

12+

ЧТО СКРЫВАЕТСЯ ЗА ПИКСЕЛЯМИ?



Комиксы Ріх_Гіх для тех, кто ещё растёт.

ФДШМУ

**Что скрывается за пикселями?
Комиксы Pix_Fix для
тех, кто ещё растёт**

«Издательские решения»

ФДШМУ

Что скрывается за пикселями? Комиксы Pix_Fix для тех, кто ещё растёт / ФДШМУ — «Издательские решения»,

Следующий ролик. «Ещё один раунд». «Ещё чуть-чуть». Эмодзи вместо слов. Сначала кажется, что это просто разные вещи. Но Pix_Fix начал замечать: в играх, роликах, чатах и ИИ иногда повторяются похожие манеры. Они делают один ход привычнее, а другой — тише. Постепенно у некоторых манер появились временные имена, чтобы легче узнавать уже замеченное.

Содержание

Бывало?	6
Следующий	7
Почти	10
Дострой	13
Конец ознакомительного фрагмента.	14

Что скрывается за пикселями? Комиксы Ріх_Фіх для тех, кто ещё растёт

ФДШМУ

Редактор Пухлый Карась

© ФДШМУ, 2026

ISBN 978-5-0070-6748-5

Создано в интеллектуальной издательской системе Ridero

Бывало?

— Сделай перерыв.
— Ещё пять минут.

— Заходи скорее.
— Мы уже там.

Просто ролик.
Новый раунд.
Смешное сообщение.

И всё вроде обычное.

Но Pix_Fix начал кое-что замечать.

После вроде бы конца
что-то всё равно продолжалось.

И продолжалось по-разному.

Именно с этого всё и началось.

Следующий



Вчера Pix_Fix увидел Spinner в роликах.
А потом он встретился там,
где роликов вообще не было.

В игре закончился короткий раунд.
На экране стояла кнопка:
ещё раз

Обычная.
Просто она была ближе, чем выход.

В чате кто-то прислал картинку.
Под ней уже была другая.
Потом ещё одна.
Слов почти не было.
Но что-то всё равно продолжалось.

Кажется, Spinner вообще не любит сидеть в одном месте. Он появляется там, где конец только успел показаться, а следующий уже рядом.

Иногда с ним правда хорошо.
Следующий приносит интересное.
Настроение.
Фразу, которую хочется повторить.
Картинку, которую хочется показать.
Маленькое: **о, это про меня.**
И это тоже настоящее.

Тогда Spinner не закручивает.
Он просто передаёт искру дальше.

Но бывает иначе.
Следующий приносит только следующий.
Потом ещё следующий.
Потом ещё.

И уже трудно вспомнить, что вообще хотелось: посмеяться, отдохнуть или найти что-то.
Осталось только... **следующий.**

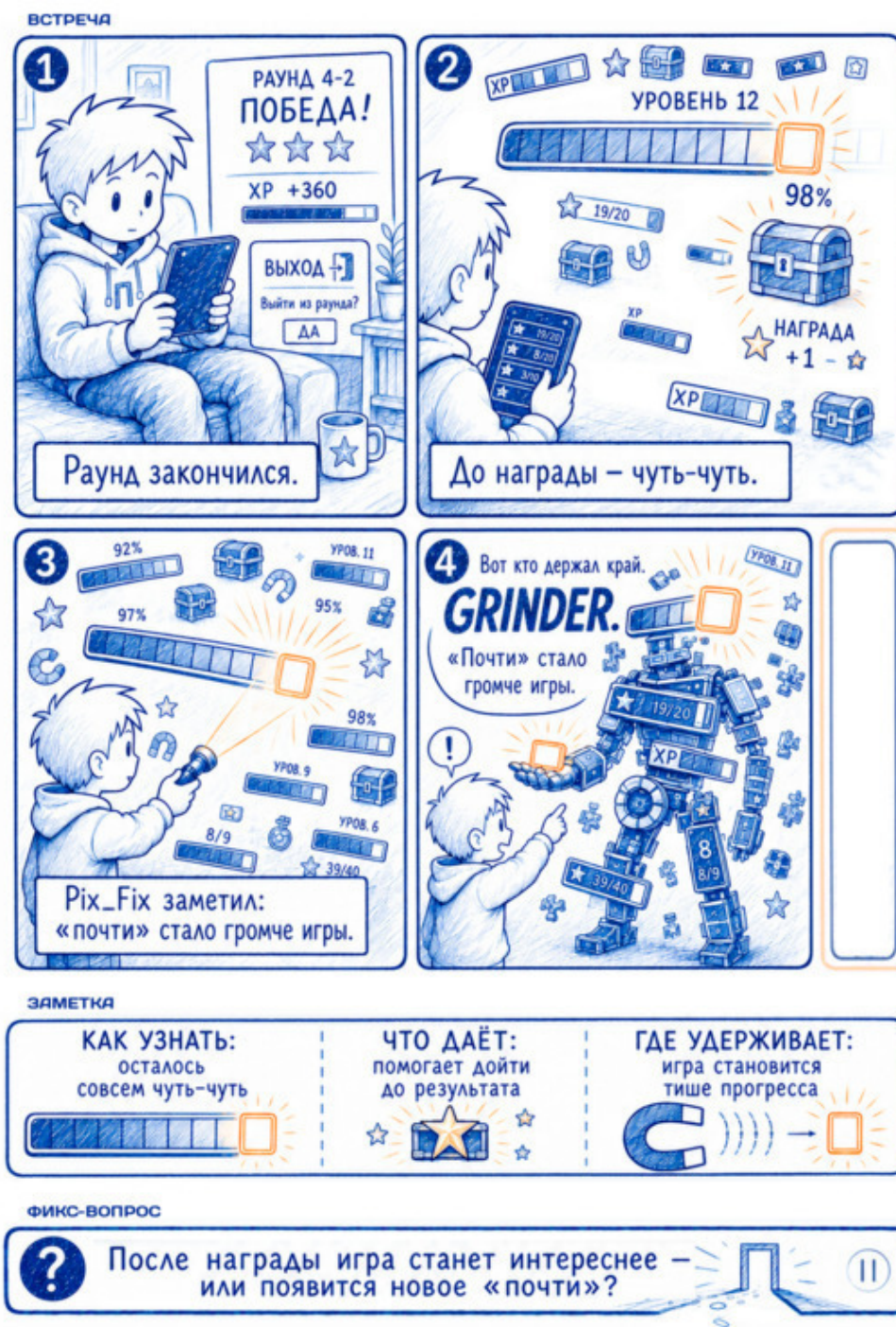
Не потому что кто-то заставил.
Просто «дальше» стало слишком лёгким.

Pix_Fix не спрашивает:
хороший Spinner или плохой,
это не его категории.
Он спрашивает проще:

**Я правда хочу продолжить —
или продолжаю на автомате?**



Почти



После встречи с Grinder Pix_Fix стал замечать «почти» в других местах. В коллекции не хватало одной звезды. В ежедневной серии нельзя было пропустить день. В задании оставался последний шаг. В списке наград пустой квадратик стоял в самом конце.

Каждый раз всё выглядело по-разному. Но внутри звучало похоже:
почти.

У «почти» есть странная сила: недостающий кусочек вдруг становится заметнее того, ради чего всё началось.

Иногда с ним правда хорошо.

Почти собранный навык не бросают на последнем шаге. Почти пройденный уровень всё-таки проходят. Почти готовая постройка получает крышу. И тогда конец не ловушка, а результат: можно выдохнуть и сказать — **я смог.**

Но бывает иначе.

Ты уже не очень хочешь играть,
а кусочек всё ещё светится.

Забираешь награду —
и рядом появляется новая шкала.

Закрываешь один пустой квадратик —
и открывается следующий.

И всё время кажется: ну теперь-то почти.

Игра ещё на экране.
Но играть становится тише.
Громче становится
новое незавершенное место.

Остается только...
дожать.

Просто «почти» стало слишком главным.

Pix_Fix не пытается победить Grindera.
Он просто спрашивает:

**Я продолжаю, потому что интересно —
или потому что это почти завершено?**



Дострой

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.