Елена К. Соколова
Институт этнологии и антропологии им. Н.Н. Миклухо-Маклая РАН, Москва, Россия

Телесное присутствие в геолокационных играх. Часть 2

Статья раскрывает тему телесного присутствия в геолокационных играх, используя два теоретических подхода, постфеноменологию и аутентичное движение. В постфеноменологии Айди, исследующего присутствие в отношениях с технологиями, речь идет о непосредственном эмпирическом опыте, где различаются присутствие видимого и невидимого, явного и неявного, концепции и тела. В аутентичном движении обнаруживается близкое постфеноменологии понимание присутствия как прямого опыта, проживаемого в процессе отношений, но предлагается также расширенный инструментарий описания телесного опыта и его трансформации.

В статье анализируется полевой материал, который включает фото- и видеоматериалы игры в Pokémon Go, снятые с одновременным использованием нескольких перспектив (внешняя камера, налобная камера, а также видеозапись экрана телефона), онлайн-анкеты и офлайн-интервью с игроками, а также аудиоматериалы, в которых игроки проговаривают конкретный опыт игры от первого лица.

Перспектива телесно-чувственного измерения опыта игры Pokémon Go демонстрирует всю сложность эмпирического соотношения актуальной и виртуальной реальностей, а также неоднозначность трактовки нового технологического опыта трансформации исключительно как расширения. В поле зрения исследования попадают потенциальные технологические квазидругие, с которыми происходит взаимодействие, в результате чего можно наблюдать, каким образом выстраиваются отношения соприсутствия между субъектами, проявляющимися в различных формах.

Ключевые слова: присутствие, тело, телесность, мобильные устройства, геолокационные игры, Ingress the Game, Pokémon Go, дополненная реальность, постфеноменология, аутентичное движение

Elena K. Sokolova, Institute of Ethnology and Anthropology RAS, Moscow, Russia
The bodily presence in location-based mobile games. Part 2

Елена Константиновна Соколова — аспирант ИЭА РАН. Научные интересы: тело, технологии, медицинская антропология. Email: elena.k.sokolova@gmail.com
Elena K. Sokolova — PhD candidate at Institute of Ethnology and Anthropology RAS. Scientific interests: body, technologies, and medical anthropology. E-mail: elena.k.sokolova@gmail.com

Sociology of Power
Vol. 29
№ 3 (2017)

The paper explores the bodily presence in location-based mobile games testing out theoretical approaches of postphenomenology (Ihde) and authentic movement. Ihde's postphenomenology, which grounds on relational ontology and explores presence in relations with technologies, focuses on immediate empirical presence, while authentic movement adds an extended toolkit for describing bodily experience and its transformation.

Based on participant observation and video recording of gaming processes in Pokémon Go as initial sources, this paper also makes an attempt to examine the inner dimension of gaming experience via interviews with gamers and their interpretation of gaming experiences.

The sensory dimension of gaming experience shows the ambiguity of interpretation of embodied technological transformations exclusively as extensions or augmentation. It emphasizes the complexity of the empirical coexistence of actual and virtual, where different embodied forms of subjects appear. Therefore, the body can be considered as an instrument of co-presence, as well as an interface between inner state and environment. Both perspectives complement each other in research of proximity of others.

Keywords: presence, body, corporeality, mobile devices, location-based mobile games, Ingress the Game, Pokémon Go, augmented reality, postphenomenology, authentic movement

doi: 10.22394/2074-0492-2017-3-197-220

Введение

По данным разработчика мобильных игр Niantic Lab, почти за год своего существования игра Pokémon Go была скачана более 750 млн раз [Niantic, 2017]. Массовое погружение в опыт геолокационных игр в мировом масштабе произошло стремительно и вызвало существенный резонанс в СМИ. Некоторые исследователи цифрового поля отреагировали оперативно [Souza e Silva de, 2016; Hjorth, Richardson, 2017], но большого количества соответствующих исследовательских работ пока наблюдать не приходится, особенно в том, что касается телесных аспектов: научная рефлексия запаздывает, что соответствует ситуации в сфере исследования тела и технологий в целом.

Исторически исследования тела и технологий долгое время развивались отдельно друг от друга, что вызывает справедливый вопрос об их соотношении, прежде всего, предметном: «Что если человек, его тело и разум не могут отделяться и противопоставляться условиям их существования, которые обеспечивает техника?» [Соколовский, 2017]. Теоретические основания данной проблемы можно почерпнуть в различных источниках: например, у Донны Харауэй, для которой «технологии — это образы жизни, социальные порядки, практики визуализации», где «тело» становится агентом,

а не ресурсом, и ставится вопрос о границах между человеком и машиной [Haraway, 1988]; у Аннемари Мол, которая обращает внимание на неопределенность формального и технического (*technicalities*), его зависимость от социальных аспектов [Mol, 2002, p. 171], и предлагает исследование методов как медиации и интервенции [Ibid., p. 155].

Таким образом, в первую очередь, в фокусе нашего исследования оказывается связка телесного опыта и технологий. Что происходит с телом игрока в процессе игры? Что и каким образом ощущают (или не ощущают) игроки? Что можно наблюдать со стороны? Что есть присутствие в игре и во время игры? Как работают виртуальные тела и живые тела, включаясь или не включаясь в коллективное взаимодействие? Раскрывая тему телесного присутствия, мы использовали три теоретических подхода. Один из них, гофмановский анализ публичного взаимодействия, приведен в первой части исследования[1], два других, постфеноменология и аутентичное движение, рассматриваются в настоящей статье.

В постфеноменологии тема присутствия обнаруживается сразу в нескольких контекстах. Во-первых, обращаясь к гуссерлевскому пониманию очевидности, Айди говорит об изначальной феноменологии как о философии присутствия [Ihde, 2007, p. 25]. Во-вторых, он рассматривает присутствие в контексте отношений между субъектами [Ihde, 1975, p. 279]. Он также использует терминологию присутствия для описания чувственного опыта, зримого и незримого [Ihde, 1998b, 2007]. Далее вслед за Гофманом, который в своей работе опирался на терапевтические практики, мы обращаемся к опыту и языку аутентичного движения, исторически тесно связанного с юнгианской психологией и танцевально-двигательной терапией, направленной на развитие рефлексии о собственном теле. В аутентичном движении присутствие обнаруживается через свидетельствование, понимаемое как связь между движущимся и свидетелем (внутренним или внешним), которая может быть потеряна, например, «когда эмоциональный или бессознательный материал переполняет движущегося» [Hartley, 2015, p. 304]. Таким образом, как и постфеноменология, аутентичное движение базируется на отношениях, «присутствии другого», исследует и описывает чувственный опыт — и потому может становиться не только полем, но и источником языка и метода описания феноменов соприсутствия.

Материал статьи получен в ходе эмпирических исследований[2] опыта игры Pokémon Go и включает фото- и видеоматериалы игры,

1 См. статью К. Глазкова в этом номере журнала.

2 Полевая работа проводилась совместно с К. Глазковым.

снятые с одновременным использованием нескольких перспектив (внешняя камера, налобная камера, а также видеозапись экрана телефона), онлайн-анкеты и офлайн-интервью с игроками. Помимо включенного наблюдения и мультимодального фиксирования игры со стороны исследователей важным было обращение к внутреннему опыту игроков с помощью проговаривания конкретного опыта игры самими игроками.

Присутствие людей и технологий: постфеноменологическая перспектива

Под постфеноменологией в настоящей статье подразумевается конкретное направление, изучающее отношения человека и технологий, которое возникло на основании работ американского философа Дона Айди, вокруг которого образовалось сообщество исследователей из разных стран и дисциплин [Selinger, 2006]. Подобное пояснение требуется по причине того, что работы Айди массово не переводились на русский язык, а под постфеноменологией (иногда в написании [пост]феноменология) в русскоязычной литературе может пониматься, например, просто «раскрыти[е] новых горизонтов для феноменологических исследований» [Шолохова, Ямпольская, 2014]. В своей ранней статье 1975 г. Айди поднимает вопрос «феноменологии отношений человека и машины как основы последующего понимания фундаментальных возможностей, которые появляются в технологической культуре» [Ihde, 1975, p. 267] и говорит о технологическом существовании как «о способе бытия-в-мире», потому что «мы живем и движемся и ведем наше существование среди машин» [Ibid., p. 279]. Айди определяет постфеноменологию как «модифицированную, гибридную феноменологию», ее развитие, обеспечивающее «более глубокое феноменологическое понимание воплощения и человеческого активного телесного восприятия, а также динамическое понимание жизненного мира» [Ihde, 2009, p. 23].

К отношениям тела с технологиями еще до Айди обращается Мерло-Понти, приводя пример, что «человек, который учится печатать, интегрирует пространство клавиатуры в свое телесное пространство» [Мерло-Понти, 1999, с. 194], а также акцентируя внимание на пережитках картезианского дуализма, бытующих в науке по сей день: «приобретение навыка как реорганизация и обновление телесной схемы создает серьезные затруднения классическим философским доктринам, для которых синтез всегда является синтезом интеллектуальным» [Там же, с. 191]. Но Айди интересен тем, что он целенаправленно фокусируется на феноменологии техники, рассматривая весь «спектр и разнообразие человеческого опыта технологий» [Ihde, 2009, p. 42].

Тема присутствия в постфеноменологии Айди проявляется на нескольких уровнях: прежде всего в теоретических основах феноменологии (и как следствие постфеноменологии), а также в эмпирическом анализе чувственного, аудио-визуального опыта. Айди говорит о феноменологии как о философии присутствия [Ihde, 2007, p. 25], определяя ее как статику основанного на опыте присутствия (*experiential presence*) [Ibid., p.26], на опыте непосредственности (*experiential immediacy*) [Ibid., p. 27], а также говорит о «радикальном эмпиризме» и соответствующей ему цели «изолировать, описать и распознать структуры непосредственности или выполнимого эмпирического присутствия» [Ibid., p. 25], когда «феномен "появляется" в его исполняемом или интуитивном присутствии» [Ibid., p. 29]. В эмпирическом присутствии он различает «опыт концепции» и «телесное присутствие» как проблему феноменологии [Ibid., p. 26].

В его работах можно найти упоминания «присутствия в отношениях», что вполне соответствует интерреляционной онтологии (*interrelational ontology*), на которой основывается постфеноменологический анализ: «в любом наборе отношений человека и технологий моделью будет та, что относится к онтологии отношений между [человеком и технологией]» [Ihde, 2007, p. 43–44]. На этом основании Айди постулирует положение о «со-конституции людей и их технологий»: «технологии трансформируют наш опыт мира и наши восприятия и интерпретации мира», трансформации не-нейтральны, а технологии — мультистабильны [Ibid.].

В связи с этим интересно отметить то, как Айди подходит к исследованию методологически еще в своих ранних работах, например, «прослеживая типичное начало дня» [Ihde, 1975, p. 270]. Ему интересно выйти за рамки стереотипов в отношениях человека и технологий. Используя подходы феноменологии, он хочет раскрыть то, что может «скрываться в этих отношениях» [Ibid., 271]. Он выдвигает тезис о том, что «есть возможность различения разницы между моей встречей с миром во плоти и моей встречей с миром посредством машин» [Ibid.]. В более позднем материале, не ограничиваясь историей и теорией, углубляясь в исследование практик и чувственного опыта, Айди обращается к примерам «видимого» и «невидимого» присутствия, говорит о «полях» и «регионах» присутствия, о том, что оно может быть «явным» и «неявным» [Ihde, 2007]. Также он делает важную методологическую ремарку относительно ограниченных возможностей изолирования чувственного опыта в условиях «глобального характера первичного опыта»; вместо «разделения чувств» он предлагает понятие «фокуса» [Ibid., p. 61].

Интерес для целей настоящей работы представляет также его постфеноменологическая типология отношений человека и технологий. Изучая исторический опыт использования технологий,

Айди отмечает переход от «опыта посредством машин к опыту машин» [Ihde, 1975, p. 275], когда машина становится «другим» как фокусным объектом опыта [Ibid., p. 277]; а также наличие «машинного фона», который обладает «атмосферными характеристиками» в отличие от примеров отношений, когда опыт использования машин «явный и прямой». В итоге он выделяет 4 типа отношений: это отношения воплощения (*embodiment relations*) — когда «артефакт симбиотически «взят» в мой телесный опыт и направлен на действие в окружающую среду или на окружающую среду»; герменевтические отношения (*hermeneutic relations*) — когда «взаимодействие остается активным, процесс более похож на наши действия чтения или интерпретации, чем на наши телесные действия» (здесь речь идет о технологиях, которые имеют отношение к языку и смыслу, а отношения «формируют континуум»); отношения несхожести (*alterity relations*), которые «вовлекают технологии как таковые как квазиобъекты или квазидругих»; и фоновые отношения (*background relations*), когда технологии это «просто часть нашей среды» [Ihde, 2009, p. 42].

Наиболее перспективными теоретическими моделями, описывающими опыт геолокационных мобильных игр, является модель отношений воплощения (например, для описания опыта практической реализации технологической виртуальности и дополненной реальности), а также модель отношений несхожести (для описания опыта соприсутствия с нечеловеческими технологическими «другими»). Первую модель Айди изначально описывает как «отношения сенсорного расширения-сокращения» (*sensory extension-reduction relations*) [Ihde, 1975, p. 275]; он также поддерживает позицию Мунье, что машины могут рассматриваться не только «как продолжения (*extensions*) наших тел, но и как развитие нашего языка» [Ibid.]. Айди отмечает, что опыт такого типа отношений для человека не нов и что описанные ситуации со шляпой Мерло-Понти и молотком Хайдеггера являются подобными примерами «телесных, действенных, перцептивных отношений с моей средой» [Ihde, 2009, p. 42], но очевидно, что развитие новых технологий влечет за собой новые отношения и новую рефлексию. Наиболее распространенным примером второй модели могут стать отношения с роботами. Но можно заметить, что для целей настоящего исследования мы уже располагаем как минимум одними специфическими потенциальными квазидругими: покемонами. К анализу соответствующего этому эмпирического материала мы обратимся в разделе, посвященном результатам.

Перейдем к обзору темы присутствия в аутентичном движении, после чего соотнесем его с постфеноменологией и приведем дальнейшие методологические обоснования.

Присутствие движущегося и свидетеля: перспектива аутентичного движения

Практика аутентичного движения используется в настоящей статье прежде всего с целью заимствования специфического языка, описывающего телесно-чувственный опыт, и методологических наработок. По нашему мнению, в прикладном смысле аутентичное движение предлагает удачное дополнение и конкретизацию подходов к исследованию присутствия, приведенных выше в рамках раздела постфеноменологии.

Что такое аутентичное движение? Практика восходит к работам американки Мэри Старкс Уайтхаус. Не удовлетворившись формальным подходом к танцу, казавшимся «все более стереотипным в общем содержании и форме, все более ориентированной на навыки» [Whitehouse, 1999a, p. 58], она исследовала природу движения и происхождение движения в теле, изначально называя свою практику «движение из глубины» (*in-depth movement*) [Frantz, p. 18]. В таком направлении можно расслышать эхо подходов к танцу начала XX в. в Европе [Сироткина, 2014] или позднее в США [Graham, 1991], но важными особенностями аутентичного движения являются выход за пределы профессионального сообщества танцовщиков и исторически тесная связь с юнгианской психологией [Frantz, 1999, p. 18–19]. Базовое понимание практики — «простая форма самонаправленного движения» [Authentic Movement Community], которая может быть использована как самостоятельная практика или как часть разнообразных других практик: медитационных, художественных, танцевальных, соматических, терапевтических и проч. Есть множество форматов, которые продолжают развиваться, в том числе в русскоязычном пространстве. Например, здесь появляются дистанционные и цифровые форматы, взаимодействие посредством технологий. Но, как правило, движение происходит в ограниченном времени и пространстве и предполагает обязательное наличие ролей движущегося и свидетеля.

Как и в постфеноменологии Айди, в теории аутентичного движения отношения являются базовым элементом. Джанет Адлер, ученица Уайтхаус и основательница дисциплины аутентичного движения, определяет его как «сострадательное свидетельствование движения, становящегося осознанным, процесс, базирующийся в отношениях между движущимся и свидетелем» [Discipline of Authentic Movement]. Из определения также следует, что свидетельствование является неотъемлемой частью дисциплины. Осознанное наблюдение себя и других, свидетельствование развивается в практике как навык, а необходимость рефлексии опыта и обрат-

ной связи, работа с переводом различного сенсорного опыта в слова органично связаны с формированием соответствующего языка.

Тема присутствия проявляется в аутентичном движении уже в работах Уайтхаус: «Ядром опыта движения является ощущение движения и бытия движимым <...>. В идеале оба присутствуют в одно и то же мгновение, и это может быть буквально одно мгновение. Это момент полного осознания, сближения того, что я делаю и что со мной происходит. Этого нельзя ожидать, объяснить, специально проработать или точно повторить. Для того чтобы это могло случиться, нужно иметь телесное осознание движения <...> Удивительно, сколько людей почти полностью не осознают себя физически» [Whitehouse, 1999b, p. 43].

Джоан Ходоров[1], развивающая аутентичное движение в терапевтическом ключе, вводит тему присутствия как прямой спонтанный опыт: «абстрактная на первый взгляд идея в реальности обозначает то, что существует и может быть пережито в опыте, что спонтанно проявляет свое априорное присутствие» [Ходоров 2009, с. 112], и далее она конкретизирует, как можно исследовать присутствие через чувства: например, «ощущение запаха определяет присутствие внешнего другого» [Там же, с. 117]. Ходоров говорит о «внимани[и] к миру телесных ощущений» как о прямом пути, в данном случае — в психику: «Танец/движение — один из самых прямых путей к нашим самым ранним детским переживаниям» [Там же, с. 184]. Интересно, что речь идет о чувственном опыте даже в том случае, когда этот опыт одновременно является неосязаемым, по сути, виртуальным: «когда мы чувствуем присутствие несметного числа неосязаемых, незнакомых возможностей, активируется такая функция Эго, как интуиция» [Там же, с. 123].

Хартли также определяет присутствие как прямой опыт и одновременно с этим — как навык: «мы постепенно развиваем способность быть присутствующими в моменте, испытывая этот момент прямо, как он происходит, без предрассудков и ожиданий, суждений, проекций или интерпретаций» [Hartley, n.d.]. Сравнивая аутентичное движение с традиционной буддийской медитацией, она рассматривает эти практики с точки зрения исследования диалога между формой и содержанием, интерфейсом материи и сознания. В этом смысле дисциплина аутентичного движения являет собой «еще один путь в прямой опыт» [Ibid.]. Хартли описывает этот опыт через обращение к телу: «обращая внимание на чувственный мир вокруг меня и во мне, я вхожу в свое тело в этом месте, в настоящем моменте» — это и есть присутствие. В опыте движу-

1 Здесь и далее Joan Chodorow переводится как Джоан Ходоров.

щегося в аутентичном движении Хартли различает «внутренние ощущения, чувства, образы и импульсы движения», а в опыте свидетеля — «ощущения и чувства, которые могут возникнуть в присутствии движущегося: проприоцептивный или кинестетический опыт внутри моего собственного тела, или чувственное восприятие пространства, света, звука, веса и т. д.», которые воспринимаются и признаются «как мой собственный опыт» [Ibid.]. В практике физическое присутствие свидетеля рассматривается как важнейший инструмент, а обратная связь — как возможность проявить неосознанное, сделать неосознанное осознанным.

Адлер в наиболее полной мере раскрывает тему присутствия через отношения, в ее работах это часто звучит как «в присутствии» [Adler, 2002]: оба участника процесса аутентичного движения — и движущийся, и свидетель — находятся в присутствии друг друга. Адлер пишет о совместном намерении практиков «прийти к осознанности в присутствии друг друга» [Ibid., p. 11], а также о том, что «присутствие становится возможным из-за присутствия другого» [Ibid., p. 167]. В отношениях движущегося и свидетеля, «разделяющих пространство» [Ibid., p. 42], отмечается со-зависимость: «Опыт свидетеля полностью зависит от присутствия движущегося, который является основным катализатором для всего, что происходит с ним. Опыт движущегося полностью зависит от присутствия свидетеля» [Ibid., p. 61]. Разворачивая эту тему, Адлер говорит о том, что «опыт каждого неразрывно связан с ощущаемым присутствием каждого участника» [Ibid., p. 133], об «их звуках, их прикосновениях, их изменяющемся присутствии» [Ibid., p. 117]. Таким образом, Адлер называет отношения «базовой формой практики» [Ibid., p. 61]. В этой связи становится важным практический вопрос: «Как я чувствую себя в присутствии кого-то?» [Ibid., p. 143].

Согласно Адлер, «зрелость в практике <...> становится проявленной в феномене присутствия» [Ibid., p. 149]. Практика позволяет увидеть усиление способности замечать, «когда мы находимся в присутствии и когда — нет» [Ibid.]. Соответственно помимо присутствия Адлер поднимает вопросы безопасности и отсутствия. Отсутствие может быть вызвано отвлечением, как приведено в примере Хартли во введении, но Адлер также говорит о травме как о возможной причине. И тогда присутствие внешнего свидетеля, который «в состоянии оставаться в осознанности в присутствии (in presence) глубоких страданий», может обеспечить «сознательное свидетельство того, что отсутствовало» [Ibid., p. 41]. Внешний свидетель нужен движущемуся для «поддержки» [Ibid., p. 208], «развития осознанности о своем собственном опыте» [Ibid., p. 6], а также «доверия к собственному движению» [Ibid., p. 19]. Он «не просто наблюдает», он «участвует, вскрывает все сложности своего собственного опыта от момента

к моменту, здесь, в своем собственном существе, в присутствии движущегося» [Ibid., p. 62]. Становится важным «определение интуитивного знания как отличного от проекции, суждения, или интерпретации» [Ibid., p. 143]. Также отмечается «критическое различие» между тем опытом, который свидетель обнаруживает, и тем, что будет сказано в качестве обратной связи. [Ibid., p. 69].

«Как свидетель твоего движения, я не могу знать твой опыт. Я могу знать только о своем собственном опыте в твоем присутствии» [Ibid., p. 10]. Обращаясь к теме свидетельствования как навыка, Адлер отмечает, что практика приводит к развитию внутреннего свидетеля, ситуации, когда внешний свидетель становится не нужен [Ibid., p. 205], и приводит в этой связи слова одной из участниц, определяющей своего внутреннего свидетеля как «все более постоянное и сострадательное присутствие» [Ibid., p. 218]. Стоит также отметить, что Адлер проводит разницу между эмпатическим и сострадательным свидетельствованием, последнее способно принять происходящее без ожиданий и «оставаться непривязанным, non-attached» [Ibid., p. 179].

Исследовательский фокус и методологические замечания

Если начать проводить аналогии между феноменологией и теорией аутентичного движения, можно обнаружить между ними много общего. В основе обоих подходов лежат концепции отношений и присутствия, которое рассматривается на нескольких уровнях: эмпирическом, телесном, чувственном. При этом аутентичное движение располагает собственным инструментарием, который может быть полезен исследователям, работающим с проблемами телесности и технологий. В качестве примеров таких инструментов можно привести подход к присутствию как навыку, а также расширенную версию телесного трекинга и роли другого, позволяющую более основательно подходить к вопросу описания опыта и его трансформации. Особый вопрос, который хотелось бы отметить как потенциально дискуссионный, касается этики отношений в аутентичном движении, где движущийся является «хозяином своего опыта», и только он вправе судить о нем наверняка. Данная позиция бросает вызов социальной науке. Ей еще предстоит признать это как право и как исследовательскую позицию, которая сейчас для многих ученых продолжает оставаться радикальной и ненаучной.

На основании обзора постфеноменологии и теории аутентичного движения мы выделяем три исследовательские темы, которые можно раскрыть за счет ресурсов данных подходов: 1) присутствие

и интеграция «реальностей», 2) присутствие как чувственный опыт, 3) присутствие в отношениях между субъектами. Теоретический материал открывает широкие перспективы для дальнейших исследований. К сожалению, за рамками проведенного эмпирического исследования осталась тема развития навыка присутствия, требующая иного масштаба, поля и методов, но очень важная для понимания интеграции цифрового опыта. Также было бы интересно более глубоко исследовать тему динамического со-присутствия в игре.

Коротко поясним каждый из трех обозначенных выше фокусов по порядку.

Рассмотрение присутствия как прямого опыта здесь-и-сейчас и одновременно как процесса добавляет в анализ измерения времени и пространства, в условиях которых происходит этот опыт. Статика ранней постфеноменологии сменяется признанием, что собственное тело и присутствие другого являются инструментами динамического познания и проявления. Таким образом, исследование интерфейса материи и сознания, о котором говорит Хартли, проявленного и непроявленного, актуального и виртуального, происходит в конкретном контексте. Исследование присутствия (и отсутствия) в контексте этих различных измерений принимает во внимание субъективный аспект и тем самым дополняет описание с очень важной стороны. Исследование присутствия как динамической связи и отношений между субъектами предполагает исследование как самих субъектов, так и качества взаимосвязи между ними.

Рассмотрение присутствия как чувственного опыта позволяет использовать в работе многочисленный инструментарий, включающий исследование фокуса внимания, а также трекинг составляющих телесного и чувственного опыта — как внешний, где исследователь и различные технологии медиации являются наблюдателями и фиксируют опыт со стороны, так и внутренний, позволяющий раскрывать опыт неявный и невидимый для стороннего наблюдателя. Это также подразумевает *self-tracking* — прямую активную позицию наблюдения за собой, так и субъективные интерпретации этого опыта, например, рефлексию зафиксированного техническими средствами опыта.

Безусловно, использование внешних методов наблюдения включает фиксирование действий игрока и делает возможным последующий покадровый трекинг. Память о процессе делегируется, расширяется и стабилизируется. Но, например, если на видео сторонней камеры игрок спотыкается, а его взгляд, судя по записям налобной камеры, в этот момент устремлен в телефон, можем ли мы говорить об отсутствии или только о том, что фокус текущего внимания не включает трекинг движения и визуальное об-

наружение наличия некоего препятствия? Будет ли достаточно интерпретации исследователя без пояснения игрока? Используя методический инструментарий аутентичного движения, подразумевающий проговаривание прямого опыта в настоящем времени, помимо видеосъемки мы попросили игроков сделать пятиминутную запись с экрана во время игры, а потом записать аудиокомментарий по поводу этого игрового опыта. Такой подход оказался ресурсным в плане описания конкретного контекста: времени, места, а также взаимосвязи актуальной и дополненной реальности игры.

Присутствие в какой реальности?

Сформулированный в теоретической части постулат о том, что присутствие не является стабильной величиной, в полной мере подтвердился полевым материалом. Качество внимания игрока может существенным образом меняться в процессе игры: какие-то моменты замечаются (например, «я могу точно описать...»), а какие-то теряются или отмечаются как неосознанные (например, «я не понимаю, почему я это сделал»). Поскольку речь идет об исследовании игры с дополненной реальностью, также не стало неожиданностью, что наиболее интересные наблюдения касаются взаимоотношения актуальной и виртуальной плоскости игры. На основании полученной информации можно провести различия между этими измерениями, но еще в большей степени можно говорить об их взаимозависимости и проницаемости.

Разделение актуального и виртуального происходит на уровне интерпретации игроков в момент игры или после — во время проговаривания опыта и в ходе интервью. Здесь можно выделить несколько основных сюжетов. Первый касается прямого сравнения измерений с точки зрения различных аспектов чувственного опыта. Игрокам может казаться, что время в игре идет быстрее, чем «в реальности»: «когда контактируешь с экраном, с игрой, время бежит как-то незаметно». В неигровой среде иначе воспринимаются игровые звуки: «когда слышны звуки игры вокруг, какое-то странное чувство, потому что обычно у людей из телефона слышно максимум звук сообщения». Второй сюжет касается объяснения того, как игра трансформирует поведение в актуальной среде. Например, игроки могут менять свои привычные маршруты благодаря игре: «не понимаю, почему я пошел по газону (смеется) <...> надо было идти обычным светлым путем по фонарям, а не кустами и закоулками». Третий сюжет затрагивает оценочные суждения, когда игрок пытается оправдать игровые проявления в актуальной среде (движения, поступки, решения): «понимаю, что со стороны выгляжу глупо, просто

уткнувшись в телефон <...> хотя некоторые люди еще не разучились гулять, просто получая удовольствие».

Но помимо различения «реальностей» в материалах также отчетливо прослеживается их интеграция. Например, на видеозаписи игры слышно, что звуки актуальной среды накладываются на звуки игры, и, таким образом, интеграция опыта происходит не только через карту, но и через звук. Похожее наложение можно встретить в устной рефлексии игроков: «стоишь, солнышко, покемоны, еще и музыка красивая, живая». В историях, прямой речи игроков можно проследить сосуществование целей, условий, контекстов, например, когда игра вписывается в повседневную рабочую рутину или актуальные субъекты не мешают виртуальным: «от игры сейчас приятные ощущения, потому что люди под ногами не мешаются <...> пока ты играешь». Таким образом, можно говорить о некоторой степени соприсутствия актуальных и виртуальных акторов, как людей, так объектов. В результатах отчетливо прослеживается важнейшая роль мобильного телефона как интерфейса, и в связи с этим интересно наблюдать, как происходит процесс интеграции с участием этого гаджета на уровне телесного и чувственного опыта игроков, о чем подробно сказано в разделе про телесные идиомы с мобильным телефоном.

Исходя из полученных материалов, игроки необязательно используют все имеющиеся возможности дополненной реальности, даже если это технически реализуемо: например, на видео с экрана можно с большой вероятностью обнаружить отключение опции «включение камеры» в момент поимки покемонов. Игра происходит без визуального совмещения покемонов и актуальной среды, игроки практически не пользуются одной из главных отличительных «фишек» игры. Точно так же проявляется привычность и достаточность пиксельной карты: «Невольно какое-то недоумение от самого себя, потому что я смотрю на пиксельную игру и ненастоящую карту, на которой только дороги отмечены, тем не менее вспоминаю все. Разве что не знаю, что могло бы добавить реализма <...> Может быть, если бы вместо карты были фотки со спутника, но это уже, конечно, извращение». Пространство игры на практике необязательно должно быть интегрированным в актуальную среду полностью, восприятие может быть достаточно индивидуальным и субъективным.

Несмотря на конкретность игровой механики Ingress и Pokémon Go, мир самой игры «все игроки видят по-разному»: кто-то фанат покемонов, кто-то видит прежде всего геолокационные объекты («джимы и покестопы»), для кого-то это то же самое, что и «любой мир онлайн-игр», а для кого-то, наоборот, «это повод выйти из дома». Поэтому кто-то начинает играть, потому что любит «бродилки»,

и ему «нужно ходить в жизни», кого-то ведет интерес исследовать новое, «связь виртуального и реального пространства». Тем не менее, с точки зрения механики игры, особенность геолокационных мобильных игр состоит в том, что создает возможности для встречи и взаимодействия в актуальной среде: «здесь эти 20 человек с тобой по улице идут, ты видишь их в жизни», и тогда опыт игры «чувствуется» иначе. Таким образом, для некоторых игроков важнейшими мотивами игры являются эмоционально-чувственный, а также социальный опыт, что идет вразрез с восприятием игр средствами массовой информации.

Присутствие как чувственный опыт

Ниже мы попытаемся представить внутреннее измерение телесного и чувственного опыта игроков. Согласно материалам, полученным на основании записи игры и последующего проговаривания, это опыт достаточно богат, что подтверждает на практике полушуточную ремарку одного игроков о том, что «мозг не отключается, когда в игре, поэтому мы чувствуем и дождь, и холод, и жару». Игроки достаточно детально фиксируют свои движения, ощущения, эмоции, а также их интерпретации.

В первую очередь трекинг игры включает уровень движения: игроки в геолокационных играх ходят (если не читеры, конечно), и об этом говорит не только статистика Niantic, считающая, сколько кругов вокруг земли обошли люди в поисках покемонов и покестопов, но и сами игроки. Некоторые игроки отмечают, что двигаются больше именно из-за игры. Кроме того, они держат телефон, ловят покемонов, а также выполняют множество других специфических и неспецифических для игры действий. В своих историях игроки часто отмечают по ходу детали контекста, в котором это происходит, а также свои ограничения: «Вечером все равно пойдет дождь, а когда телефон держишь одной рукой, зонт — другой, все, рук свободных больше нет, и ты стеснен в движениях». Конечно, они могут отмечать, что они сталкиваются с другими пешеходами или начинают переходить дорогу, поглядывая в телефон, но при этом они стараются по возможности заботиться о своей физической безопасности: «понимаю, что нужно отвлекаться от игры и смотреть по сторонам, памятуя о несчастных случаях с игроками, которые зазевались и в ямку какую-то провалились» и даже помогать другим игрокам «предупреждать о препятствиях на пути».

Как и движения, ощущения присутствуют в прямой речи почти постоянно: игроки видят — «увидел в игре, что у меня Драгонит не полеченный» и слышат — звуки игры («как сова вот эта кричит») и звуки улицы («красиво очень исполнял на саксофоне “бесаме

мучо”»), а также испытывают различные кинестетические ощущения, например, усталость. Трекинг эмоций показывает широкую палитру: «порадовался, что в конце дня успел пособирать по покестопам немножко шариков», «как-то немножко стремно идти с горящим телефоном», «некоторое напряжение, пока ловила этого покемона и сражалась с ним» и проч. Необходимо отметить разную силу эмоций: например, сильную негативную реакцию вызывают читеры. Иногда игроки не просто фиксируют, называют свой опыт, но еще и пытаются его оценивать: «Вот этот момент, когда понимаешь, что год прошел, а научиться кидать шары так и не получилось. Кое-как кинуть мимо со второй попытки — для тренера со стажем немножко странновато».

Как и в движении, зафиксированном со стороны, в рефлексии игроков можно наблюдать паттерны: повторяющиеся слова, действия, которые становятся видимыми даже в коротких форматах. В некоторых случаях отмечается поиск нового опыта (новых звуков, покемонов, особенностей игры). Интересен также вопрос такой эмоции, как скука, в качестве мотивации к игре и одновременно того, что нельзя преодолеть игрой: «у меня хорошее настроение за счет этого утра, этих эпизодов, но в целом скучно». Интересны противоречия в опыте, например, в том, что касается климата, некоторые отмечают трудности: «Руки мерзнут и еще затекают иногда, когда долго идешь с телефоном в руках в одной позиции, особенно, если еще нести в этой же руке power bank». Тогда как другие особой проблемы в этом не видят: «Я давно обзавелся подходящей одеждой для игры в любую погоду». Похожим образом разделяются мнения по поводу того, как игрок сам оценивает свое присутствие со стороны («Как это смотрится со стороны?»): «Смотрится ужасно», «Как со стороны смотрится — не волнует», «Норм смотрится, так как многие ходят с телефоном», а также по поводу того, как изменяется внимание игрока («Стали ли вы замечать больше всего вокруг, благодаря игре? Или, наоборот, вы фокусируетесь на игре и ничего вокруг не замечаете?»): «Стал, очень приятно видеть какие-либо мелочи, которых раньше не замечал», «Наоборот, с игрой меньше всего замечаешь», «В разных случаях по-разному, оба варианта бывают».

С одной стороны, подобные результаты кажутся обыденностью. С другой стороны, именно эта обыденность составляет непосредственный опыт жизни. Внутреннее измерение телесного и чувственного опыта взаимодействия с технологиями заслуживает внимания и может быть полезно для исследования прямого спонтанного опыта, который не опосредуется вопросами исследователя и не интерпретируется самим исследователем. В связи с этим в дальнейшем было бы интересно исследовать динамику различ-

ных аспектов опыта, прояснить, насколько стабильным является телесный и чувственный трекинг в игре, определить, какие именно кластеры телесного и чувственного опыта в первую очередь ассоциируются с опытом игры. Например, исследовать опыт в течение более длительного времени, а также для целей повышения осознанности внутреннего опыта, совмещая различный внешний трекинг с его последующей внутренней интерпретацией.

Присутствие в отношениях между субъектами

Практика исследований мобильных игр изначально исходит из изучения отношений между пользователем и игровым приложением. Если игра многопользовательская, в анализе необходимо учитывать еще и отношения между игроками. Изучаются как игроки, так и качество пользовательского опыта, где игра со своим интерфейсом, игровой механикой, а также персонажами выступает технологическим медиатором. Поскольку рассматриваемые игры имеют геолокационную специфику и используют технологии дополненной реальности, это значительно усложняет картину взаимоотношений акторов, усиливая значение окружающей среды и при этом размывая границы актуальности и виртуальности. На основании материалов Pokémon Go выделяются множество акторов: тренеры, покемоны, покестопы, джимы, а также окружающая среда во всем ее многообразии: люди, машины, погода и проч. Ниже последовательно рассмотрены два типа отношений, которые, впрочем, можно разделить достаточно условно: отношения между людьми, отношения между людьми и технологиями.

Несмотря на то что механика Pokémon Go позволяет играть индивидуально, некоторые игроки используют ее многопользовательские возможности. Изменение механики со временем говорит о том, что разработчик последовательно развивает игру в сторону социальной составляющей. В ходе полевой работы возникла гипотеза, что разработчик рассчитывает на то, что социальность позволит удерживать пользователей в игре, поскольку это подтверждается опытом игроков: «Если бы я все это время играла одна и не познакомилась с ребятами из своей фракции, то, скорее всего, мне бы давно надоело играть». В исследовании участвовали игроки с разным опытом, были те, кто предпочитает индивидуальную игру, те, кто «начинал в одиночку <...> дальше уже в компании», а также те, что играет «и так, и так». Среди информантов есть те, кто пришел в игру благодаря другим людям, и есть те, кто по той же причине игру не бросил. Таким образом, несмотря на созданный прессой имидж игроков, погруженных в себя и свой телефон, в игре присутствует социальность.

Безусловно, отношения между людьми в Pokémon Go во многом опосредованы технологией: как механикой игры, так и феноменами, возникающими на пересечении актуального и виртуального опыта. На уровне механики в игре предусмотрены фракции, важность которых может оцениваться игроками по-разному: есть те, что настроен скептически, но некоторые игроки отметили, что для них фракция важна: «Будь я с красными игроками, думаю, и игра бы уже давно забросилась, и общение с людьми тоже. Сейчас бы я скорее сидел дома и играл за компом». Но помимо исполнения правил игры предзаданных технически в опыте игроков возникают сюжеты, которые вряд ли были запланированы разработчиками. Социальность фракций в игре иногда перерастает в социальность вне игры, в виртуальное общение в чатах, в личные знакомства, а покемоны в джимах могут восприниматься как объекты, за которыми стоят тренеры, и это обуславливает отношение и поведение игроков:

> И вот этого знаю, мы с ними начинали давно. То есть я смотрю на покемонов и вспоминаю людей, с которыми я знаком, такими, конечно, теплыми воспоминаниями, потому что понимаю: вот это знакомый парень, это его жена, вот с этим на машине катались, а вот этого мы раньше думали, что он вертолет, а он оказался живой, просто редко появляется в игре.
> *Из интервью с игроком, Pokémon Go.*

Особые отношения существуют между людьми, которые играют по правилам, и теми, кто использует различные технологические способы для того, чтобы правила обходить: «вертолеты», «читеры», «компьютеры», «боты», которые не пользуются уважением обычных игроков. Иногда они могут восприниматься обычными игроками как данность, «неизбежное зло»: «Настроение, конечно, немножко портится из-за того, что вспоминаешь, что именно они портили игру в этой области на протяжении уже почти года. Но как бы уже примиряешься с этим, как с неизбежным злом». Но многие тренеры занимают активную негативную позицию, поскольку разнообразные читеры — это такие «другие», присутствие которых существенным образом мешает нормальному процессу игры: «два-три бота могут разрушить игру во всем городе», число читеров огромно, и потому «сеть больна».

Есть разница между социальностью, протекающей полностью в виртуальной среде, и той, где игроки знают друг друга лично. Тем, для кого «социальная часть игры выше, чем сама игра», важно поддерживать личный контакт, это то, что держит их в игре: «брошу, когда это перестанет сводить меня с людьми». Общение с другими игроками придает смысл, обеспечивает прочность и продолжитель-

ность социальной связи, вызывает разнообразные эмоции, таким образом, игра становится инструментом для создания сети актуальных контактов, начинает «ловить» не только и не столько покемонов, сколько «живых» людей.

Переходя далее к отношениям между людьми и технологиями, для целей анализа Pokémon Go предложим остановиться на двух типах постфеноменологических отношений, а именно отношениях воплощения и отношениях несхожести.

Первый тип, отношения воплощения, подразумевающие расширение или, наоборот, сужение способностей чувственного восприятия, на первый взгляд может показаться удачной оптикой для исследования опыта дополненной реальности. Например, благодаря наличию смартфона и установленной на нем игры я могу видеть покемонов на фоне своей привычной обстановки, фотографироваться с ними, и это будет расширением моего опыта. Но во многих ситуациях использования Pokémon Go сложно определить, в какую сторону меняется опыт, расширяется он или сужается. Скорее, он просто меняется. Например, как мы можем оценить использование пиксельной карты на ходу, когда игрок, ориентирующийся по ней, видит сильно упрощенную схему окружающего пространства (и это расширение его возможностей), но самого окружающего пространства при этом не замечает, поскольку все его внимание сосредоточено на экране телефона (и тогда это явное упрощение)? В данном случае мы можем наблюдать трансформацию привычного опыта (если мы все еще можем считать привычным хождение по улицам без телефона), а также, возможно, некоторую форму со-конституции, когда человек со смартфоном представляет единое целое, которое воспринимает особенным образом.

Отношения несхожести, имеющие дело с технологиями как квазиобъектами или квазидругими, можно попробовать отнести к таким виртуальным акторам Pokémon Go, как покемоны. Покемоны как медиафраншиза с мировой известностью обладают собственной историей и аудиторией, но для игроков Pokémon Go их значение может быть разным: «игра», «картинка», «персонажи», «инструмент», «пыль и опыт», «основа для сражений», «милые зверюшки» — большинство из перечисленных значений находятся достаточно далеко от того, чтобы можно было судить о покемонах как значимых объектах.

Безусловно, покемоны могут быть забавными, нравиться игрокам с эстетической точки зрения или же благодаря своим виртуальным характеристикам: мощности, полезности или редкости. Точно так же они могут не нравиться, потому что уродливые или бесполезные. Возможно, важным индикатором отношения к покемонам может стать ответ на вопрос: «Как вы относитесь к тому,

чтобы сбывать покемонов профессору?» (что означает фактически их уничтожение), на который игроки, как правило, отвечали либо нейтрально («Это необходимость», «Спокойно», «Нормально, поймал-сдал, это просто ритуальное действие для получения пыли и конфет»), либо отшучивались («Ну, представляю себе мясорубку, из которой сыпятся конфеты, бррр-рр-р»). В таком ключе покемоны как виртуальные объекты вряд ли смогут серьезно претендовать на роль «других», интереснее обратная ситуации, когда за покемонами «стоят» люди.

Возможно, более перспективными, чем покемоны, технологическими «другими» в игре Pokémon Go могут стать программы, используемые для игры не по правилам. С одной стороны, игроки понимают, что за ботами или «вертолетами» (игроки, подменяющие свою геолокацию) стоят люди. Именно поэтому в целом отношения с читерами были рассмотрены в контексте социальных отношений выше. С другой стороны, часто игроки говорят о читерах как о чем-то не вполне живом, что следует, например, из противопоставления «вертолета» и «живого» игрока. Оказавшись на пограничной территории восприятия между человеком и программой, читеры в отличие от безобидных покемонов вызывают достаточно сильную неприязнь, а читинг воспринимается как одна из главных проблем игры, она может представлять интерес для дальнейшего исследования.

Заключение

Рассматривая теоретические подходы постфеноменологии Айди и аутентичного движения, можно заметить, что в основе лежит концепция взаимоотношений и взаимной обусловленности. Айди поднимает вопрос о постфеноменологии отношений между человеком и технологиями как фундаментальном основании понимания разворачивающихся возможностей сосуществования. Он ставит себе цель отойти от стереотипных представлений о технологиях, распространенных в обществе, вскрывая и описывая то, что находится внутри отношений. На этом основании он предлагает типологию взаимоотношений человека и технологий, описывающую четыре разные модели. Понимая присутствие как непосредственный опыт, а также разделяя опыт концепции и телесное присутствие, Айди говорит, что технологии трансформируют этот опыт, и вводит понятие со-конституции человека и технологий.

Исследуя телесно-чувственный аспект, он говорит о видимом и невидимом, явном и неявном присутствии, о его полях и регионах. По причине ограниченной возможности изолировать чувственный опыт в условиях «глобальности первичного опыта» вме-

сто разделения чувственного опыта он предлагает понятие фокуса. В аутентичном движении присутствие определяется как прямой опыт и одновременно с этим — как навык, который развивается в практике через отношения движущегося и свидетеля. Практика усиливает способность замечать качество присутствия или отсутствие, которое может возникнуть, например, в ситуациях сильного переполнения эмоциями или травмы. Основной фокус внимания в практике направлен на телесные ощущения и чувственный опыт переживания внутреннего и внешнего мира. В процессе различаются внутренние ощущения, чувства, образы и импульсы движения. Присутствие свидетеля рассматривается как важнейший инструмент, а обратная связь — как возможность проявить неосознанное, сделать неосознанное осознанным.

Исследование опыта игроков Pokémon Go в формате записи игры с экрана телефона и последующего проговаривания опыта игры подтвердило, что непосредственное присутствие в игровых ситуациях не является стабильной величиной. Качество внимания игрока может существенным образом меняться в процессе игры: какие-то моменты замечаются, а какие-то теряются или отмечаются как неосознанные. Поскольку речь идет об исследовании игр с дополненной реальностью, также не стало неожиданностью, что наиболее интересные наблюдения касаются взаимоотношений актуальной и виртуальной плоскости игры.

На основании анализа материалов можно провести различия между этими измерениями, но еще в большей степени можно говорить об их взаимозависимости и проницаемости, а также о ситуационном опыте, в котором есть место и разнообразной палитре телесно-чувственных феноменов, и их интерпретации самим игроком. Этот опыт недоступен внешнему наблюдателю и обнаруживается только при обращении к источнику опыта. При этом опыт технологической трансформации в геолокационных мобильных играх необязательно будет опытом расширения: например, пиксельная карта, которой пользуется игрок, может рассматриваться им как упрощение, но такое, которое его устраивает. Некоторые функции дополненной реальности, например, включение камеры на мобильном телефоне при поимке покемона, могут не использоваться, а перспективными квазидругими могут становиться не покемоны, как можно было бы ожидать, а программы-читеры, вмешивающиеся в ход игры и вызывающие сильные эмоции со стороны игроков, действующих по правилам. Значимыми мотиваторами игры являются эмоциональный и социальный опыт. При всем смешении форм актуальных и виртуальных субъектов некоторым по-прежнему нужны люди, их присутствие вызывает самые теплые чувства.

Библиография

Латур Б. (2014) *Пересборка социального: введение в акторно-сетевую теорию*, М.: Изд. дом Высшей школы экономики.

Мерло-Понти М. (1999) *Феноменология восприятия*, СПб.: Наука, Ювента.

(Пост)феноменология: новая феноменология во Франции и за ее пределами (2014) С.А. Шолохова, А.В. Ямпольская (сост.), М.: Академический проект

Сироткина И.Е. (2014) *Шестое чувство авангарда. Танец, движение, кинестезия в жизни поэтов и художников,* СПб.: Изд. Европейского университета в Санкт-Петербурге.

Соколовский С.В. (2017). Техно-корпо-реальность и будущее антропологии. Транскрипт вступительного слова на секции 5.21 «Технологии и телесность: новые концепции и методы исследования». *XII Конгресс антропологов и этнологов России.*

Харауэй Д. (2017) *Манифест Киборгов: наука, технология и социалистический феминизм 1980-х,* М.: Ад Маргинем Пресс.

Ходоров Д. (2009) *Танцевальная терапия и глубинная психология: Движущее воображение*, М.: Когито-Центр.

Чикин А.А. (2014) *Проблема телесности в феноменологии: Э. Гуссерль и М. Мерло-Понти.* Кандидатская диссертация.

Adler J. (2002) *Offering from the Conscious Body: The Discipline of Authentic Movement*, Rochester: Inner Traditions.

Authentic Movement Community (https://membersam.org).

Boellstorff T. et al. (2012) *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method*, Princeton: Princeton University Press.

Discipline of Authentic Movement (http://www.disciplineofauthenticmovement.com/discipline-of-authentic-movement-description.html).

Frantz G. (1999) An approach to the center: An interview with Mary Whitehouse. Pallaro (ed.). *Authentic movement: Essays by Mary Starks Whitehouse, Janet Adler and Joan Chodorow,* London: Jessica Kingsley Publishers: 17–28.

Graham M. (1991) *Blood Memory: An autobiography*, New York: Doubleday.

Haraway D. (1988) Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective. *Feminist Studies,* 14 (3): 575–599.

Hartley L. (2015) Choice, surrender and transitions in Authentic Movement: Reflections on personal and teaching practice. *Journal of Dance & Somatic Practices,* 7 (2): 299–312.

Hartley L. *An Enquiry into Direct Experience: Authentic Movement and the Five Skandhas* (http://www.lindahartley.co.uk/article_an-enquiry-into-direct-experience.html).

Hjorth L., Richardson I. (2017) Pokémon GO: Mobile media play, place-making, and the digital wayfarer. *Mobile Media & Communication,* 5 (1): 3–14.

Ihde D. (1975) The Experience of Technology: Human-Machine Relations. *Philosophy and Social Criticism*, 2 (3): 267–279.

Ihde D. (1998a) *Bodies, Virtual Bodies and Technology. Body and Flesh. A Philosophical Reader,* Malden: Blackwell Publishers, 349–357.

Ihde D. (1998b) *Expanding Hermeneutics: Visualism in Science,* Northwestern University Press.

Ihde D. (2007) *Listening and Voice: Phenomenologies of Sound.* 2nd ed., Albany: State University of New York Press.

Ihde D. (2009) *Postphenomenology and Technoscience: The Peking University Lectures*, Albany: State University of New York Press.

Mol A. (2002) *The Body Multiple: Ontology in Medical Practice,* Durham: Duke University Press.

Niantic (2017) *Pokémon Go Celebrates One Year of Exploration and Discovery with Real World and In-game Summer Events* (http://nianticlabs.com/press/2017/anniversary2017).

Selinger E. (ed.) (2006) *Postphenomenology: A Critical Companion to Ihde,* Albany: State University of New York Press.

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.

Whitehouse M.S. (1999a) Reflections on a Metamorphosis. P. Pallaro (ed.) *Authentic movement: Essays by Mary Starks Whitehouse, Janet Adler and Joan Chodorow,* London: Jessica Kingsley Publishers: 58–62.

Whitehouse M.S. (1999b) The Tao of the Body. P. Pallaro (ed.) *Authentic movement: Essays by Mary Starks Whitehouse, Janet Adler and Joan Chodorow,* London: Jessica Kingsley Publishers: 41–50.

References

Adler J. (2002) *Offering from the Conscious Body: The Discipline of Authentic Movement*, Rochester: Inner Traditions.

Authentic Movement Community (https://membersam.org).

Boellstorff T. et al. (2012) *Ethnography and Virtual Worlds: A Handbook of Method,* Princeton: Princeton University Press.

Chikin A. (2014) *Problema telesnosti v fenomenologii: E. Gusserl' i M. Merlo-Ponti. [The Problem of Corporeality in Phenomenology: E. Husserl and M. Merleau-Ponty]* Kandidatskaia dissertatsiia.

Chodorow D. (2009) *Tantseval'naia terapiia i glubinnaia psikhologiia: Dvizhushchee voobrazhenie. [Dance Therapy and Depth Psychology: The Moving Imagination],* M.: Kogito-Tsentr.

Discipline of Authentic Movement (http://www.disciplineofauthenticmovement.com/discipline-of-authentic-movement-description.html).

Frantz G. (1999) An approach to the center: An interview with Mary Whitehouse. Pallaro (ed.). *Authentic movement: Essays by Mary Starks Whitehouse, Janet Adler and Joan Chodorow,* London: Jessica Kingsley Publishers: 17–28.

Graham M. (1991) *Blood Memory: An autobiography*, New York: Doubleday.

Haraway D. (1988) Situated Knowledges: The Science Question in Feminism and the Privilege of Partial Perspective. *Feminist Studies*, 14 (3): 575–599.

Haraway D. (2017) *Manifest Kiborgov: nauka, tekhnologiia i sotsialisticheskii feminizm 1980-kh. [A Cyborg Manifesto. Science, technology and socialist-feminism in the late twentieth century],* M.: Ad Marginem Press.

Hartley L. (2015) Choice, surrender and transitions in Authentic Movement: Reflections on personal and teaching practice. *Journal of Dance & Somatic Practices*, 7 (2): 299–312.

Hartley L. *An Enquiry into Direct Experience: Authentic Movement and the Five Skandhas* (http://www.lindahartley.co.uk/article_an-enquiry-into-direct-experience.html).

Hjorth L., Richardson I. (2017) Pokémon GO: Mobile media play, place-making, and the digital wayfarer. *Mobile Media & Communication*, 5 (1): 3–14.

Ihde D. (1975) The Experience of Technology: Human-Machine Relations. *Philosophy and Social Criticism*, 2 (3): 267–279.

Ihde D. (1998a) *Bodies, Virtual Bodies and Technology. Body and Flesh. A Philosophical Reader,* Malden: Blackwell Publishers, 349–357.

Ihde D. (1998b) *Expanding Hermeneutics: Visualism in Science,* Northwestern University Press.

Ihde D. (2007) *Listening and Voice: Phenomenologies of Sound.* 2nd ed., Albany: State University of New York Press.

Ihde D. (2009) *Postphenomenology and Technoscience: The Peking University Lectures*, Albany: State University of New York Press.

Latour B. (2014) *Peresborka sotsial'nogo: vvedenie v aktorno-setevuiu teoriiu. [Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory],* M.: Izd. dom Vysshei shkoly ekonomiki.

Merleau-Ponty M. (1999) *Fenomenologiia vospriiatiia. [Phenomenology of Perception],* SPb.: Nauka, Iuventa.

Mol A. (2002) *The Body Multiple: Ontology in Medical Practice,* Durham: Duke University Press.

Niantic (2017) *Pokémon Go Celebrates One Year of Exploration and Discovery with Real World and In-game Summer Events* (http://nianticlabs.com/press/2017/anniversary2017).

Selinger E. (ed.) (2006) *Postphenomenology: A Critical Companion to Ihde,* Albany: State University of New York Press.

Sholokhova S., Iampol'skaia A. (eds). (2014) *(Post)fenomenologiia: novaia fenomenologiia vo Frantsii i za ee predelami. [(Post)phenomenology: a New Phenomenology in France and abroad],* M.: Akademicheskii proekt.

Sirotkina I. (2014) *Shestoe chuvstvo avangarda. Tanets, dvizhenie, kinesteziia v zhizni poetov i khudozhnikov. [The Sixth Sense of the Avant-garde. Dance, Movement, Kinesthesia in the Life of Poets and Artists.],* SPb.: Izd. Evropeiskogo universiteta v Sankt-Peterburge.

Sokolovskii S. (2017). Tekhno-korpo-real'nost' i budushchee antropologii. [Techno-corpo-reality and the future of anthropology] Transkript vstupitel'nogo slova na

sektsii 5.21 “Tekhnologii i telesnost’: novye kontseptsii i metody issledovaniia”, *XII Kongress antropologov i etnologov Rossii.*

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.

Whitehouse M.S. (1999a) Reflections on a Metamorphosis. P. Pallaro (ed.) *Authentic movement: Essays by Mary Starks Whitehouse, Janet Adler and Joan Chodorow,* London: Jessica Kingsley Publishers: 58–62.

Whitehouse M.S. (1999b) The Tao of the Body. P. Pallaro (ed.) *Authentic movement: Essays by Mary Starks Whitehouse, Janet Adler and Joan Chodorow,* London: Jessica Kingsley Publishers: 41–50.

Рекомендация для цитирования/For citations:

Соколова Е.К. (2017) Телесное присутствие в геолокационных играх. Часть 2. *Социология власти*, 29 (3): 197–220.

Sokolova E.K. (2017) The bodily presence in location-based mobile games. Part 2. *Sociology of Power*, 29 (3): 197–220.

Поступила в редакцию: 15.08.2017; принята в печать: 16.09.2017