Константин П. Глазков
НИУ «Высшая школа экономики», Москва, Россия

Телесное присутствие в геолокационных играх. Часть 1

В работе рассматривается вопрос трансформации телесности в геолокационных играх. В качестве индикатора телесности мы выбрали концепт присутствия, который позволяет поставить вопрос, где находится игрок и как выстраиваются его отношения с другими. Иллюзорная однозначность концепта присутствия исчезает, если мы пытаемся обнаружить определение этого термина в разных теоретических подходах. В анализе публичного взаимодействия И. Гофман обозначает присутствие попеременно как физическое местонахождение и как степень участия в происходящем. В качестве эмпирического материала мы используем интервью с игроками Ingress the Game и Pokémon Go (10 интервью), видеосъемку пяти игровых эпизодов (244 минуты) и проговаривание игрового опыта самими игроками (2 комментария к игре). Нам удалось обнаружить, что, несмотря на значительную увлеченность мобильными устройствами, игроки существенную долю игрового процесса тратят на то, чтобы соблюдать публичные приличия соприсутствия с другими прохожими. Для достижения этой цели игрокам приходится демонстрировать резервы вовлеченности, переключая внимание время от времени с телефона на окружающих, либо скрывать факт игры, маскируя его под другие виды деятельности, либо играть вместе. Тем самым игроки постоянно заняты тем, что поддерживают свое присутствие в ситуации, нарушения которого связаны с потерей необходимой степени вовлеченности в происходящее здесь и сейчас.

Глазков Константин Павлович — научный сотрудник Социологического института РАН, филиал Федерального научного-исследовательского социологического центра, преподаватель кафедры методов сбора и анализа социологической информации НИУ ВШЭ, аспирант департамента социологии НИУ ВШЭ. Научные интересы: геолокационные сервисы и игры, публичное взаимодействие, И. Гофман. E-mail: glazkov.konst@gmail.com
Konstantin P. Glazkov — research fellow at the Sociological Institute of the Federal Center of Theoretical and Applied Sociology of the Russian Academy of Sciences, lecturer and postgraduate student at sociological department of NRU Higher School of Economics. Science interests: location-based services and games, public behavior, E. Goffman. E-mail: glazkov.konst@gmail.com
Исследование выполнено при поддержке гранта Российского научного фонда (проект РНФ No17-78-20164) «Социотехнические барьеры внедрения и использования информационных технологий в современной России: социологический анализ».
The research is supported by the Russian Science Foundation grant (RSF No17-78-20164) “Sociotechnical barriers of the implementation and use of information technologies in Russia: sociological analysis”.

Ключевые слова: присутствие, тело, телесность, мобильные устройства, геолокационные игры, Ingress the Game, Pokémon Go, дополненная реальность, публичное взаимодействие

Konstantin P. Glazkov. NRU Higher School of economics, Moscow, Russia
The bodily presence in location-based mobile games. Part 1

The paper examines the transformation of bodily experience in location-based mobile games. Through the concept of presence, we consider the player's experience of place and relations with others. The concept of presence is quite ambiguous in different theoretical approaches. The Goffmanian analysis of public behavior uses alternately both meanings of presence: presence as a physical location and presence as a level of involvement in what is happening. We rely on empirical data including interviews with players of Ingress the Game and Pokémon Go (10 interviews), video recordings of five gaming episodes (244 minutes) and players' comments about gaming experience (2 comments). We managed to find out that in spite of considerable enthusiasm for mobile devices, players spend a significant share of the game process in order to observe public decorum of co-presence with other passers-by. To achieve this goal, players have to demonstrate the reserves of involvement, switching attention from time to time from the phone to others, or to hide the fact of the game, disguising it for other activities, or to play together. Thus, players are constantly engaged in repairing their presence in a situation, the violations of which are connected with the loss of the proper degree of involvement in what is happening here and now.

Keywords: presence, body, corporeality, mobile devices, location-based mobile games, Ingress the Game, Pokémon Go, augmented reality, public interactions

doi: 10.22394/2074-0492-2017-3-163-196

С ростом популярности геолокационных сервисов вопросы переживания пользователями собственной телесности получают новый виток развития. Если раньше тело выступало в качестве однозначного маркера ситуации, то теперь тело — это не только объект, расположенный в актуальной плоскости взаимодействия, но и источник данных о местонахождении, которые помещают индивида в совсем иные контексты, порой довольно чуждые его непосредственному окружению. В настоящей работе мы раскроем некоторые аспекты, связанные с проблемами телесности в геолокационных играх на примере Ingress the Game и Pokémon Go.

Отправной точкой для раскрытия понятия телесности в геолокационных играх для нас послужила проблема присутствия. Границы тела определяются в том числе в соотношении с другими

объектами и людьми, с которыми сталкивается действующий в моменты соприсутствия. При этом не до конца понятно, что значит «присутствовать». Чтобы концептуализировать присутствие, мы обращаемся к анализу публичного взаимодействия И. Гофмана (Часть 1), взаимоотношениям человека и технологий в постфеноменологии Д. Айди и языку описания практик аутентичного движения[1].

В концепции Гофмана присутствие выступает в качестве банальной предпосылки, предваряющей детальный анализ норм необходимой вовлеченности в происходящее. То есть гофмановский анализ ситуационных приличий начинается именно с того момента, когда индивиды находятся в непосредственном соприсутствии друг с другом. Однако индивиды часто используют «способы, которыми может выражаться недостаточная степень присутствия» [Гоффман, 2017, с. 92], иногда люди испытывают дискомфорт от «чрезмерного присутствия» [Там же, с. 117], а неспособность демонстрировать присутствие, поддерживая должный тонус взаимодействия, может и вовсе быть классифицирована как симптом психического заболевания [Там же, с. 86]. В описанных случаях присутствие используется как некая переменная величина, которую можно регулировать, терять, возобновлять, поддерживать, демонстрировать.

В случае с геолокационными играми проблема присутствия становится еще более актуальной, так как, несмотря на то что игровая механика делает акцент на местонахождении игроков, сам игрок переживает себя расщепленным между актуальной и виртуальной плоскостями происходящего, в которых по-разному осуществляется установление контакта с игровыми объектами и другими игроками. При этом восприятие окружающей обстановки усложняется участием различных медиаций (мобильного телефона, интернета, геопозиционирования, приложения), которые давно воспринимаются как нечто самоочевидное, но при этом непроблематичное для пользователей.

В рамках исследования была проведена серия интервью с игроками (10 интервью), отсняты игровые эпизоды (5 эпизодов с применением мультиракурсной съемки: видео с экрана телефона, видео от первого лица с экшн-камеры игрока, видео процесса игры с позиции внешнего наблюдателя) в Pokémon Go и Ingress, а также собраны комментарии (2 комментария) игроков на отснятые видеоматериалы. Таким образом, мы получили описания внутренней и внешней

1 См. статью Е. Соколовой в этом же номере.

позиций игрока, а также их интерпретацию — как со стороны самих игроков, так и со стороны исследователей.

В результате мы показываем, как переживается телесность игроком в зависимости от имеющихся в его репертуаре способов управления своим присутствием в различных ситуациях. Некоторые из этих способов связаны с экранированием (*shield, screen*) других людей и активностей [Гоффман, 2017, с. 101–103], другие — с необходимостью справляться с «телесной усталостью» за счет разрядки и новых телесных поз, третьи — с маскировкой игровой активности под другие виды деятельности.

Телесность технологий и технологии тела

Философские основания осмысления телесной проблематики исходят из критики картезианского дуализма, в рамках которого тело помещается в класс внешних объектов по отношению к разуму. Один из аспектов критики связан с возможностью непосредственного опыта. Исходя из картезианского дуализма, неопосредованное взаимодействие возможно лишь в условиях бестелесного разума, что на практике означает отсутствие «чистого» восприятия. Альтернативные подходы склоняются к тому, что любое восприятие — это действия, опосредованные телами, другими людьми, языком и т. д. Медиация — то, что делает видимым и доступным материальные обстановки, и тело выступает в качестве одного из базовых медиаторов [Arminen, Licoppe, Spagnolli, 2016, p. 3–4].

Последующие подходы пытаются поместить тело в центр рассмотрения проблемы самосознания. Например, Делёз и Гваттари в рамках концепции «тело без органов» подчеркивают разницу между Я и моим телом, отмечая, что тело является совокупностью всех возможностей, которые могут произойти со мной. То, что происходит с телом, происходит и с разумом, и телу требуется постоянно нащупывать свои возможности, чтобы подтверждать, что оно реальное [Buchanan, 1997, p. 88].

Для других теоретиков тело служит ключом к понимаю макропорядка. Марсель Мосс [1996] пишет о техниках тела, которые формируются в разных обществах по-разному и которые диктуют то, как надо использовать тело, из-за чего происходит его объективация. Мэри Дуглас [2000] через категорию «здоровья» тела делает переход к исследованию социального устройства сообществ. По Бурдье [Bourdieu, 1984], тело все больше воспринимается как незавершенный проект, в котором отражаются накладываемые ограничения на выбор стилей жизни, воспроизводятся привычки и неравенство. В запутанном обществе постмодерна люди все больше обращаются

к телу как ресурсу определения своей идентичности [Varga, 2005, p. 219, 231].

Отдельно стоит упомянуть те подходы, которые детально фокусируются на телесных переживаниях. Прорыв в этом направлении сделал Зиммель, который изучал роль чувств, гендерных ролей, совмещая в исследовании социокультурные и психологические аспекты поведения [Зиммель, 2000]. Современные исследователи трансформации телесного опыта в цифровую эпоху, опираясь на феноменологию, отмечают, что технологии меняют ситуацию, в которой воспринимается тело другого. Технологии расширяют наше здесь-тело, встраиваясь в наши жизненные проекты [Ihde, 1998a, p. 352]. Выстраиваемая в виртуальной реальности коммуникация воскрешает гендерные и расовые стереотипы, которые выражены теперь еще и в цифровых телесных маркерах. Проблема осмысления тела помещается в контекст цифрового картезианства, где тело выступает уже в качестве арбитра смыслообразования, с помощью которого принимаются решения, что считать реальным и настоящим [Boler, 2007, p. 139].

Тело в социологическом анализе зачастую выступает в качестве условия или ограничения. Например, Чарльз Гудвин [Goodwin, 2000, p. 1499–1500] подчеркивает, что именно демонстрация взаимной ориентации тел участников, которая проявляется в ситуативно уместных жестах, создает необходимые последовательности для контекста разговора и смыслы происходящего. А Иммануил Щеглофф [Schegloff, 1979, p. 24] особое внимание уделил анализу телефонных разговоров, так как ситуации удаленной синхронизированной коммуникации позволяют в большей степени ощутить те ограничения, которые необходимо преодолевать участникам для установления «нормального» разговора в условиях отсутствия информации о телесных жестах собеседника.

В анализе публичного взаимодействия у Гофмана тело и связанные с ним предметы описываются как очень распространенные объекты вовлеченности индивида [Гоффман, 2017, с. 133]. Причем среди прочих объектов (газеты, вывески, попутчики) тело является, пожалуй, самым опасным фокусом внимания: «индивид обязан демонстрировать определенный резерв контроля над всеми своими вовлеченностями, особенно вовлеченности в собственное тело» [Там же, с. 256], так как автововлеченность практически во всех публичных местах не соответствует доминирующей вовлеченности (той, что диктует ситуация), кроме разве что специальных тренингов и семинаров, направленных на работу с телом (спорт, йога, медитация), что в результате демонстрирует недостаточную степень «присутствия». «[К]огда пациент, достаточно “присутствующий”, чтобы вежливо попросить сигарету, настоль-

ко погружен в свои мысли, что позволяет сигарете прогореть и обжечь ему пальцы» [Там же, с. 142]. Недостаточное или чрезмерное «присутствие», как это было проиллюстрировано в цитате выше, повышает риск считывания индивида как «ненормального», не способного справляться с правилами подобающего поведения в присутствии других людей.

В контексте геолокационных технологий проблема телесности, как правило, не попадает в основные сюжеты рассмотрения. Применительно к геолокационным играм (location-based mobile games — LBMG) Адриана де Суза э Силва выделяет три основных исследовательских фокуса: связь между повседневностью и игрой, актуализация игровых сообществ, проблема сбора персональных данных [Souza e Silva de, 2016, p. 22]. В Pokémon Go она отмечает ограниченность социальности между игроками, так как игроки не замечают друг друга, у них нет чата для внутри- и межкомандной коммуникации и возможности создавать свой контент (стопы/джимы) [Ibid.]. Но представленное наблюдение больше фокусируется на последствиях, чем на механизмах выстраивания коммуникации между игроками. Барьеры коммуникации помещаются в контекст сборки игрового сообщества, а не переживания игроками присутствия других как базового условия такой сборки.

Американский исследователь Ли Хамфрис предлагает рассмотрение игрового процесса в Pokémon Go как оппозиции между средством избегания контактов и инструментом обнаружения новых мест и людей [Humphreys, 2016]. В первом случае игроки используют различные экраны вовлеченности (экраны в смысле «барьеры», этот термин Хамфрис позаимствовал у Гофмана), которые препятствуют внешнему прерыванию их поглощенности игрой, что, например, приводит к случаям игры в «неподобающих» местах (в музее Холокоста [Ohlheiser, 2016] и в церкви [Peterson, 2016]). Во втором случае игра выступает в качестве катализатора отношений, способствуя более интенсивному перемещению и встречам с другими игроками.

Для исследований LBMG важно не просто сформулировать оппозицию «поглощенность — открытость», но еще и затронуть вопросы того, как именно переживаются другие в игровом процессе, с помощью чего возникают ощущения близости и общности понимания происходящего. Наиболее близок к этому спектру вопросов французский исследователь Кристиан Ликопп, который в своих работах часто опирается на Гофмана. В частности, Ликопп подчеркивает, что для сфокусированного взаимодействия между игроками требуется подготовительная работа по установлению ощущения общей близости и соучастия. Игроки совершают со-локализованную работу, результаты которой отражаются на экранах их мобильных устройств,

что впоследствии и создает ощущение так называемого «экранного присутствия» [Licoppe, 2009, p. 1925].

По мнению израильских исследователей Тали Хатука и Эрана Тоха [Hatuka, Toch, 2014, p. 2205], геолокационные сервисы способствуют расширению приватной зоны индивида, организуя матрицу возможных его подключений к другим локальным взаимодействиям [Ibid., p. 2205], что ставит вопрос допустимого телесного присутствия более остро. Повсеместно возникающие удаленные коммуникации по мобильному телефону постоянно вырывают индивида из ситуации взаимодействия здесь-и-сейчас, перенося внимание на сопутствующие мобильные устройства, которые могут рассматриваться в качестве продолжения его/ее телесных возможностей, т. е. как часть тела.

Таким образом, индивид позволяет себе перераспределять внимание в пользу изначально неуместных объектов и направлений (в том числе в пользу самого себя), но при этом продолжая находиться в непосредственной физической близости с окружающими, как будто соблюдены все приличия по отношению к сборищу[1] (*gathering*). В геолокационных играх индивиду приходится сталкиваться с новыми ограничениями, которые необходимо преодолеть, чтобы организовать совместную и скоординированную деятельность с другими игроками, при этом сохраняя за собой возможность должным образом присутствовать с остальными людьми, которые не разделяют с ними игровую реальность и могут счесть его/ее поведение неподобающим.

Присутствие в публичных местах: микросоциологическая перспектива

Чтобы подступиться к вопросу о должном присутствии в геолокационных играх, для начала попробуем разобраться, что значит «присутствовать» в рамках анализа ситуаций публичного взаимодействия у Гофмана.

На первый взгляд складывается впечатление, что вопрос о природе присутствия у Гофмана не возникает. Для него куда более важен

1 В последнем переводе книги Гофмана «Поведение в публичных местах. Заметки о социальной организации сборищ» переводчик отмечает, что с термином «сборище» у него возникли сложности. Выбирая между вариантами «собрание» и «сборище», «пришлось остановиться на том, естественную склонность к употреблению которого будет легче преодолеть» (Корбут, цит. по: [Гоффман, 2017, с. 358]. То есть выбран вариант, который нарочито звучит необычно, намекая на терминологическую нагрузку этого слова.

вопрос, как конструируется определение ситуации участниками, которые в ней присутствуют. То есть сам факт присутствия практически не вызывает сомнений, в то время как последующие эффекты и последствия этого присутствия обращают на себя основное внимание теоретика.

Однако, если исходить из некоторых фрагментов работы Гофмана, возникает подозрение, что присутствие не является лишь простой бесспорной предпосылкой. В частности, из этого фрагмента: «главная задача в этом случае — выявить различные способы, которыми может выражаться недостаточное присутствие» [Гоффман, 2017, с. 92], — складывается впечатление, что «присутствие» является переменной величиной, не зависящей только от физической дистанции между телами участников. В таком случае от нас потребуется разобраться в том, как связано присутствие с остальными элементами публичного взаимодействия: сборищем и ситуацией.

По Гофману, присутствие — это то, что одномоментно «склеивает» сборище и ситуацию, определяя однозначным образом одно через другое. Это мы можем видеть из тавтологичной структуры определения обоих понятий. Сборище — «любая совокупность двух и более индивидов, к которой относятся те и только те, кто в данный момент находится в непосредственном присутствии друг друга» [Там же, с. 77]. Ситуация — «вся пространственная среда, в любой точке которой появляющийся человек становится членом имеющегося <...> сборища» [Там же]. Из определений видно, что присутствие может означать как «быть членом сборища», так и «находиться в ситуации», причем сборище соответствует ситуации, а ситуация — сборищу.

Впрочем, появление сборища и ситуации обязано не просто физически близкому расположению тел, но и возникающему вслед за ними тонусу взаимодействия, который вынуждает всех участников взаимодействовать друг с другом более или менее активно. «[И]ндивид обязан при попадании в ситуацию “включаться в игру” и оставаться “в игре”, пока он находится в ситуации, поддерживая эту диффузную ориентацию по крайней мере до тех пор, пока он не сможет официально покинуть ситуацию» [Там же, с. 86]. Таким образом, ситуация требует демонстрации вовлеченности, понимаемой как способность участника «включаться в диктуемую событием деятельность», «поддерживать определенный тип когнитивной и аффективной сосредоточенности», «осуществлять определенную мобилизацию своих психобиологических ресурсов» [Там же, с. 98-99].

Вопрос о том, что вынуждает участников играть в эти «игры», занимал Гофмана и в более ранних работах. В частности, он описывал,

что успешно протекающие столкновения между участниками вызывают у них удовольствие/эйфорию, как и любая игра, которая захватывает с головой, пока позволяет всем игрокам чувствовать себя комфортно с точки зрения возможностей самовыражения (чувства эксклюзивной солидарности, психической близости и взаимного уважения) [Goffman, 1961, p. 37].

Если выше делается акцент на том, что поощряет членов сборища к успешному участию, то далее речь идет в большей степени о том, что заставляет участников включаться в происходящее. И присутствие является тем самым стимулом. «Полный набор условий соприсутствия соблюдается лишь в узком спектре обстоятельств: люди должны ощущать, что они находятся достаточно близко друг к другу, чтобы было видно, чем они занимаются, <...> что их воспринимают» [Гоффман, 2017, с. 76]. С опорой на этот фрагмент можно выдвинуть версию, в которой, чтобы присутствовать, необходимо быть близко и на виду. Однако далее мы можем заметить, что это работает и в обратную сторону. «Соприсутствие делает людей беспрецедентно доступными, достижимыми и зависимыми друг от друга» [Там же, с. 83]. То есть не только близость и доступность делает возможным присутствие, но и присутствие делает участников доступными друг другу. В силу очередной тавтологической замкнутости приходится признать, что взаимная доступность (быть воспринятым, считываемым) и присутствие участников являются синонимами.

Теперь необходимо вернуться к вопросу о роли вовлеченности в возникновении присутствия. Предполагает ли взаимная доступность участников необходимость включаться в происходящее? Здесь надо уточнить, что быть вовлеченным и демонстрировать вовлеченность — разные вещи. Но публичные взаимодействия требуют лишь второго. Участники взаимодействия не должны быть искренними (эта категория здесь вообще неуместна), но они должны обеспечить наблюдаемость совершаемых действий и намерений. В таком случае присутствие означает установление визуальной связи между участниками, которая симметрично работает в обе стороны, обязуя их демонстрировать должную вовлеченность в происходящее. Причем должная вовлеченность может ограничиваться лишь фактом обнаружения другого участника («да, я вас заметил»), как в случае с несфокусированным взаимодействием, за которым Гофман закрепляет умение поддерживать «простое, чистое соприсутствие» [Гоффман, 2017, с. 85].

Тем не менее вовлеченность не является абсолютной, дискретной величиной. Вовлеченность обладает разными степенями, пороговым значением которых является вышеупомянутое разделение на сфокусированное и несфокусированное взаимодействие,

которое либо предполагает помещение другого участника в фокус внимания, либо оставляет его на периферии. Но свидетельства о том, что кто-то находится в фокусе внимания другого участника, содержатся не только в конкретной визуальной точке или обоюдной активности, но и в самом участнике, демонстрируемые атрибуты которого подсказывают, насколько он сам сосредоточен на происходящем. Гофман приводит пример, когда участник может демонстрировать редуцированное ситуационное «присутствие», ослабляя галстук, снимая ботинки, позволяя себе дремать или находиться в рваной и мятой одежде, — короче говоря, позволяя себе определенную степень невовлеченности [Там же, с. 293–294]. Примечательно, что меньшее «присутствие» находится в обратной связи с ориентированностью на себя, то, что Гофман называл автововлеченностью или, вслед за Бейтсоном, «внутренней эмиграцией» [Там же, с. 139].

Автововлеченность подразумевает помещение собственного тела в качестве основного объекта для внимания (например, когда человек позволяет себе достать ушную серу или массировать мышцу на ноге) [Там же, с. 294]. В таком случае возникает парадокс. Если возможность присутствия обуславливается взаимной визуальной доступностью расположенных рядом тел, то уменьшению степени «присутствия» сопутствует неуместное помещение одного из тел в фокус внимания. Телесность выступает в качестве визуального и физического основания для присутствия, она же может навредить «присутствию», заслонив уместные фокусы внимания. Можно, конечно, предположить, что в тех местах, где Гофман имеет в виду разные степени вовлеченности, он иногда использует «присутствовать» в кавычках, а там, где подразумевается непосредственная физическая доступность, — без кавычек. Наглядно оба варианта соседствуют здесь.

> Однако демонстрируя свою предупредительность, он [индивид] демонстрирует осведомленность о присутствии других людей в ситуации и тем самым, что он открыт для сборища и уважает его. Именно такой демонстрации своего преданного «присутствия» в ситуации могут хотеть окружающие от индивида, даже больше, чем предупредительности самой по себе [Там же, с. 312].

Но не всегда прослеживается такая последовательность использования кавычек. Например, в этом фрагменте: «Однако в этих случаях глаза закрывают особым образом, демонстрирующим, что человек за веками все еще присутствует и способен надлежащим образом участвовать в ситуации» [Там же, с. 104] — «присутствует» означает готовность к участию, а значит, по той же логике должно быть закавычено. К тому же, как мы уже показали выше, доступность

и вовлеченность находятся во взаимно обуславливающей связи, где тело выступает в роли проводника, который, с одной стороны, инструмент демонстрации, с другой стороны — объект внимания, а, в-третьих, — необходимое условие причисления человека к категории присутствующих здесь и сейчас. Таким образом, телесность играет не последнюю роль в определении присутствия индивида в ситуации, одновременно указывая на непосредственную физическую близость местонахождения и на степень вовлеченности в происходящее.

Что касается второго аспекта «присутствия», мы уже отмечали важность визуального контакта и видимости демонстрируемого поведения. Может сложиться ошибочное впечатление, что телесность в таком случае сводится лишь к обмену взглядов и реплик. Но природа взгляда связана не только с глазами. Она коренится в возможности «затронуть» встречного, буквальным образом задеть его самость. Неслучайно Сара Пинк указывает, что глаза — тактильный орган, так как в ситуации взаимодействия они работают как органы касания [Pink et al., 2015, p. 243]. Можно сказать, что обмен взглядами — это сублимация прикосновений, которые не случаются, поскольку физический контакт имеет слишком грубый и бесцеремонный характер с точки зрения вторжения в личную зону индивида. Глаза расширяют зону тактильных манипуляций. Однако это не означает, что тактильный опыт полностью замещается зрительными переживаниями. Чтобы объект обрел для нас видимость и плотность, он должен оказаться в зоне тактильных манипуляций, т. е. стать буквально доступным для наших прикосновений [Cartwright, 2012, p. 152].

В случае анализа взаимодействия при участии гаджетов визуальный контакт в определенном смысле уступает все больше обмену «прикосновениями», который протекает не напрямую, а за счет манипуляций с другими участниками посредством устройств и без установления зрительных линий между участниками. По мнению Гордона Калльеха [Calleja, 2011], в виртуальной плоскости индивиды поддерживают присутствие за счет совокупности релевантных условий, которые создают «воплощение» (*incorporation*), т. е. дают возможность предъявить себя как присутствующего для других. По сути, в этом плане дополненная реальность ничего не меняет. Телесность и ее воплощения раскрываются по ходу обнаружения и ограничения доступности присутствующих. Исследователи также отмечают, что есть некоторая дистанция между индивидом и его воплощением, которая может различаться в зависимости от степени погружения в виртуальную среду, в частности, выделяют участие, вовлечение и поглощение (полное присутствие) [Brown, Cairns, 2004, p. 1299]. Именно за счет появления этой ди-

станции недопустимые в актуальной реальности прикосновения к другим делаются возможными. Причем индивиды пытаются переносить некоторые техники рук, работающие при манипуляции с физическими объектами, на взаимодействия с виртуальными объектами, например, при нажатии на кнопки джойстика или экран телефона, когда в файтинге (жанр игры) человек предполагает, что от силы нажатия будет зависеть сила удара персонажа [Baerg, 2007, p. 331–339].

Руки, которые умеют готовить, писать, мастерить, убираться, остаются все теми же руками, что оперируют гаджетами, открывают приложение Facebook или совершают звонок [Pink et al., 2015, p. 240–245]. Тем самым руки позволяют конкретизировать телесность в контексте смычки разных уровней происходящего в дополненной реальности. Можно резюмировать, что присутствие как физическая близость участников и «присутствие» как вовлеченность в происходящее с точки зрения телесности переплетаются: ощущение близости буквально определяется через расстояние между телесными воплощениями, и в то же время это ощущение на практическом уровне зависит от доступности вовлекать и быть вовлеченным посредством зрительно-тактильных манипуляций с телами других.

Методология

Затронутые в нашем обзоре вопросы требуют уточнения методических приемов, с помощью которых будет проводиться сбор и анализ данных. Предварительно отметим, что исследования медиатехнологий часто помещают их в более широкий контекст тем, таких как сообщества, идентичности, присутствие [Hindmarsh, Heath, Fraser, 2006]. В таком случае исследование может фокусироваться на тех ограничениях, которые накладывают на их использование возможности материальных тел в действии. Задача, которую решают индивиды, заключается в том, чтобы сделать реальным ощущение «присутствия» себя и других. Поэтому важно понять, как физические тела и их виртуальные воплощения опосредуют взаимодействие в виртуальных средах. Область видимого ограничена, участники слишком медленно устанавливают общность объектов, так как у них нет возможности быстрого схватывания глазами. Из-за этого виртуальные объекты становятся темой для обсуждения, а не только частью происходящего, в результате чего участники должны прилагать дополнительные усилия по корректировке общего поведения, дабы упредить «коррупцию линии поведения» (*corrupting trajectories of action*) [Ibid., p. 796–797].

И тут телесность играет не последнюю роль. Если индивид делает что-то неловко, то виртуальные средства его воплощения и коммуникации выражения не всегда позволяют компенсировать это. Индивиду сложно задействовать ресурсы тела для взаимодействия, так как телесные идиомы не считываются с человекоподобных аватаров и воплощений.

С точки зрения рассмотрения барьеров для телесной координации совместных действий очень ценны данные, собранные с помощью видеографии. Здесь важна возможность изучать «феномены телесной согласованности на уровне антиципации выражений и действий партнера» [Баньковская, 2016, с. 129], а также запечатлевать «в едином “документе” множество различных действий, движений, действующих лиц, изменения обстановки, развитие ситуации в деталях» [Там же, с. 142]. Логика последовательного анализа позволяет отслеживать на видеоматериалах переходы от одной реакции индивидов к другой, предлагая множественные интерпретации происходящего [Heath, Hindmarsh, Luff, 2010, p. 78]. Бесспорная польза от применения видеометодов для изучения телесных феноменов заключается также в том, что исследование в таком случае — «это не вопрос наблюдения и анализа прежде неизвестных порядков вещей, а скорее, вопрос обзора, артикуляции [того, что мы уже знаем]» [Lynch, 2002, p. 534–535; Корбут, 2012, с. 161]. Поэтому телесность, остававшаяся часто за пределами внимания индивидов и исследователей, в видеоанализе раскрывается через дополнительные детали, которые ранее, без многократно повторенных эпизодов, ускользали от рассмотрения.

При организации видеосъемки важно учитывать производственные моменты, которые впоследствии налагают существенный отпечаток на полученные материалы и их последующую интерпретацию. Особо показателен вопрос выбора ракурса съемки, когда от угла наклона и средств фиксации камеры может зависеть наличие или исчезновение целого класса изучаемых объектов. Например, Джил Реттберг описывает случай, когда в процессе изучения детской площадки из-за крепления камеры на уровне шеи взрослого исследователя из кадра пропали сами дети, которые остались практически невидимыми для камеры, так как находились ниже угла обзора [Rettberg, 2014, p. 52].

В рамках нашего исследования было принято решение дополнить материалы интервью за счет видеофиксации игровых эпизодов. В частности, мы организовали мультиракурсную съемку, которая включала: 1) ракурс на игроков со стороны, 2) ракурс от первого лица с креплением камеры на уровне головы игрока, 3) запись происходящего на экране мобильных устройств. Всего

было снято пять игровых эпизодов общей продолжительностью 244 минуты (табл. 1).

Таблица 1. Описание условий съемки игровых эпизодов[1]
Table 1. Description of shooting conditions for game episodes

Эпизод	Дата	Время, мин	Ракурс извне	Ракурс игрока	Запись экрана	Примечания
1. Музеон	Май 2016	48	+	-	+	Ingress, постановочная стычка двух команд в центре города.
2. Преображенка	Октябрь 2016	80	+	+	+	Ingress, спецоперация в спальном районе города, вторжение на чужую территорию.
3. Пушкинская	Апрель 2017	35	+	+	+	Ingress, спецоперация по созданию филдарта в центре города.
4. Цветной	Июнь 2017	32	+	+	+	Pokémon Go, прогулка двух команд в центре города.
5. Александровский	Июнь 2017	49	+	-	+	Pokémon Go, ивент в популярном месте в центре города.

Как можно видеть из описания, игровые эпизоды отличаются друг друга с точки зрения: 1) игрового приложения (Ingress и Pokémon Go), 2) наличия конфронтации между командами, 3) место-

1 Фиксация эпизодов 3–5 проводилась в рамках совместной полевой работы с Е. Соколовой.

нахождения в центре или на периферии города, 4) наличия у игроков предварительного плана действий. По возможности были задействованы все вышеописанные ракурсы. Тем самым мы пытались охватить происходящее во время игры наиболее полно. Мы затронули все основные плоскости игровой ситуации, которые впоследствии были синхронизированы, что позволило в некоторых случаях более аккуратно передать смысл осуществляемых действий.

Отдельно отметим фиксацию камеры для съемки от первого лица. Здесь важно подобрать правильный вертикальный наклон камеры, а именно сдвинуть угол обзора существенно ниже, чем параллельная к поверхности линия глаз (рис. 1). Такой угол обзора наиболее адекватно передает видимую область игрока, так как в игровом процессе использования мобильных устройств индивид чаще всего смотрит либо перед собой, либо вниз перед собой — на экран телефона. При этом редко возникают случаи, когда игрок поднимает голову и смотрит вверх. Поэтому в данном случае приоритет в съемке требуется отдать направлению взгляда вниз, иначе экран мобильного устройства будет охвачен лишь частично.



Рис. 1. Фиксация камеры для съемки от первого лица
Figure 1. Fixing the camera for first-person shooting

Дополнительная находка наших данных заключается в том, что помимо интервью и съемки мы просили игроков самостоятельно снять пятиминутный отрезок игры с экрана телефона, а потом, просмотрев его, записать свой комментарий о том, что происходило с ними в этот момент[1]. Идея кажется близкой приему Сары Пинк, которая в рамках изучения создания за счет гаджетов домашнего порядка снимала руки участников, в которых оказывались устройства, а потом обсуждала с ними, что для них значат эти устройства [Pink et al., 2015, p. 245]. Но в отличие от Пинк мы не требовали от игроков интерпретаций, а, наоборот, просили описать все, что проходило в восприятии за прошедшие пять минут, — реальное, виртуальное, вообще все, что было на тот момент актуально, выделилось, запомнилось. То есть не смотреть специально на все сразу (и при этом пытаться играть), а описать то, как это происходило в обычном режиме, вполне естественным образом. Всего нам удалось собрать два самостоятельно снятых игровых отрезка и комментарии к ним.

Расширения Я: телесные идиомы с мобильным телефоном

Осмысление того, как устроено телесное присутствие в геолокационных играх, должно начинаться с рассмотрения существующих телесных идиом, связанных с использованием мобильного телефона. Под телесной идиомой здесь понимаются устойчивые паттерны «внешн[его] вид[а] тела и персональн[ых] действи[й]: одежда, осанка, движения и позы, громкость, физические жесты» [Гоффман, 2017, с. 95], которые «име[ют] один и тот же смысл и для действующего, и для наблюдателя, и используются действующим в силу того смысла, который она имеет для наблюдателя» [Там же, с. 97].

Для начала мы можем сравнить то, что мы назвали условно «активные позиции» у обычных пользователей телефона и игроков. Активные позиции подразумевают установление фокуса внимания индивида на телефоне, который держится в этот момент в одной или в двух руках на уровне груди (рис. 2). Такие позиции указывают на то, что в данный момент человек занят совершением каких-то операций на телефоне.

1 Идея сбора этого типа данных принадлежит Е. Соколовой.

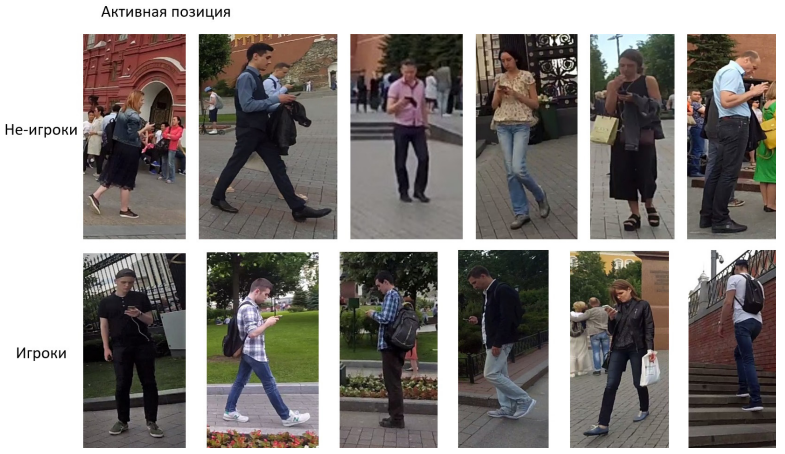


Рис. 2. Сравнение активных позиций обычных пользователей телефона и игроков[1]
Figure 2. Comparison of the active positions of ordinary phone users and players

Если мы посмотрим на эти кадры, то, скорее всего, они будут слабо отличаться в первом и во втором рядах. В динамике все обстоит иначе. Прогуливаясь в центре города, где можно встретить игроков Pokémon Go, мы с высокой вероятностью способны различать, играет ли конкретный человек, или же просто набирает сообщение или читает что-то с экрана.

Прежде всего обратим внимание на то, что практически все игроки носят рюкзак или сумку через плечо. Иногда из рюкзака тянется провод зарядки, подключенный к телефону. Обычно руки у игроков ничем не заняты, кроме телефонов и зарядных устройств. Игроки также редко пользуются наушниками. Этот набор атрибутов не является неоспоримым доказательством, что перед вами ловец покемонов, но сразу же привлекает внимание. Такие атрибуты характерны для игроков, потому что в ходе перемещения им важен комфорт совершения игровых операций, который зависит от возможности без лишних препятствий держать телефон одновременно или попеременно в обеих руках.

При непрерывном использовании телефона требуется постоянная подзарядка, из-за чего портативная зарядка удобно прячется в рюкзак, из которого тянется провод к телефону. В свою очередь наушники являются лишним аксессуаром в игровом процессе. Во-первых, игроки в основном предпочитают выключать звук в игре. Во-вторых, игра

1 Ссылки на видеофрагменты: не-игроки — https://drive.google.com/drive/folders/178EjgAsnDWUAe7rO7YnI49acKk84XCn4?usp=sharing, игроки — https://drive.google.com/drive/folders/1mJSBGBIEMpusUd6Dp4SI6eEKT7ajRqUQ?usp=sharing.

сильно поглощает внимание игрока, вынуждая упускать некоторую информацию о физическом окружении. (Неслучайно при каждом запуске приложения заставка напоминает нам, чтобы мы оставались бдительными к тому, что нас окружает.) При потере аудиального канала информации связь с окружением рвется еще сильнее. Чаще всего это повышает риск неудачной координации движений и навигации, из-за чего игрок может врезаться в объекты или стать причиной неприятного инцидента. Но, как мы уже сказали, это всего лишь сопутствующие атрибуты, хотя отсутствие наушников заслуживает более детального анализа с точки зрения соблюдения публичных приличий.

Вернемся к тому, как осуществляется активная позиция у игроков. В отличие от обычных пользователей среди игроков активная позиция встречается чаще в тех случаях, когда они стоят на месте. Среди игроков типична ситуация, когда они, погруженные в телефон, ни с того ни с сего останавливаются и, постояв немного, продолжают движение, после чего опять делают паузу и т. д. Такое перемещение можно назвать «рваным» и со стороны непонятным. Смотрится это так, как будто человек не знает, куда идет. По сути, так оно и есть. В игре ты идешь в сторону порталов (стопов, джимов), которые периодически возникают у тебя на экране, попутно отвлекаясь на вылезающих покемонов и другие виртуальные объекты. В сравнении с другими шаг у игроков не выглядит целеустремленным, они как будто топчутся на месте, при этом сохраняя отрешенную погруженность в экран телефона.

Такое перемещение выглядит несколько парадоксально и вызывает молчаливое недоумение со стороны окружающих. Парадокс заключается в том, что, с одной стороны, человек выглядит очень занятым; то, что происходит у него на экране, должно обладать некой важностью, раз отнимает столько внимания. С другой стороны, темп и нерешительность его ходьбы выдает в нем бездельника, который не знает, куда податься. Гофман отмечает, что индивиды, перемещаясь по улице, должны выглядеть, как будто они идут откуда-то или куда-то [Гоффман, 2017, с. 123]. Таким образом, никто не имеет права просто стоять на месте без пояснения того, чем он занимается. Выхода из такой ситуации два. Находясь в активной позиции, игроки либо сохраняют подобающий темп перемещения, либо вынуждены переключаться на окружение, выходя из состояния отрешенности и тем самым демонстрируя резервы вовлеченности в происходящее здесь и сейчас. Первый вариант хорош в условиях, если есть заранее продуманный маршрут перемещения, так как сам факт целеустремленной ходьбы придает игрокам «добропорядочный» вид. Но, к сожалению, игра вынуждает делать спонтанные остановки (в этом, по идее, и кроется ее прелесть). А это значит, что одновременно с игрой человек должен поддерживать подобающую вовлеченность в про-

исходящее и иногда отказываться от активного использования телефона, которая делает его излишне отрешенным и ненормальным.

Игрокам, как и другим прохожим, приходится постоянно чередовать активную позицию использования телефона с позициями «наготове» и «на марше» (рис. 3). В позиции «наготове» фокус внимания с экрана телефона переводится на окружение, при этом рука остается согнутой, из-за чего телефон остается в пределах быстрой досягаемости. Обычно в это время экран телефона горит, на нем продолжается та же активность, что была до переключения внимания. В позиции «на марше» внимание также сосредоточено на окружающих объектах, но рука вместе с телефоном опущена и/или болтается при ходьбе. В обеих позициях индивид сохраняет физическую возможность моментально вернуться к приостановленным операциям на телефоне, однако в позиции «наготове» к тому же еще видно, что человек отвлекся от телефона, поэтому может легитимно переключиться обратно.

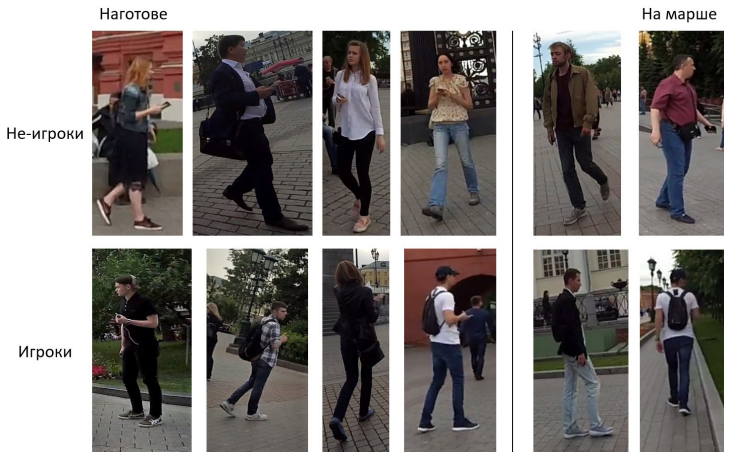


Рис. 3. Сравнение позиций «наготове» и «на марше» обычных пользователей телефона и игроков[1]

Figure 3. Comparison of the holding-ready and marching positions of ordinary phone users and players

Различия между обычными пользователя и игроками в данном случае заключается в соотношении между активной позицией и позицией «наготове». У игроков наблюдается существенно более продолжительная фаза активной позиции, которая периодически прерывается отвлечениями на происходящее вокруг. В то время как

1 Ссылки на видеофрагменты: не-игроки — https://drive.google.com/drive/folders/178EjgAsnDWUAe7rO7YnI49acKk84XCn4?usp=sharing, игроки — https://drive.google.com/drive/folders/1mJSBGBIEMpusUd6Dp4SI6eEKT7ajRqUQ?usp=sharing.

прохожие, пользуясь телефоном, постоянно переключаются с телефона на окружение и обратно, не испытывают дискомфорта от излишней отрешенности, игроки вынуждены отвлекаться от игры не по собственному желанию, а из-за необходимости выглядеть достаточно присутствующими в ситуации.

Зачастую отвлечение от игры и смена позиции может маскироваться под другие телесные идиомы, которые распространены среди обычных пользователей мобильных телефонов (рис. 4). Такие телесные идиомы совершенно нетипичны для репертуара игроков, поэтому редкие случаи, когда они к ним все же прибегают, обычно совпадают с наступлением неудобного присутствия других людей (рис. 5).



Рис. 4. Распространенные телесные идиомы использования мобильного телефона[1]
Figure 4. Common body idioms for using a mobile phone

Следует отметить, что «вынужденное» отвлечение от игры имеет для игроков также и стратегическое значение. Необходимость сменить активную позицию позволяет расслабить продолжительное время согнутые руки и немного отдохнуть.

> **Ты обращала внимание, что происходит с телом, когда ты в игре?**
> Меньше замечаю усталость, потому что, например, ноги устали, но ты все равно идешь, потому что там сидит классный покемон, тебе как раз чуть-чуть не хватает, чтобы нафамить конфеток от него. И еще у меня локоть болит иногда. Например, я сейчас иду все время вот так с телефоном и локоть устает, тебе нужно расслаблять руку. Ты перекладыва-

1 Ссылка на видеофрагменты — https://drive.google.com/drive/folders/1GOk19Zg34SJ0XWRC0hhzEeJYMwEcAyQW?usp=sharing.

ешь телефон, расслабляешь руку, несколько минут держишь ее прямой, но играть левой рукой очень неудобно, поэтому ты опять перекладываешь телефон и перестаешь замечать боль через несколько минут.
Из интервью с игроком Pokémon Go

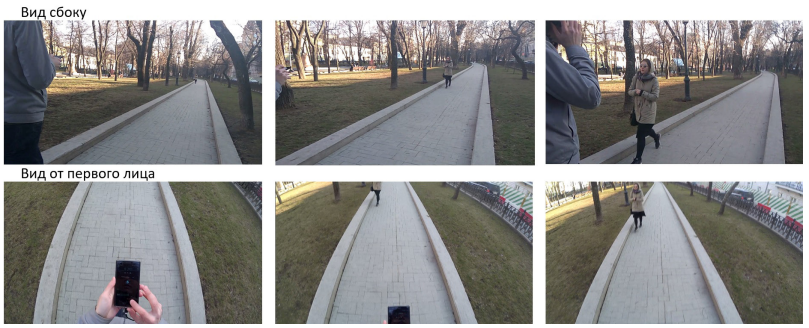


Рис. 5. Игрок начинает поправлять гарнитуру при приближении девушки[1]
Figure 5. The player begins to correct the headset when the girl approaches

Интересно, что сама игра также предоставляет удобные поводы отвлечься от нее. Например, многие игроки Pokémon Go жалуются на анимацию внутри игры, из-за которой некоторые технические операции (поимка покемона, трансфер покемона профессору, лечение покемона) занимают много времени. Но в то же время анимация позволяет сделать передышку. Продвинутые игроки умудряются совместить необходимость отвлечься на прохожих и возможность отдохнуть, т. е. синхронизируют смену позиции в присутствии других и вынужденные паузы из-за анимации (рис. 6).



Рис. 6. Игрок после броска покебола опускает руку на время анимации и присутствия других[2]
Figure 6. The player after throwing a pokéball lowers the hand for the duration of the game animation and the presence of others

1 Ссылка на видеофрагменты — https://drive.google.com/drive/folders/1FELFQH3YnvW_bSVaz8sPxMVi-0hSXe4U?usp=sharing.

2 Ссылка на видеофрагмент — https://drive.google.com/file/d/1NndPFAD_-b5r9SnyvMMLBZTtaBYDI2RV/view?usp=sharing.

Однако полноценный игровой процесс требует от игрока допускать некоторые телесные идиомы, которые окончательно компрометируют его, выдавая содержание экрана его мобильного телефона (рис. 7). Например, в игре Pokémon Go для поимки покемона приходится совершать крайне специфический жест — вертикальный слайд по экрану, благодаря которому можно совершить бросок покебола. Не менее яркий жест возникает, когда игрок проводит битву покемонов на джиме. В этом случае большинство игроков начинают очень интенсивно нажимать на экран (нанося удары), иногда делая короткие горизонтальные слайды влево и вправо (уклоняясь от ударов).



Рис. 7. Игрок показывает, как выглядят специфические игровые операции в Pokémon Go[1]
Figure 7. The player shows how the specific game procedures in Pokémon Go look like.

Я все еще среди вас: казусы новой публичности

В предыдущем разделе мы описали, что игрокам приходится постоянно поддерживать свое присутствие в ситуации за счет распределения внимания между игрой и окружением. Далеко не всегда эти отвлечения объясняются необходимостью сориентироваться для дальнейших действий. Игроки вынуждены демонстрировать резервы вовлеченности, поглядывая иногда на прохожих и окрестности, чтобы соблюдать публичные приличия, особенно в тех случаях, когда их манера ходьбы и вынужденные остановки не соответствуют общим представлениям о подобающем перемещении на улице.

1 Ссылка на видеофрагменты — https://drive.google.com/drive/folders/ 1BsAcSn4v6vETp_-hJPnT6G1joDyxn3eU?usp=sharing.

Теперь рассмотрим некоторые последствия такого распределения внимания, которое характерно для игроков. Игроки довольно сильно погружены в игру, прерываясь лишь на вынужденные паузы. Успешность функционирования в таком режиме зависит от степени предсказуемости поведения остальных прохожих. Мы можем позволить себе не особенно следить за дорогой, если другие участники движения ведут себя обычным образом. За счет доступной области видимости, чаще всего охватывающей ноги проходящих мимо, и аудиальной информации игрокам удается оценить контекстные нормы передвижения, чтобы затем подстроиться под них и не создавать лишних проблем. Подстроившись под общий шаг, игроки могут позволить себе в большей степени погрузиться в игру. В отличие от других прохожих они меньше следят за обстановкой, поэтому у них выше развита чувствительность к нарушениям сложившегося темпы ходьбы. В то время как другие прохожие ведут практически беспрерывный мониторинг за окружающими, что позволяет им на основании полной информации истолковать наиболее полно некоторые «отклонения», игроки вынуждены компенсировать непонимание с помощью неоправданно резких переключений внимания на «нарушителя». В результате вместо того чтобы выказать вежливое невнимание другому прохожему, игроки иногда поступают наоборот. Приближаясь к «неправильно» стоящему или идущему человеку, игрок не замечает его заранее, так как он еще не находится в области видимости, затем, поравнявшись с «нарушителем» и не прочитав заблаговременно его намерений, игрок вынужден отвлечься от игры, чтобы окинуть взглядом встречного, тем самым показав, что его заметили. Подобное поведение мы назвали «пронзительное внимание» (рис. 8). Разумеется, это выглядит несколько отрешенно, так как резкое переключение внимания с телефона на прохожего при таком расстоянии свидетельствует о потере контроля за ситуацией и необходимости в ее нормализации: «когда человека застают врасплох, он обычно начинает торопливо приводить себя в порядок <...> в силу простого факта присутствия других людей» [Гоффман, 2017, с. 105].



Рис. 8. Пронзительное внимание[1].
Figure 8. The piercing attention

1 Ссылка на видеофрагмент — https://drive.google.com/file/d/1dNzDc9fQ7VRAWpoCDMFNBTvkALh0gF5s/view?usp=sharing.

Другой тип нарушений публичных приличий также характерен для ситуаций неполного мониторинга обстановки. В процессе игры тяжелее соблюдать приличия, связанные с границами приватных зон других. В частности, выше вероятность, что игрок не заметит, что кто-то фотографируется (заодно не считав соответствующую телесную идиому), пересечет приватную линию фото, тем самым помешав сделать снимок без «лишних» людей (рис. 9).



Рис. 9. Игрок вторгается в область чужого фото[1]
Figure 9. The player invades the area of someone else's photo.

Предполагаемую негативную реакцию прохожих может вызывать и то, что игрок, застигнутый в процессе игры за такой «пустячной вовлеченностью», не восстанавливает интеракционное внимание и не переориентируется на ситуацию. Среди типов нарушения вовлеченности для описания игрового опыта на улице больше подходит тип, который Гофман назвал как «чрезмерно поглощающая подчиненная вовлеченность» [Гоффман, 2017, с. 133], когда телефону уделяется слишком много внимания. И дело не в том, что ситуация пребывания на улице не имеет четко предписанного сценария, в котором было бы расписано, что является доминирующей, а что — подчиненной вовлеченностями[2]. «Неприличным» такое поведение делает показное игнорирование всего окружения,

1 Ссылка на видеофрагмент — https://drive.google.com/file/d/1IVXPMO_zvLhcQtsoqEA6b9A_lMwAEJgJ/view?usp=sharing.

2 «На улицах <...> выделить область пространства, о которой можно сказать, что в ней доминирует взаимное присутствие, сложнее, поскольку люди, находящиеся в разных местах улицы, могут иметь возможность наблюдать

будто бы имеет значение лишь происходящее на экране. Или, другими словами, игрокам зачастую не удается демонстрировать прохожим должное вежливое невнимание, когда от участников требуется показать, что они друг друга замечают, но не вступают во взаимодействие.

Во избежание неприятных последствий в виде общественного порицания у игроков есть два выхода из сложившейся ситуации: *скрывать* то, что они играют, или, наоборот, *играть вместе*.

Сокрытие игры может протекать по-разному. Выше мы уже показали, что игрокам необходимо иногда сменять телесные идиомы обращения с телефоном, чтобы не выглядеть чрезмерно вовлеченными. Но не только. Крайним вариантом распределения вовлеченности может стать всеохватывающая геймификация повседневных операций, когда параллельно с другой деятельностью игрок постоянно «держит руку на пульсе» игры, ожидая обновлений, оперативно и мимолетно реагируя.

> **Конечно. Такое надо поймать. Давай полови, там же еще несколько.**
> Я автоматически это делаю уже.
> **Как это?**
> Мне не нужно полностью концентрироваться на смартфоне, чтобы играть. Я могу играть между делом. Например, я сижу на работе, работаю, решаю какие-то задачи. Рядом у меня телефон, особо его никто не видит, особенно начальство. Я между делом играю. Если появился покемон, телефон коротко завибрировал, и я знаю, что могу коротко отвлечься и поймать его. А так просто лежит.
> *Из интервью с игроком, Pokémon Go.*

В тех случаях, когда не хватает коротких операций с телефоном, чтобы скрыть погруженность в игровой процесс, требуются иные технологические решения, которые бы позволили разомкнуть видимую связь между игрой и использованием телефона. Например, в Pokémon Go для этих целей есть специальный браслет (рис. 10).

> **А как ты используешь браслет? Что он тебе дает?**
> Когда не хочу отвлекаться на игру, если там с друзьями, которые не играют в покемонов, то просто держу браслет в кармане и открытым приложение. Приложение в трей сворачиваешь и всё.
> **И нужно что-то жать?**
> Только на единственную кнопку.
> *Из интервью с игроком, Pokémon Go.*

и быть объектом наблюдения разных множеств других людей» [Гоффман, 2017, с. 77].



Рис. 10. Игрок демонстрирует, как пользоваться игровым браслетом в Pokémon Go[1]
Figure 10. The player demonstrates how to use the game bracelet in Pokémon Go.

Браслет в игре может выполнять две функции в разных ситуациях: облегчать игровой процесс, когда нет времени и сил ловить каждого встречного покемона, и продолжать играть даже тогда, когда другие не подозревают, что ты играешь. Если в первом случае браслет носится на руке (где ему и место), дополняя игровую активность с телефона, то во втором случае браслет тоже может скрываться, помещаться в карман или в другое место, где его не было бы видно, но где ощущались бы виброоповещения. В обоих случаях возможность использования браслета объясняется еще и тем, что по отношению к нему еще не сформировалась устойчивая телесная идиома, которая бы с высокой вероятностью сообщала остальным, что происходит.

Важно отметить, что необходимость появления дополнительного браслета для игры можно объяснить популярностью Pokémon Go, чего не было с Ingress. Только после того как геолокационные игры стали считываться как публичная активность, разработчики задумались над тем, как можно скрыть игровой процесс, делая его не настолько навязчивым и поглощающим. Интересен следующий шаг, который делают разработчики в данном направлении. В декабре 2016 г., спустя пять месяцев после выхода покемонов, был анонсирован браслет, который подходил бы как для Ingress (где до этого не было специального браслета), так и для Pokémon Go. Причем «это будет аналог, по крайней мере внешний, фитнес-треккера» [Drako, 2016], тем самым использование браслета будет еще меньше походить на то, что человек на самом деле играет, а не следит, например, за количеством шагов и пульсом.

1 Ссылка на видеофрагмент — https://drive.google.com/file/d/1rghyoFxi9odN_bHxnMgI2ILyAPSccGiH/view?usp=sharing.

Вернемся к защитным механизмам от публичного порицания и рассмотрим, что дает *игра вместе*. Предварительно отметим, что «вместе» в категориях Гофмана является промежуточным звеном между несфокусированным и сфокусированным взаимодействием. «Вместе» (*being together*) подразумевает коммуникативные практики между чистым соприсутствием и соучастием, когда участники имеют право внезапно начать коммуникацию, хотя и не поддерживают непрерывно совместную деятельность. Таким образом, это можно описать, как свернутое вербальное столкновение (*encounter*), как среду исключения не-участников [Гоффман, 2017, с. 179].

С точки зрения публичного давления, играть «вместе» лучше, так как можно периодически откликаться на других участников, переключать внимание с экрана, но при этом оставаться в игре, может, даже в большей степени, потому что разговоры между игроками возникают в основном тоже о происходящем в игре. Примечательно, что «вместе» может сильно варьироваться по числу участников. Если число участников невелико, от двух до четырех[1] человек, игра вместе не обозначает явно игровой процесс, но лишь дает игрокам дополнительный механизм защиты от дискомфорта, связанного с излишним вниманием окружающих. В тех случаях, когда игроков больше четырех, сам факт скопления специфически вовлеченных людей начинает явно указывать на то, что это игра или иная другая неподобающая вовлеченность.

> **А есть у тебя, я назвала это обратная связь от других людей? Могу привести пример. Когда люди комментируют либо сам факт того, что ты играешь, либо именно то, как ты играешь.**
> Да, я сталкивалась с такими вещами. Мы с моим другом ходили на Китай-город. <...> Там была еще сотня таких же сумасшедших, как мы. И люди, которые гуляли по скверу, смотрели на нас как на ненормальных. При этом они могли даже не комментировать, но их молчаливые действия показывали, что они не очень одобряют то, что мы делаем. <...> И там еще машины проезжают, там же проезжая часть рядом. И люди, которые на машинах проезжали, открывали окна, начинали снимать нас на смартфоны.
> *Из интервью с игроком, Pokémon Go.*

1 Четыре — это, конечно, оценочное значение. Оно, скорее, обусловлено тем, что на улице редко встречаются пешеходные пространства, которые бы позволили группе из пяти человек идти вместе в одну линию. Шеренга из пяти человек составляла бы непреодолимое препятствие для потоков других пешеходов, которым было бы трудно вежливо их обогнать или пройти навстречу. Из-за чего данной группе пришлось бы разбиться на подгруппы, идущие друг за другом, тем самым снизив видимость совместных действий.

Находясь в скоплениях более четырех человек, игроки ощущают приток дополнительного внимания со стороны окружающих, что иногда доставляет им даже большее удовольствие от игры, чем если бы удавалось ее скрыть.

> **А кто вы?**
> Мы, да, группа людей, скоординированная. Объявляется информация, где, когда, чего. Именно нужен сбор 8 человек с 8-м уровнем. Это минимум, но у нас обычно человек 16 приходит, такая большая банда, и все уткнувшиеся в телефоны, и прохожие говорят: «Ну, блин, толпа зомби идет», или там: «Вы секта?». Всякое бывает (смеется).
> *Из интервью с игроком, Ingress the Game.*

Игра вместе позволяет также всякий раз выстраивать контур вовлеченности, который обособляет сборище от остальных прохожих. Чаще всего контур выглядит как группа людей, стоящих в кружочек, чаще всего в стороне от основных пешеходных потоков (рис. 11). Это позволяет, с одной стороны, меньше привлекать к себе внимание, а с другой — предотвращать возможные включения извне.

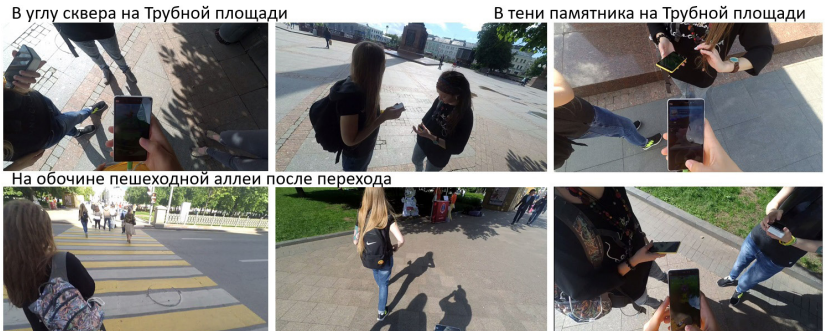


Рис. 11. Игроки образуют контур вовлеченности на обочине основной активности улицы[1]
Figure 11. Players form a contour of involvement on the roadside of the main activity of the street

Таким образом, возможность функционирования дополненной реальности сильно укоренена в телесных ограничениях, ключевые из которых — необходимость расположения и вовлеченности физического тела в происходящее здесь и сейчас.

1 Ссылка на видеофрагменты — https://drive.google.com/drive/folders/1MhXfWy4svAbDPToS-0Td92WW4wqjPpoU?usp=sharing.

Заключение

Изучение связи между телом и геолокационными технологиями требует поиска индикаторов, которые бы указывали на различные проявления телесности в дополненной реальности. В качестве такого индикатора был выбран концепт присутствия, который, на наш взгляд, позволяет обнаружить некоторые парадоксы телесности. Однако само по себе присутствие зачастую носит непроблематичный характер, используясь в теоретических подходах как базовая предпосылка для последующего анализа. В рамках данного текста (часть 1) нам удалось очертить некоторые интуиции, которые раскрывают неоднозначность присутствия в концепциях публичного взаимодействия И. Гофмана.

Гофманианский анализ публичного взаимодействия начинается с того, что простой факт присутствия одного человека оказывает существенное влияние на поведение другого, вынуждая его соблюдать публичные приличия или, в противном случае, подвергаться санкциям. Но сам Гофман не дает четкого пояснения, что значит присутствовать. Вместо этого мы можем обнаружить у него две версии определения присутствия, одна из которых (присутствие без кавычек) означает близость физического местонахождения, радиус которой одновременно очерчивает границы ситуации и определяется границами ситуации. Другая версия («присутствие» в кавычках) подразумевает степень вовлеченности человека в происходящее. На самом деле напряжение именно между этими двумя версиями концепта, который сам по себе Гофману неинтересен, задает основное направление для выявления типов нарушения публичных приличий. Аналитически следование приличиям можно представить как:

Приличия = Присутствие (Местонахождение- 1; Вовлеченность-1)

А нарушение приличий как:

Нарушение приличий = Присутствие (1; 0)/«Присутствие» (0; 1)

В конкретных ситуациях взаимодействия мы не наблюдаем категорического исполнения дихотомии между местонахождением и вовлеченностью. Скорее, речь идет о том, что участники постоянно сменяют комбинацию этих двух элементов, стремясь подобрать ситуативно уместный вариант присутствия. Например, переходя поэтапно от одного варианта к другому:

Приличия = Присутствие n1 (1; 1); Присутствие n2 (1; 0); Присутствие n3 (0; 1), где n — сменяющие друг друга эпизоды взаимодействия.

В таком случае предметом исследования становятся механизмы подбора ситуативно уместного варианта присутствия, к которым обращаются индивиды, чтобы сгладить неловкость переходов, делая их почти незаметными для других участников ситуации.

Анализ соблюдения публичных приличий в процессе игры дает возможность обнаружить, какие демонстративные усилия вынуждены предпринимать игроки, чтобы постоянно поддерживать свое присутствие среди обычных прохожих. Проблема присутствия в данном случае возникает потому, что со стороны поведение игроков кажется странным с точки зрения распространенных телесных идиом обращения с мобильным телефоном. Из-за игры участникам приходится много внимания уделять мобильному телефону, иногда упуская некоторые детали из актуальной физической обстановки.

Темп ходьбы игроков отличается от перемещений прохожих, они делают непонятные остановки, не замечают других людей, иногда из-за этого случайно вторгаясь в приватные зоны. С одной стороны, дефицит внимания нарушает присутствие игроков в публичных местах, они настолько увлечены игрой, что их как бы нет на улице. С другой стороны, нельзя сказать, что игроки не присутствуют в тех местах, где играют. Напротив, они ощущают дискомфорт, связанный со скрытым недоумением или открытым порицанием их поступков окружающими. Из-за этого игроки совершают необходимые демонстративные переключения на других людей, которые иногда выглядят неловко, но все же указывают на стремление регулировать свой внешний вид и обнаруживать резервы вовлеченности.

Демонстративность присутствия в публичных взаимодействиях указывает на необходимость построения внешней видимости, которая может находиться в противоречии с восприятием своей телесности. Телесность как объективированное свойство индивидов дает им возможность соприсутствовать с другими, она же может способствовать установлению гармонии между внутренними переживаниями и внешней средой.

Таким образом, телесность может выступать либо в качестве инструмента присутствия, либо в качестве ресурса обнаружения самости. Чрезмерная поглощенность собой (в том числе своим телом) исключает индивида из участия в ситуации, но задает направление для рефлексии: что значит быть собой и какую роль в этом поиске играют другие.

Библиография

Баньковская С.П. (2016) Видеосоциология: теоретические и методологические основания. *Социологическое обозрение*, 15 (2): 129–166.

Гоффман Э. (2017) *Поведение в публичных местах: заметки о социальной организации сборищ*, М.: Элементарные формы.

Дуглас М. (2000) *Чистота и опасность: анализ представлений об осквернении и табу*, М.: Канон-Пресс-Ц.

Зиммель Г. (2000) Социология чувств: запахи. Из «Экскурса о социологии чувств». *Новое литературное обозрение*, 3 (43): 6.

Корбут А.М. (2012) Видео социо. *Социологическое обозрение*, 11 (2): 154–163.

Мосс М. (1996) *Техники тела. Общества. Обмен. Личность*, М.: Восточная литература: 242–264.

Arminen I., Licoppe C., Spagnolli A. (2016) Respecifying Mediated Interaction. *Research on Language and Social Interaction*, 49 (4): 1–20.

Baerg A. (2007) Fight Night Round 2: Mediating the Body and Digital Boxing. *Sociology of Sport Journal*, 24 (3): 325–345.

Boler M. (2007) Hypes, hopes and actualities: new digital Cartesianism and bodies in cyberspace. *New Media & Society*, 9 (1): 139–168.

Brown E., Cairns P. (2004) *A grounded investigation of game immersion. CHI '04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, Vienna: ACM Press: 1297–1300.

Buchanan I. (1997) The Problem of the Body in Deleuze and Guattari, Or, What Can a Body Do? *Body & Society*, 3 (3): 73–91.

Bourdieu P. (1984) *Distinction: A social critique of the judgement of taste*. Harvard university press.

Calleja G. (2011) *In-game: from immersion to incorporation*, Cambridge: The MIT Press.

Cartwright L. (2012) *Empathography I: Empathy in art. Empathography*, Vienna: Löcker Verlag: 147–153.

Drako (2016) *Nex Band — браслет для игры Ingress. Tehnot. [Internet]* (http://tehnot.com/nex-band-braslet-dlya-igry-ingress)

Goffman E. (1961) *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*, Ringwood: Penguin University Books.

Goodwin C. (2000) Action and embodiment within situated human interaction. *Journal of Pragmatics*, 32 (10): 1489–1522.

Hatuka T., Toch E. (2014) The emergence of portable private-personal territory: Smartphones, social conduct and public spaces. *Urban Studies*, 53 (10): 2192–2208.

Heath C., Hindmarsh J.O.N., Luff P. (2010) *Video in Qualitative Research: Analysing Social Interaction in Everyday Life*, London: Sage.

Hindmarsh J., Heath C., Fraser M. (2006) (Im)materiality, virtual reality and interaction: Grounding the "virtual" in studies of technology in action. *The Sociological Review*, 54 (4): 795–817.

Humphreys L. (2017) Involvement shield or social catalyst: Thoughts on sociospatial practice of Pokémon GO. *Mobile Media & Communication*, 5 (1): 15–19.

Licoppe C. (2009) Recognizing mutual "proximity" at a distance: Weaving together mobility, sociality and technology. *Journal of Pragmatics*, 41 (10): 1924–1937.

Licoppe C. (2016) Mobilities and Urban Encounters in Public Places in the Age of Locative Media. Seams, Folds, and Encounters with 'Pseudonymous Strangers'. *Mobilities,* 11 (1): 99–116.

Lynch M. (2002) From naturally occurring data to naturally organized ordinary activities: comment on Speer. *Discourse Studies*, 4 (4): 531–537.

Ohlheiser A. (2016) *What happens when Pokémon GO turns your home into a gym*. Washington Post.

Peterson A. (2016) *Holocaust Museum to visitors: Please stop catching Pokémon here*. Washington Post.

Pink S. et all. (2015) Tactile digital ethnography: Researching mobile media through the hand. *Mobile Media & Communication,* 4 (2): 1–15.

Rettberg J.W. (2014) *Seeing Ourselves Through Technology: How We Use Selfies, Blogs and Wearable Devices to See and Shape Ourselves*, New York: Palgrave Macmillan.

Schegloff E.A. (1979) Identification and recognition in telephone conversation openings. *Everyday language: Studies in ethnomethodology*, New York: Irvington: 23–78.

Souza e Silva A. de. (2017) Pokémon Go as an HRG: Mobility, sociability, and surveillance in hybrid spaces. *Mobile Media & Communication*, 5 (1): 20–23.

Varga I. (2005) The Body — The New Sacred? The Body in Hypermodernity. *Current Sociology,* 53 (2): 209–235.

References

Arminen I., Licoppe C., Spagnolli A. (2016) Respecifying Mediated Interaction. *Research on Language and Social Interaction,* 49 (4): 1–20.

Baerg A. (2007) Fight Night Round 2: Mediating the Body and Digital Boxing. *Sociology of Sport Journal*, 24 (3): 325–345.

Ban'kovskaja S.P. (2016) Videosociologija: teoreticheskie i metodologicheskie osnovanija [Videosociology: theoretical and methodological foundations]. *Sociologicheskoe obozrenie [Sociological Review],* 15 (2): 129–166.

Boler M. (2007) Hypes, hopes and actualities: new digital Cartesianism and bodies in cyberspace. *New Media & Society,* 9 (1): 139–168.

Bourdieu P. (1984) *Distinction: A social critique of the judgement of taste*. Harvard university press.

Brown E., Cairns P. (2004) *A grounded investigation of game immersion. CHI '04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, Vienna: ACM Press: 1297–1300.

Buchanan I. (1997) The Problem of the Body in Deleuze and Guattari, Or, What Can a Body Do? *Body & Society*, 3 (3): 73–91.

Calleja G. (2011) *In-game: from immersion to incorporation,* Cambridge: The MIT Press.

Cartwright L. (2012) *Empathography I: Empathy in art. Empathography*, Vienna: Löcker Verlag: 147–153.

Drako (2016) *Nex Band — braslet dlia igry Ingress. Tehnot. [Internet]* (http://tehnot.com/nex-band-braslet-dlya-igry-ingress)

Duglas M. (2000) *Chistota i opasnost': analiz predstavlenij ob oskvernenii i tabu [Purity and danger: An analysis of concepts of pollution and taboo],* M.: Kanon-Press-C.

Goffman E. (1961) *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*, Ringwood: Penguin University Books.

Goffman E. (2017) *Povedenie v publichnyh mestah: zametki o social'noj organizacii sborishh [Behavior in Public Places: Notes on the Social Organization of Gatherings],* M.: Jelementarnye formy.

Goodwin C. (2000) Action and embodiment within situated human interaction. *Journal of Pragmatics*, 32 (10): 1489–1522.

Hatuka T., Toch E. (2014) The emergence of portable private-personal territory: Smartphones, social conduct and public spaces. *Urban Studies*, 53 (10): 2192–2208.

Heath C., Hindmarsh J.O.N., Luff P. (2010) *Video in Qualitative Research: Analysing Social Interaction in Everyday Life,* London: Sage.

Hindmarsh J., Heath C., Fraser M. (2006) (Im)materiality, virtual reality and interaction: Grounding the "virtual" in studies of technology in action. *The Sociological Review*, 54 (4): 795–817.

Humphreys L. (2017) Involvement shield or social catalyst: Thoughts on sociospatial practice of Pokémon GO. *Mobile Media & Communication*, 5 (1): 15–19.

Korbut A.M. (2012) Video socio [Video socio]. *Sociologicheskoe obozrenie [Sociological Review],* 11 (2): 154–163.

Licoppe C. (2009) Recognizing mutual "proximity" at a distance: Weaving together mobility, sociality and technology. *Journal of Pragmatics*, 41 (10): 1924–1937.

Licoppe C. (2016) Mobilities and Urban Encounters in Public Places in the Age of Locative Media. Seams, Folds, and Encounters with 'Pseudonymous Strangers'. *Mobilities,* 11 (1): 99–116.

Lynch M. (2002) From naturally occurring data to naturally organized ordinary activities: comment on Speer. *Discourse Studies*, 4 (4): 531–537.

Moss M. (1996) *Tehniki tela. Obshhestva. Obmen. Lichnost' [Techniques of the Body: societies, exchange, personality],* M.: Vostochnaja literatura: 242–264.

Ohlheiser A. (2016) *What happens when Pokémon GO turns your home into a gym*. Washington Post.

Peterson A. (2016) *Holocaust Museum to visitors: Please stop catching Pokémon here*. Washington Post.

Pink S. et all. (2015) Tactile digital ethnography: Researching mobile media through the hand. *Mobile Media & Communication,* 4 (2): 1–15.

Rettberg J.W. (2014) *Seeing Ourselves Through Technology: How We Use Selfies, Blogs and Wearable Devices to See and Shape Ourselves*, New York: Palgrave Macmillan.

Schegloff E.A. (1979) Identification and recognition in telephone conversation openings. *Everyday language: Studies in ethnomethodology*, New York: Irvington: 23–78.

Souza e Silva A. de. (2017) Pokémon Go as an HRG: Mobility, sociability, and surveillance in hybrid spaces. *Mobile Media & Communication*, 5 (1): 20–23.

Varga I. (2005) The Body — The New Sacred? The Body in Hypermodernity. *Current Sociology,* 53 (2): 209–235.

Zimmel G. (2000) Sociologija chuvstv: zapahi. Iz "Jekskursa o sociologii chuvstv" [Sociology of the senses: Visual interaction]. *Novoe literaturnoe obozrenie [The New Literary Observer],* 3 (43): 6.

Рекомендация для цитирования/For citations:

Глазков К.П. (2017) Телесное присутствие в геолокационных играх. Часть 1. *Социология власти*, 29 (3): 163–196.

Glazkov K.P. (2017) The bodily presence in location-based mobile games. Part 1. *Sociology of Power*, 29 (3): 163–196.

Поступила в редакцию: 15.08.2017; принята в печать: 17.09.2017