСР. Брукер одним курсором обесценивает самую светлую концовку своего сериала.

«Металлист»: в офисе Tuckersoft висит постер игры «Metl Hedd» — хита, который сделал Колин. На постере — та самая робособака из эпизода, где она охотилась на людей. Но если в «Металлисте» это пугающая технология будущего, то здесь она — обложка видеоигры, которую продают подросткам. Ужас не профанируется фигуркой на полке. Он профанируется тем, что стал продуктом.

Разбирая свой собственный канон, «Брандашмыг» доказывает, что вселенная «Чёрного зеркала» не имеет смысла. Она — такой же «Брандашмыг», набор разрозненных веток, которые можно склеить как угодно. Сериал совершает ритуальное самоубийство, чтобы воскреснуть в виде монстра-Франкенштейна, которым управляете вы.

1.4. Слом четвёртой стены как акт потребления

В кульминации Стефан осознаёт, что им управляет «Пятёрка» (компьютер). Он начинает говорить с ним. В этот момент курсор появляется не просто как интерфейс, а как голос в голове героя. «Выбери, что сказать: "Кто ты?" или "Ты не настоящий"».

Здесь происходит окончательная подмена. Зритель перестаёт быть демиургом и становится болезнью. Ваши клики — это не помощь Стефану, это симптомы его шизофрении. Вы — та самая система слежки, тот самый Большой Брат, от которого он пытается сбежать.

В этот момент «Брандашмыг» перестаёт быть фильмом и становится идеальной иллюстрацией «парадоксального детерминизма». Чтобы осознать себя рабом алгоритма, Стефан (и

зритель) должен начать этому алгоритму подчиняться. Свобода воли здесь — это осознанная необходимость нажать на кнопку «Убить отца», потому что так велит курсор.

Netflix не подарил нам свободу. Он продал нам билет на место Бога, чтобы в финале показать, что Бог — это просто ещё один юзер, чья кредитная карта привязана к ежемесячной подписке. Вы думали, что управляете Стефаном? Нет. Вы просто нажимали на рекламу. И в следующей главе мы разберём, как именно этот клик физически перестраивает ваш мозг.

Глава 2. Аффект клика: физиология ложной свободы

В Главе 1 мы установили, что «Брандашмыг» — акт творческого каннибализма, где Чарли Брукер скармливает собственное детище интерактивному интерфейсу. Но чтобы этот акт состоялся, Netflix потребовалось совершить нечто более интимное и пугающее: взломать не сюжет, а биологию зрителя.

Когда на экране появляется плашка с выбором завтрака — «Frosties / Sugar Puffs», — происходит короткое замыкание. Наш мозг, эволюционировавший для пассивного восприятия нарратива (как в кино) или для утилитарного решения задач (как в жизни), внезапно получает задачу, для которой у него нет прошивки. Мы должны принять решение в вымышленном мире, последствия которого не можем предсказать, но за которые несём мгновенную, физиологическую ответственность.

Эта глава посвящена тому, что происходит в те 10 секунд, пока курсор мигает над головой Стефана. Мы разберём, как рождается «аффект клика» и почему «когнитивное трение» в «Брандашмыге» — не баг интерфейса, а главный инструмент пытки.

2.1. Анатомия «аффекта клика»

В нейробиологии аффект — кратковременное, интенсивное эмоциональное состояние. В UX-дизайне клик — завершение микроцикла, подтверждение действия. «Брандашмыг» скрепчивает их.

«Аффект клика» — физиологический спазм, возникающий в момент столкновения эмпатии и утилитарности. Когда Стефан берёт пепельницу, ваши зеркальные нейроны кричат: «Брось её! Он твой отец!». Это биологическая программа сопереживания. Но интерфейс Netflix холодно выводит таймер: 10... 9... 8... В этот момент управление перехватывает префронтальная кора. Мозг переходит в режим решения задачи. Вы больше не зритель триллера. Вы — оператор станка.

Клик происходит. В этот микромомент выброс дофамина (я совершил действие!) смешивается с микродозой кортизола (я совершил непоправимое действие!). Эмпатия не просто подавляется — она насилуется. Вы используете человеческое сочувствие как инструмент для выбора опции в меню. Именно поэтому концовки «Брандашмыга» оставляют после себя такой тяжёлый, грязный осадок. Дело не в том, что отец мёртв. Дело в том, что вы нажали кнопку, чтобы он умер, и ваше тело на химическом уровне запомнило это как свою транзакцию.

2.2. Когнитивное трение: боль как функция

В классическом дизайне пользовательского опыта (UX) «когнитивное трение» — враг. Это лишние клики, неудобное меню, непонятные иконки. Дизайнеры стремятся его минимизировать, чтобы путь пользователя был гладким.

«Брандашмыг» делает прямо противоположное. Он намеренно конструирует зоны максимального трения. Первый выбор (хлопья) — трение нулевого уровня. Он безопасен. Он нужен лишь для того, чтобы приучить палец к кнопке. Это дрессировка. Но уже выбор пути на работу (автобус или поезд) вводит лёгкую тревогу. «Повлияет ли это на сюжет?» — думает мозг, затрачивая энергию на анализ бессмысленного выбора.

Пик трения — моральные дилеммы. Почему нам физически некомфортно, когда нужно выбрать, спрятать ли окровавленную пепельницу или сдать её полиции? Потому что «Брандашмыг» ломает базовый контракт зрителя. В кино мы — присяжные. Мы наблюдаем и судим.

В «Брандашмыге» нас делают соучастниками, но оставляют нам полномочия только курьеров. Мы доставляем решение, но не пишем его.

Это трение вызывает то, что в книге называется «отложенным аффектом клика». Если вы (как читатель Введения) смотрели это в сети, вы пропустили острую фазу. Но ваш мозг всё равно зафиксировал пустоту на месте интерфейса. Ваше спокойствие во время просмотра было неестественным. Вы смотрели фильм, в котором ампутировали нервную систему. Онемение — тоже симптом.

2.3. Парадокс выбора и синдром FOMO

Психолог Барри Шварц в своей теории «парадокса выбора» доказал: чем больше у нас опций, тем меньше наше удовлетворение и тем выше тревога. «Брандашмыг» — это «парадокс выбора», доведённый до видеоигровой мясорубки.

Зритель Netflix знает, что у эпизода есть «секретные» ветки (разговор с доктором Хэйнс, концовка с прыжком с балкона, концовка с Netflix). Знание о существовании других путей отравляет текущий путь. Когда вы выбираете «Сахарные хлопья», вы не наслаждаетесь завтраком Стефана. Вы думаете: «А что было бы с Frosties? Потерял ли я секретную сцену?».

Здесь «аффект клика» сливается с современным цифровым неврозом — FOMO (синдром упущенной выгоды). «Брандашмыг» — первый сериал, который заставляет зрителя испытывать страх упущенной выгоды по отношению к самому себе. Вы боитесь прожить не «каноничную» версию своей жизни. Это идеальное зеркало «конфигуративного фатализма»: мы тратим больше времени на тревогу о непрожитых вариантах, чем на проживание текущего, потому что система убедила нас, что где-то там, за другим кликом, скрывается «настоящая» концовка.

2.4. Терапевтическая ловушка: выбор как симптом

Одна из самых гениальных сцен эпизода — разговор Стефана с терапевтом. Доктор Хэйнс предлагает ему рассказать о матери. Курсор предлагает варианты: «Она жива» / «Она умерла». Если вы выбираете «Она жива», Стефан впадает в истерику, потому что игра насильно переписывает его предысторию. Он кричит, что она умерла.

В этот момент «Брандашмыг» показывает истинное лицо алгоритма. Выбор здесь — не созидание, а насилие над памятью. Система не спрашивает, что вы хотите чувствовать. Она заставляет вас подтвердить факты, которые вызывают боль, просто чтобы проверить, как далеко она может зайти. Это и есть «парадоксальный детерминизм» в действии: вам дали руль, но машина едет по минному полю, и каждый ваш поворот лишь выбирает, на какой mine подорваться. Свобода воли здесь — свобода выбора способа своего страдания.

2.5. Эмпатия как исчерпаемый ресурс

Обычный фильм — марафон эмпатии. Вы настраиваетесь на волну героя и идёте с ним два часа. «Брандашмыг» — интервальная тренировка. Каждые 2–3 минуты «аффект клика» бьёт вас током, заставляя прервать сопереживание ради принятия решения. К 40-й минуте просмотра зритель истощён. Его мозг отказывается от сложной эмоции (жалости к безумцу) в пользу простой моторики (ткнуть в красный прямоугольник).

Именно в этот момент истощения Netflix берёт своё. Устав от выбора, зритель готов кликнуть на что угодно, лишь бы таймер исчез. Он становится пластичным. Идеальным потребителем. В следующей главе мы перенесём этот лабораторный эксперимент из черепной коробки зрителя в серверные центры Калифорнии. Мы докажем, почему ваш «свободный» клик на самом деле — самая дешёвая и самая эффективная форма цифрового рабства в истории человечества.

Мы вскрыли череп зрителя и нашли там судорогу. Но судорога — это симптом. Врач, который её вызывает, сидит не в голове. Он сидит в серверной. Пора зайти туда и посмотреть, зачем Netflix понадобилось превращать нас в пациентов.

ЧАСТЬ II. МЕХАНИЗМ

Глава 3. Парадоксальный детерминизм: почему ваш клик принадлежит Netflix

В Главе 2 мы вскрыли череп зрителя и обнаружили там «аффект клика» — физиологическую судорогу, которую мозг выдаёт в ответ на ложную дилемму. Мы доказали, что интерфейс «Брандашмыга» работает как аппарат искусственного стресса. Но возникает закономерный вопрос: зачем? Зачем Netflix, чья бизнес-модель построена на убаюкивании зрителя алгоритмами («Мы сами подберём то, что вам понравится»), вдруг заставляет нас работать, принимать решения и испытывать тревогу?

Ответ кроется в самой архитектуре эпизода. «Брандашмыг» — не гимн свободе воли. Это самый совершенный детектор лжи, когда-либо созданный индустрией развлечений. Его цель — доказать вам, что свободы воли не существует, а ваш выбор — просто ещё один вид потребления.

3.1. Конфигуративный фатализм: тюрьма с золотыми ручками

В классическом детерминизме судьба предначертана Богом или роком. Вы — щепка в потоке. Вы бессильны. Это рождает фатализм и апатию. «Брандашмыг» предлагает новую, цифровую версию фатализма. Конфигуративный фатализм — состояние, при котором система предлагает вам бесконечное количество настроек (какой плакат повесить в комнате, какую музыку включить, какую таблетку принять), но жёстко блокирует выход из самой комнаты.

Стефан Батлер одержим идеей «реальной воли». Он хочет создать игру, где выбор имеет значение. Но код «Брандашмыга» (как в игре, так и в самом эпизоде) построен на обмане. Когда Стефан (или вы) пытается совершить по-настоящему свободный акт — например, сжечь рукопись или отказаться от работы с корпорацией Tuckersoft — игра выдаёт ошибку. «Я не уверен, что это сработало». Вас насильно откатывают назад.

Парадокс в следующем: чтобы доказать вам, что вы свободны, система должна сначала заставить вас поверить, что вы можете уйти. Но все двери ведут в один и тот же подвал. Ваш выбор хлопьев, музыки и пути на работу — не управление сюжетом. Это кастомизация вашей камеры. Вы выбираете цвет стен, но тюремный срок остаётся неизменным. Именно эту иллюзию контроля Netflix продаёт за 9.99\$ в месяц.

3.2. Парадокс Netflix: алгоритм, который ненавидит ваш выбор

Здесь мы подходим к главной иронии «Брандашмыга». Netflix — империя, построенная на устранении выбора. Знаменитый алгоритм рекомендаций, кнопки автовоспроизведения следующего эпизода, пропуск заставок — всё это создано для того, чтобы превратить зрителя в пассивный сосуд. Чем меньше вы думаете, что включить дальше, тем дольше вы остаётесь на платформе.

Выпустив «Брандашмыг», Netflix совершил акт идеологической шизофрении. Они дали нам тысячи вариантов в фильме, который сам по себе является метафорой того, как эти варианты нас убивают. Это и есть «парадоксальный детерминизм». Свобода, которую даёт вам Netflix, — свобода безупречно следовать его коду.

Если вы выбираете «мирные» ветки, сериал наказывает вас скукой или техническим сбоем, заставляя переигрывать. Если вы выбираете «жестокие» ветки, сериал вознаграждает вас продолжением истории. Система дрессирует вас. Она быстро понимает, что зритель хочет «хорошую» концовку. Но в коде «Брандашмыга» «хорошей» концовки нет. Есть только концовки, где Стефан осознаёт себя рабом. Таким образом, единственный способ «выиграть» в «Брандашмыге» — осознать, что играть не нужно. Единственный по-настоящему свободный клик — отказ от клика (заккрытие вкладки), но архитектура сериала делает и это невозможным, затягивая вас в рекурсию.

3.3. Колин как пророк детерминизма

Персонаж Колина (хакер, который пишет код для игры) — философский рупор Брукера. В его знаменитой сцене с «зеркальным лабиринтом» (которую зритель видит, если выбирает дискету Nohzdylve) он объясняет механику мира:

«Дело не в том, что ты делаешь выбор. Дело в том, что он чувствуется как выбор. Это программа. У тебя есть иллюзия, но... всё это уже случилось».

Колин вводит понятие «мета-игры». Он утверждает, что и он, и Стефан, и зритель — всего лишь переменные в чьём-то коде. Когда он шагает с балкона, он не совершает самоубийство. Он совершает «дебаг» — попытку выйти за пределы оперативной памяти. Для книги это ключевой момент. Колин доказывает, что «аффект клика» — не эмоция, а программная функция. Мы чувствуем тяжесть выбора только потому, что так заложено в скрипте. Наша совесть — просто строка кода: `if (choice == 'kill_father') { guilt += 10; }`.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.