

Ключевые слова: *Pokémon Go*, мобильные игры, геолокационные игры, дополненная реальность, гибридная реальность, тело, телесность

В настоящей статье исследуются тела в *Pokémon Go* — мобильной геолокационной игре с использованием технологии дополненной реальности. Игра набрала популярность среди самой широкой аудитории, став хрестоматийным примером в индустрии, а исследователям представилась возможность выйти за рамки лабораторий и изучить практику дополненной реальности в полевых условиях. На эмпирическом материале рассматривается телесно-сенсорный опыт игры, который становится точкой сборки видимых и невидимых стороннему наблюдателю реальностей игрока.

DOI: 10.31857/S000523100002451-0

В 2006 г. в индийском Удайпуре местный гид из легендарного турагентства *Thomas Cook*, о котором писал еще Самуил Маршак, в разговоре с автором статьи предложил свою интерпретацию того, зачем богу Ганеше нужна крыса, которую часто изображают вместе с ним. Возможно, западному человеку история о том, что крыса может быть олицетворением страсти и, таким образом, служить богу транспортом (वाहन, *Vāhana*), покажется странной. Но такая метафора применима также к современным социотехническим процессам. *Pokémon Go* интересна исследователям не только тем, что это игра с рекордно высокой пользовательской статистикой, представленная в СМИ фактическим наступлением будущего, но и тем, что это пример того, как конкретная технология моментально, в течение одного месяца, стала массовой. Так, дополненная реальность, о которой до этого говорили в основном специалисты и разработчики, неожиданно для всех “выстрелила” — была протестирована на аудитории в сотни миллионов человек и принята по всему миру. По словам представителя IT-индустрии, “будущее ждали в парадном, а пришел покемон!” (из поста *Facebook*). По аналогии с индуистской метафорой “бог будущего”, того самого, которому поклоняются техно-оптимисты, неожиданно для всех выехал на покемоне — другими словами, технология дополненной реальности (*augmented reality*) на уровне массовой практики впервые появилась в форме игры.

Несмотря на тот факт, что *Pokémon Go* действительно является игрой, научный интерес к ней выходит далеко за пределы феномена игры. В качестве подтверждения этому можно привести специальный выпуск *Mobile Media & Communication*, ставящий целью представить *Pokémon Go* в историческом, культурном, социальном и по-

Елена Константиновна Соколова | <http://orcid.org/0000-0002-4884-5446> | elena.k.sokolova@gmail.com | аспирант | Институт этнологии и антропологии РАН (Ленинский пр. 32а, Москва, 119991, Россия)

литическом контекстах (*Hjorth, Richardson* 2017). Еще одним подтверждением может стать внимание к *Pokémon Go* со стороны специалистов в области медицины: на дату написания статьи поиск по ключевому слову “Pokémon Go” в *PubMed* выдавал 56 публикаций. Интерес автора статьи состоит в том, чтобы на примере *Pokémon Go* исследовать телесно-сенсорный опыт взаимодействия человека и технологий: 1) какие аспекты, связанные с телом и репрезентацией, используются в игровой механике, 2) как вовлекается в игру тело и внимание игрока, 3) как меняются воспринимаемые границы тела. Пункты 2 и 3 требуют особого подхода — теоретического и методологического. В частности, недостаточно исследовать *Pokémon Go* исключительно внешними методами как традиционными (включенным наблюдением), так и цифровыми, использующими пользовательские данные или цифровые следы. Поиск методологических приемов, позволяющих интегрировать опыт игры, является еще одной задачей исследования. Именно игрок, совокупность его опыта, становится точкой сборки видимых и невидимых стороннему наблюдателю реальностей. Эмпирическим основанием статьи служат материалы включенного наблюдения и автоэтнографии *Pokémon Go*, фото- и видеосъемка этой социальной игры с нескольких камер (внешняя, налобная, запись экрана смартфона), а также материалы онлайн-опроса, интервью с игроками и проговаривание ими своего игрового опыта; часть материалов собрана совместно с Константином Глазковым, социологом НИУ ВШЭ.

Кто такие покемоны?

*Слышь, я очень редкий, редкий покемон
(из песни Сергея Шнурова в Instagram)*

Прежде чем переходить к описанию результатов исследования и вопросам телесно-сенсорного опыта *Pokémon Go*, приведем краткое описание игры. Покемоны — это вымышленные существа, придуманные японским геймдизайнером Сатоси Тадзири более 20 лет назад. Название *Pokémon* происходит от *Pocket Monster* (карманный монстр). Будучи плодами современной медиаиндустрии, покемоны населяют развлекательные форматы — онлайн и офлайн, цифровые и материальные: компьютерные игры, мультипликационные сериалы, комиксы, карточные игры и т.п. Принадлежность к японской культуре определяет не только специфические жанры (*аниме*, *манга*), но и саму идею существ, живущих среди людей, — речь идет об особом мире, и в этом смысле мир покемонов может напоминать миры Хаяо Миядзаки, основателя знаменитой студии *Ghibli*. Помимо своего прямого назначения, покемоны используются для продвижения коммерческих брендов или в политической полемике. В настоящее время *Pokémon* — это франшиза; торговый знак *Pokémon* принадлежит разработчику игр *Nintendo*.

На момент написания статьи в *Pokédex*, таблице всех возможных покемонов, было представлено 806 их видов (*Pokédex n.d.*). Покемоны обладают разным внешним видом, характеристиками и способностями, в т.ч. зависящими от принадлежности к тому или иному классу, стихии (напр., *fire*, *water*, *bug*, *rock*, *steel*, *psychic* и т.д.). Наиболее известен Пикачу (*Pikachu*) — желтый электрический покемон с хвостом-молнией. Но есть и другие популярные и узнаваемые покемоны первого поколения, например, Чармандер (*Charmander*) или Слоупок (*Slowpoke*).

В *Pokémon Go* есть некоторая специфика, обусловленная игровой механикой. Во-первых, это касается количества видов покемонов: на момент написания статьи всего в игре их было 376, из них к первоначальному релизу относится 151. Во-вторых, покемоны в игре различаются не только по своим характеристикам, но и по доступности: есть встречающиеся достаточно часто (*Rattata*, *Pidgey*, *Caterpie*, *Weedle*), есть

редкие (напр., *Ditto* или *Mew*), есть региональные — доступные только в определенной части света (в Европе это *Mr. Mime*). Новые покемоны добавляются в игру сериями, так было со вторым и третьим поколениями. Время от времени проводятся мероприятия, например, *Pokémon Go Fire and Ice*. Таким образом, можно наблюдать, как разработчики пытаются тестировать и использовать различные стратегии, манипулируя покемонами, их новизной, особыми характеристиками и редкостью, чтобы поддерживать интерес к игре.

Как играть в Pokémon Go?

Упаси боже! Знаете, у меня интересная жизнь, интересная работа, хорошее образование, поэтому мне в голову не придёт взять это в руки и попробовать.

Людмила Полянова, психолог
(цит. по: Елистратов 2016)

Pokémon Go — мобильная геолокационная игра с функцией дополненной реальности, созданная американским разработчиком *Niantic*, ранее принадлежавшим технологическому гиганту *Google*, и запущенная в июле 2016 г. Приложение можно бесплатно скачать в магазинах приложений *App Store* или *Google Play* в тех странах, где игра официально представлена. Начало игры предполагает регистрацию: нужно создать аккаунт, выбрать имя, а также внешность. Игрок *Pokémon Go* называется тренером, поскольку покемонов можно не только ловить, но и развивать (чтобы они могли сражаться с покемонами других тренеров), их можно подкармливать, выращивать из яиц, лечить (если они пострадали в сражении), наращивать их силу, переводить на новый уровень (*evolve*) — в зависимости от вида у покемонов может быть до трех уровней эволюции — и т.д. Тренер использует разнообразный виртуальный инвентарь, например, покеболы — шары, которыми нужно ловить покемонов, конфеты, зелья и пр. В игре есть раздел *Pokédex*, где отмечается, какие виды покемонов пойманы, сколько и каких покемонов встречалось игроку, есть сложная система баллов и уровней, которые проходит тренер, а также система бейджей за определенные достижения.

Взаимодействие игрока с покемонами занимает центральное место в игровой механике *Pokémon Go*. Прежде всего речь идет о функции дополненной реальности. Появление покемона на карте поблизости означает, что его можно ловить, и в этот момент у игрока появляется опция *AR (augmented reality)*, включается режим камеры смартфона, выводящий на его экран реальную обстановку, на которую накладывается анимированное изображение покемона, покебола и других виртуальных объектов. Именно эта функция *Pokémon Go* и сделала игру знаменитой, наполнив медийное пространство фотографиями с покемонами. На Рис. 1 приведен скриншот со смартфона автора статьи, изображающий покемона-крысу *Rattata* на разбитом асфальте московской улицы: пример, в котором дополненная реальность смотрится вполне органично.

Pokémon Go предполагает также коллекционирование, которое может быть рассмотрено как мотивационная основа для удержания игрока. Есть и функции, призванные пробуждать дополнительный интерес, к ним можно отнести наличие уровней, появление новых покемонов, специальные мероприятия и пр. Например, для сражений выбирают сильные покемоны с особыми возможностями; есть также функция *buddy* — выделение одного из покемонов в качестве своего спутника.

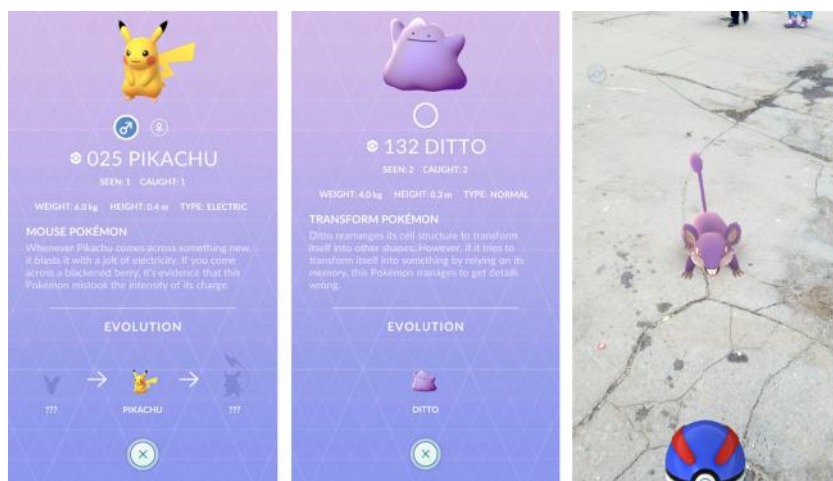


Рис. 1. Примеры изображений и характеристик покемонов из *Pokémon Go* (скриншоты игры со смартфона автора)

Будучи геолокационной игрой, *Pokémon Go* предполагает передвижение в физическом пространстве. На главном экране тренер видит актуальную карту местности, в которой он находится, виртуальный аватар идущего себя (см. Рис. 2; слева – скриншот основного экрана игры, сделанный автором), а также внезапно появляющихся покемонов. На карте размещены виртуальные объекты: покестопы и гимы (от *gym*, но игроки чаще говорят гимы, а не джимы), которые соотносятся с реальными – например, локальными достопримечательностями. Покестопами могут быть граффити, площадки или клумбы, а в качестве гимов выбираются более значимые объекты – памятники, спортивные клубы, различные общественные здания. На покестопках можно собирать виртуальный инвентарь, а в гиме происходят сражения покемонов. Но в обоих случаях нужно находиться в непосредственной близости от актуального объекта, к которому привязан виртуальный, иначе функции последнего не работают (см. Рис. 2; в центре – скриншот одного из гимов, справа – скриншот сражения в гиме).

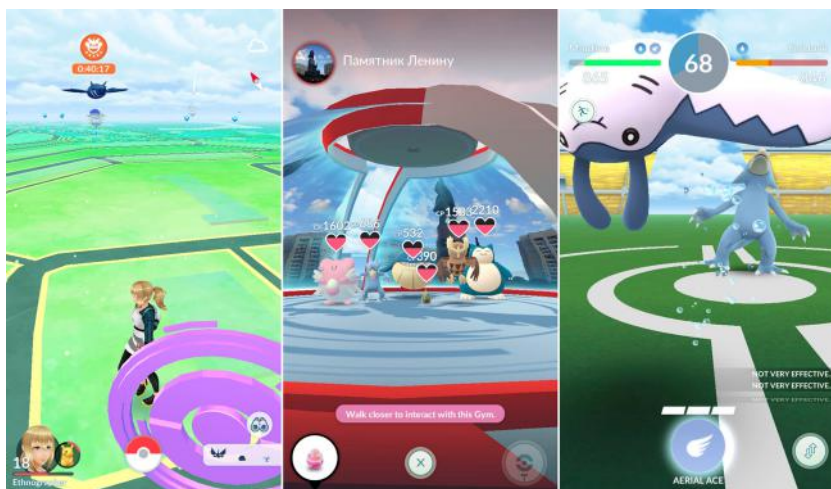


Рис. 2. Карта, гим, сражение в гиме (скриншоты игры со смартфона автора)

Помимо карт *Google*, применяемых в игре, важное значение имеет пользовательская геолокационная информация, накопленная в рамках *Ingress* — игры-предшественника *Pokémon Go*, запущенной *Niantic* несколькими годами ранее. В *Ingress* игроки получали возможность отмечать локальные объекты и таким образом участвовать в коллективном создании дополненного пространства. На конференции *MIT Media Lab* (Forbidden Research 2016), проходившей вскоре после запуска *Pokémon Go*, отмечалось, что в бедных или “цветных” районах часто оказывается меньше виртуальных объектов *Pokémon Go*. Высказывались предположения, что это еще один вид сознательной дискриминации со стороны компании-разработчика, заинтересованной только в зарабатывании на игре денег. На практике речь могла идти о том, что в этих районах меньше играли в *Ingress*: возможно, там не безопасно передвигаться или недостаточно смартфонов, или просто не принято играть по каким-то иным причинам. Эти причины было бы интересно выяснить, поскольку тогда можно попытаться понять, как на месте актуальной реальности разворачивается дополненная, включающая в себя взаимодействие с виртуальными объектами.

Pokémon Go имеет массу нюансов, включая технические, в которых игрокам необходимо разбираться. Например, в России, как и в других странах, где *Pokémon Go* официально не представлена, приходится манипулировать географической локацией смартфона или скачивать приложение на сторонних потенциально небезопасных сайтах, т.е. включаться в игру в обход политики компании. Есть также легальные и нелегальные способы быть более эффективным непосредственно в процессе игры. К легальным можно отнести магазин в приложении *Pokémon Go*, продающий виртуальный инвентарь (у игроков появляется альтернатива: много ходить, собирая те же самые покеболы, или купить их), к нелегальным — программы, меняющие геолокацию, благодаря которым игрок попадает в то место, где его физически нет.

Игра требует существенного объема интернет-трафика и высокой емкости батареи смартфона. Увлеченные игроки ходят с внешними аккумуляторами, им приходится приспосабливаться к дополнительным гаджетам и проводам на ходу. Принципиальным моментом является также наличие фракций игроков, правда, следует отметить, что социальная игра в *Pokémon Go* хоть и заняла свое место, но не стала основным игровым паттерном.

Концепции тела

Но на самом деле до сих пор никто не определил, что в состоянии делать тело <...> Ибо до сих пор никто не изучил устройства тела так тщательно, чтобы мог объяснить все его функции...

(Спиноза 2001: 124)

Переходя к разделу, задачей которого является описание разных тел и аспектов телесности в игре, необходимо определиться с концептуальным подходом и ответить на вопрос, что мы подразумеваем под телом. В материалах для исследовательского трека “Клуба любителей Интернета и общества” С.В. Соколовский говорит о трех телах: 1) о *физическом*, которое “лучше всего вписано в картезианское наследие модерна и наш здравый смысл” и, таким образом, наиболее часто присутствует в научных дискурсах, 2) о *социальном* как “демонстрируемом”, “теле для других”, и здесь идет речь в определенной степени о репрезентации телесности и 3) об известном из феноменологии и данном каждому субъективно *проживаемом* (Соколовский 2018). В исследовании игры еще одним (внешним) измерением может стать среда, где представлены тела и воплощения акторов: актуальное физическое пространство

окружающего мира, виртуальное пространство игры, а также новая версия интегрированной “реальности”. Приведенная рамка позволит рассмотреть тела акторов в игре более системно.

В *Pokémon Go* влиять на игровой процесс в широком смысле могут не только люди или виртуальные персонажи, здесь значение имеют, например, неблагоприятная погода (когда экран становится мокрым или мерзнут руки) или проезжающий мимо автобус, представляющий риск для игрока, переходящего дорогу уткнувшись в смартфон. Для целей данного раздела ограничимся людьми — участниками *Pokémon Go* или оказавшимися в ее зоне. Интерес, с учетом специфики конкретной игры, представляют и такие акторы, как покемоны. Если говорить от первого лица (с позиции тренера), то в процессе участвует он сам, другие тренеры, а также окружающие люди, которые не играют, но могут присутствовать в задействованном пространстве. Ниже приведена попытка кратко систематизировать тела акторов-людей.

Тело игрока в *Pokémon Go* представлено тремя телами: физическим, социальным и проживаемым, каждое — это отдельная область для изучения, раскрывающая перед исследователем богатые возможности.

Тело физическое передвигается в пространстве и совершает игровые действия со смартфоном. Поскольку игра может быть не только индивидуальной, но и социальной, можно наблюдать группу тренеров, координирующих свои действия, как коллективное тело. Публичность пространства игры может делать ее видимой. Возможности интерпретации опыта игры в этом случае будут весьма ограниченными. Однако особенности *Pokémon Go*, заставившие игроков массово выйти на улицы, сделали их доступным объектом исследования методом включенного наблюдения и последующего детального изучения тела и тела-в-движении (в т.ч. с помощью видеоконтрольного анализа съемки — метода, используемого со времен Н.А. Бернштейна) (Сироткина 2018). В качестве аналитического инструментария, более привычного для антропологов, можно использовать такие классические понятия как габитус (Бурдье 1998) или техники тела (Мосс 2011).

Социальное тело представлено актуальной телесностью игрока, который выстраивает свою репрезентацию и поведение в присутствии других (Гоффман 2017), а также виртуальными телами аватаров (Boellstorff 2011) и фотографиями игрока, сделанными в режиме дополненной реальности, что может быть исследовано в рамках классической этнографии, включающей цифровое измерение (Miller et al. 2016).

Возможно, именно проживаемое тело представляет наибольший интерес в исследованиях дополненной реальности *Pokémon Go*, поскольку позиция “от первого лица” позволяет собирать разные “реальности” воедино, а также переходить от исследования опыта телесного к опыту телесно-сенсорному. В качестве теоретической базы здесь можно использовать как классические работы по феноменологии (Мерло-Понти 1999), так и постфеноменологический анализ (Ihde 2002, 2009), экспериментальную феноменологию (Ihde 2012).

Тела других игроков имеют большее значение в социальной игре в *Pokémon Go*, когда они представлены не только в виртуальном, но и в реальном контакте. Наличие взаимодействия между тренерами поддерживает мотивацию к продолжению игры. Игра, таким образом, выполняет социализирующую функцию, а девиртуализация и общение становятся особыми ценностями для игроков. Можно также отметить некоторые интересные особенности *Pokémon Go* с точки зрения восприятия виртуальной представленности другого игрока. Тела окружающих людей, находящихся рядом, в большей степени важны игроку в своем физическом аспекте: присутствуя в общем с ним реальном пространстве, они могут оказывать на него влияние. В виртуальном пространстве нет их аватаров, и они становятся менее видимы

для игрока в моменты, когда его внимание сосредоточено на экране, но тем не менее их присутствие ощущается и подразумевается им. Окружающие могут включаться в пространство игры через функцию дополненной реальности, например, появляться на экране в режиме реального времени с покемонами или оставаться на фотографиях, которые может делать тренер в процессе игры. Такая множественность тел и репрезентаций, сосуществующих и составляющих опыт *Pokémon Go*, отсылает к идее множественного тела (*the body multiple*), не фрагментации, но “сложной скоординированной множественности”: реальность множественна (*multiple*), поэтому никакой объект (и никакое тело) не может быть единичным, единственно-возможным (*singular*) (Mol 2002: viii, 6).

Тело физическое. В рамках исследования был собран материал, позволяющий внимательно рассмотреть тело-в-движении со стороны, а также попытаться интерпретировать увиденное на основании интервью и анкет игроков. Тренер *Pokémon Go* выглядит как человек со смартфоном, и может показаться, что он ничем не отличается от миллионов других людей, которые ходят по улицам и одновременно разговаривают, пишут сообщения, фотографируют и т.д. Однако на основании включенного наблюдения и последующего анализа видеоматериала можно сделать достаточно интересные выводы о разнице в позах и движениях тех и других, причем наиболее явно она проявляется в динамике (Глазков 2017). Будучи вовлеченным в игровой процесс, человек может неожиданно и резко тормозить, вторгаться непривычным образом в пространство окружающих; его выдают характерные движения пальца по экрану, соответствующие сценариям (*use cases*) поимки покемона, сражения или взаимодействия с покестопами. Наблюдая за социальными игроками и обсуждая их опыт, можно заметить при них провода и внешние аккумуляторы (*power banks*), которые требуются для заряда быстро разряжающегося смартфона. В свою очередь, аккумуляторы означают дополнительный вес, и требуется рюкзак, куда их можно убирать. Есть и специальные гаджеты для игры (напр., браслеты), атрибутика *Pokémon Go* и фракций. Таким образом, присмотревшись, можно обнаружить, что человек без телефона отличается от человека с телефоном, а игрок идет еще дальше и демонстрирует специфические паттерны, связанные с игровым поведением (Рис. 3).

Необходимо также отметить определенные ограничения и эффекты, касающиеся игры, которые могут быть незаметны глазу наблюдателя, но влияют на поведение и физический трекинг игроков. Помимо того, что руки мерзнут в холодное время

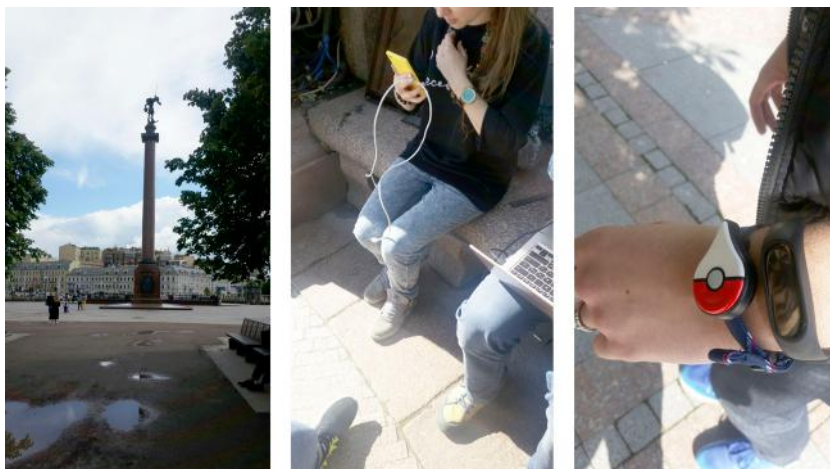


Рис. 3. Место игры, игроки, гаджеты (фото автора, 2016 г.)

года, могут упоминаться (как значительные) факторы тяжести телефона и возникающей в руке усталости:

Меньше замечаю усталость, потому что, например, ноги устали, но ты все равно идешь, потому что там сидит классный покемон <...> И еще у меня локоть болит иногда. Например, я сейчас иду все время вот так с телефоном, и локоть устаёт, тебе нужно расслаблять руку. Ты переключиваешь телефон, расслабляешь руку, несколько минут держишь ее прямой, но играть левой рукой очень неудобно, поэтому ты опять переключиваешь телефон и перестаешь замечать боль через несколько минут. Наверное, могу еще что-то вспомнить такое. Например, если хочешь поесть на ходу, то со смартфоном это делать тоже очень неудобно, и приходится жертвовать чем-то — не есть, например (ПМА; интервью).

Некоторые исследования касаются поиска возможной пользы от *Pokémon Go*: предположительно, игра должна мотивировать людей к более интенсивному движению и, таким образом, способствовать ведению более здорового образа жизни. Тайские ученые не обнаружили значимой корреляции между физической активностью и временем, проведенным в игре, они обратили внимание на то, что основные мотивирующие моменты связаны со стремлением игроков развлечься и побороть скуку, а не со здоровьем (Wattanapisit et al. 2018). Об этом же свидетельствуют американские данные (статистика по 1182 игрокам): число шагов в день увеличивалось после установки приложения, но эффект пропадал уже через шесть недель (Howe et al. 2016). При этом еще более масштабное количественное исследование (n=32 тыс.), проведенное в рамках проекта *Microsoft Research*, показало существенное увеличение физической активности среди наиболее увлеченных игроков (+25%), а также оценило краткосрочный эффект *Pokémon Go* для американцев, которые благодаря игре прошли 144 млрд шагов; при этом активность увеличилась среди мужчин и женщин всех возрастов (Althoff et al. 2016). Проблема *Pokémon Go* как решения в области здорового образа жизни состоит в краткосрочности эффекта: игроки быстро перестают играть, тогда как для изменения реальных паттернов поведения требуется продолжительное время (Chaput, LeBlanc 2017).

Похоже, что возможности тела в том, что касается приспособления к развивающимся технологиям, достаточно ограничены: на коротких промежутках времени оно способно терпеть или больше ходить, чтобы играть, но для устойчивой интеграции, в т.ч. здоровой и управляемой, необходимо совершенствование новых систем, учитывающее телесность. Примерами современных разработок, корректирующих или усиливающих приспособляемость человека к технологиям, могут быть экзоскелеты (Ефимов, Орлов 2018) или нейроинтерфейсы (Каплан 2018).

Речь может идти не только о расширении возможностей тела: противники игры и те, в ком игра вызывает беспокойство, говорят о безопасности как информационной, так и физической. В СМИ периодически публикуются истории о несчастных случаях; проводятся исследования, связывающие потенциальный ущерб с некорректным использованием приложения, например, за рулем (Dengler 2017). Полевой материал подтверждает, что у игроков были опасения “попасть в ямку”: по их словам, они старались быть осторожнее, могли ругать себя за недостаточную бдительность, и это касалось не только поддержания общей внимательности или транспортной безопасности, но и нахождения в местах риска, где можно быть ограбленным, если идти ночью с включенным экраном. Игроки старались заботиться не только о себе, но и о других игроках, находящихся поблизости (ПМА). Таким образом, личная и коллективная физическая безопасность волновала участников. Необходимо отметить, что политика *Pokémon Go* также менялась со временем, это касается как наличия напоминаний, так и изменения игровой механики приложения.

Тело социальное. Исследователи часто обращают особое внимание на аспекты социальности *Pokémon Go*. Например, отмечается, что, по сравнению с другими геолокационными играми, имеющийся в *Pokémon Go* социальный модуль недостаточен (Licorpe 2017). Некоторые занимают более критическую позицию и выдвигают гипотезу о том, что игра способствует увеличению социальной дистанции, или даже говорят об асоциальности игры и потенциальном ущербе обществу (Humphreys 2017). Есть также мнение, что социальным играм нужно специально учить (Quinn 2016). Несмотря на то что фракции были в *Pokémon Go* изначально, их использование не поддерживалось игровой механикой, как в *Ingress*. Количественное исследование, проведенное с помощью технологий машинного обучения (*machine learning*), свидетельствует о том, что предвзятость (*bias*) в отношении фракций *Pokémon Go* хоть и существует, но достаточно хрупка во времени (Peysakhovich, Rand 2017). Гофманианский анализ публичного взаимодействия может показаться еще одним интересным ракурсом изучения социальности *Pokémon Go*, где есть как окружающие, так и другие игроки (Глазков 2017). В целом на полевом материале гипотеза асоциальности игры не подтверждается. Напротив, можно сделать вывод, что дольше всех в игре остаются те, кто действует социально: наличие знакомых среди участников игры может мотивировать человека к вступлению в нее и, что еще важнее, способствовать его удержанию. Отметим, речь идет скорее не о фракциях, а о конкретных людях.

Тело социальное проявляется в *Pokémon Go* и в виде тела виртуального, аватара в пространстве игры, где тренеру предлагается весьма скромный конструктор, который включает такие базовые настройки, как пол, цвет глаз, цвет волос, а также некоторые опции в одежде. Тренер выбирает себе имя и внешность: он может быть похожим или, напротив, непохожим на себя в реальной жизни. Социальное тело многократно исследовалось антропологами в рамках виртуальных игровых миров, в т.ч. и в связи с телами реальными (напр.: Davis, Boellstorff 2016). По аналогии с многопользовательскими компьютерными играми виртуальное социальное тело тренера покемонов может также выходить за пределы виртуального мира, созданного и искусственно ограниченного разработчиками. Известно, что в рамках социальной игры существуют многочисленные чаты в мессенджерах. Таким образом, игроки технически становятся перед выбором виртуальной репрезентации еще раз, а потом в итоге могут девиртуализироваться в совместных рейдах. В *Pokémon Go* появляется и еще одна возможность: социальное тело может реализовываться с помощью функции дополненной реальности, например в виде сэлфи или фото других реальных объектов с покемонами. Если виртуальные тела обычно рассматриваются как “тонкие и никогда не достигают объемности плоти” (Ihde 1998: 357), то, объединяя виртуальное пространство игры и пространство повседневной жизни, тела в *Pokémon Go* предлагают расширенные по сравнению с игровыми аватарами возможности для самореализации и саморепрезентации. Речь также идет об освоении пространства новыми способами: покемоны “появляются” не только в парках и на улицах города, но и в местах культа, в парламенте, в офисе и т.д.

Говоря о виртуальном социальном теле, интересно исследовать последствия нарастающего потока репрезентации. В массовых каналах, таких как социальные сети, это приводит к разнообразным трендам и паттернам репрезентации, которые поддаются как качественному, так и количественному анализу; см., например, работы, посвященные *Instagram* (Manovich 2017). В случае игр культура виртуального воплощения достаточно специфична и кажется узкоспециальной. В игре иногда можно выходить за рамки того, что в реальной жизни было бы неприемлемым или невозможным, если сюжет и правила игры позволяют и законы не нарушаются. Речь идет не только о взаимодействии с вымышленными персонажами, но и об определенных

игровых действиях, например виртуальном насилии в шутерах. В настоящее время, когда так наз. реальности соединяются, кажется, что актуальная, физическая реальность все-таки обогащается, прирастает тем, чего в ней до этого не было (покемоны среди чиновников высшего звена на форуме стратегических инициатив), но, с другой стороны, на виртуальность накладываются ограничения как объективного характера (наличие физических объектов, с которыми можно столкнуться), так и субъективного (протест против ловли покемонов в храмах определенных конфессий).

Виртуальные репрезентации, оставленные в игровом или любом другом несерьезном контексте в публичном пространстве интернета, вносят свой вклад в множественный образ идентичности игроков, в частности — в воплощенный, телесный образ, который в некоторых случаях продолжает жить в цифровом пространстве собственной жизнью после того, как событие закончилось и потеряло свою актуальность для человека, инициировавшего его. Можно наблюдать, как формальные правила и мораль могут быстро меняться, информация о контексте — теряться, а цифровые следы, такие как фото или скриншоты, сделанные третьими лицами с целью обвинения в ловле покемонов в неподобающем месте, например в парламенте, — оставаться в сети.

При этом возможность раскола на основании виртуальных репрезентаций проявляется не только со временем: опыт игры способен практически сразу поляризовать общество. Так, параллельно с появлением в социальных сетях постов *Pokémon Go* с фотографиями дополненной реальности, уже в июле 2016 г. можно было увидеть, как лента делится на две части: на тех, кто в игре, и тех, кто удивляется и не понимает, что происходит. Небольшой опрос, проведенный автором в *Facebook* через несколько дней после запуска игры, выдвинул в качестве гипотезы следующее предположение о причинах популярности *Pokémon Go*. Помимо молодежи, которая традиционно пробует новое, играет и по определению попадает в целевую аудиторию, *Pokémon Go* как продукт с дополненной реальностью также оказался интересен тем, кто работает в областях, связанных с технологиями, и интересуется инновациями. Придумывались даже объяснения этому феномену: “...покемонов ловят дядьки от 35 до 50 в основном... потому, что диджитал профессии стали стареть, и разработчики уже старые — под 30–35” (из комментариев на *Facebook*). В противовес таким предположениям американские источники писали (с долей недоумения), что, напротив, в покемонов играют больше женщины (Mac 2016). Наблюдения и статистика в равной степени становились пищей для рефлексии не только по поводу массовости, но и по поводу разнообразия, некоторой кажущейся нетипичности игроков. Почему эти люди играют? Исходя из опроса, а также его обсуждения на *Facebook*, можно сказать, что, кроме отдельно выделившейся категории принципиально отказывающихся от игр, интерес к *Pokémon Go* был проявлен со стороны и мужчин, и женщин, а мотивация была различной:

Не играю. Выяснить, как ставить обходную недосуг, жду легальную. Хочу попробовать очень. Долго играть не буду точно, так как вообще ни во что азартное не играю. От игры, как от будущей возможности и перспектив, в восторге. Но и в опасениях, не без этого.

Не играю и не хочу тратить время, но любопытно посмотреть, типа как это? Игра и игра, кто хочет пусть играет. Шпиономанией не болею, и скрепы мои ею не задеты.

Играю, но исключительно по дороге на работу, так как офис находится рядом с кучей достопримечательностей и их легко ловить:)

Как можно не поиграть в самую популярную игру в мире, тем более про покемонов и тем более с геолокацией:) Поэтому, конечно, играю... Очень забавно видеть других людей, которые тоже бегают рядом — эдакое невидимое сообщество с едиными целями (ПМА; комментарии на *Facebook*).

По большей части взаимодействие в *Pokémon Go* строится внутри игры, и здесь еще одним полезным применением постфеноменологической классификации может стать выделение “отношений инаковости” (*alterity relations*), когда речь идет о взаимодействии с “технологическими другими” (*Ihde* 2009). Тема социальности в этом случае тесно пересекается с темой телесности, живых и виртуальных тел, особенно тел других. Например, когда тренер взаимодействует с покемонами в гиме, он может видеть за ними их тренера как живого человека, если они знакомы офлайн. Такая виртуальная встреча вызывает теплые чувства, связывается с опытом предыдущего взаимодействия, и, таким образом, покемоны могут становиться “продолжением” человека. Напротив, когда игрок оказывается в ситуации читинга и видит в смартфоне игровые действия, но не игрока поблизости, эффект “отсутствия присутствия” чаще всего вызывает негативные реакции — по сути, тренер взаимодействует с программой, запущенной другим, но этот контакт с его стороны может быть очень личным, эмоциональным и вовлеченным.

Изначальная гипотеза состояла в том, что главную роль в игре должны занимать покемоны, потому что именно с ними происходит основное взаимодействие, заложенное на уровне проектирования игровой механики. Покемоны могут различаться по своей “симпатичности” и полезности в глазах игрока, а также восприниматься разными игроками по-разному: как “игра”, “картинка”, “персонажи”, “инструмент”, “пыль и опыт”, “основа для сражений”, “милые зверюшки” (ПМА). Тем не менее трудно судить о покемонах как о значимых “других” или как о субъектах с учетом таких определений. Еще одним, пожалуй, критическим индикатором отношений игроков с покемонами может стать вопрос: “Как Вы относитесь к тому, чтобы сбывать покемонов профессору?” (фактически, их уничтожение). На него 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 сыплются конфеты, брррр-рр-р”) (ПМА). Новизна, редкость и ограниченность ресурса — любимая тема экономистов — стали символом *Pokémon Go* и главной мотивацией к игре (а заодно и к читингу). Но, похоже, отношения человека и покемона на этот раз не сработали на поддержание длительного взаимодействия и, как следствие, массового продолжения игры во времени, а вместо того, чтобы смотреть по сторонам и видеть людей, как делали социальные игроки *Pokémon Go*, многие в своей версии дополненной реальности видели только покемонов.

Тело переживаемое и гибридная реальность. Исследовательница в области коммуникаций и мобильных игр Адриана де Суза и Сильва определяет *Pokémon Go* (и ее предшественницу *Ingress*) как игру с гибридной реальностью (*hybrid reality game*), цель которой в том, чтобы “усилить связи между игрой и жизнью” (*de Souza e Silva* 2017: 22). Можно заметить, что такое определение существенно отличается от привычных технических характеристик, используемых разработчиками игр и гаджетов: терминов “мобильная” или “геолокационная” игра, “виртуальная или “дополненная” реальность, которые, по сути, представляют собой технические задачи, функции или “слои” реальности, находящиеся в зоне ответственности тех, кто их проектирует.

“Гибридная реальность” как термин лучше описывает опыт игры, что подтверждается на эмпирическом материале. Тема смешения реальностей в субъективном

опыте игрока возникла, когда, методологически не удовлетворившись наблюдением и интервью, мы попросили участников записать небольшой фрагмент игры, а потом прокомментировать его, проговаривая все, что происходит в данный момент. Интересно, но гибридная реальность в этом смысле возникает не только с нажатием специальной кнопки, включающей камеру для ловли покемона на фоне окружающей обстановки. Много играющие тренеры могут вообще не использовать функцию дополненной реальности (она быстрее разряжает батарею), но их опыт присутствия в гибридной реальности срабатывает: они по-прежнему взаимодействуют с покемонами, находясь среди людей; и эти потоки опыта (игры и того, что происходит в окружающей среде) складываются. Таким образом, вопрос интегрированности опыта выходит далеко за рамки отдельных технических функций. Позиционирование инноваций способствует тому, чтобы попробовать новое, но, похоже, еще важнее, что происходит после того, как инновации перестали таковыми быть. Практика верифицирует во времени как отдельные функции, так и общее применение новой технологии, а также определяет пути, по которым будет развиваться “новая реальность”.

Столкновение с гибридной реальностью происходит на разных уровнях телесно-сенсорного опыта: игроки обращают внимание на свои действия, ощущения, эмоции, а также на мысли, образы и интерпретации. Как и в движении, зафиксированном со стороны, в рефлексии игроков можно наблюдать паттерны: повторяющиеся слова, действия, которые становятся видимыми даже в коротких форматах. Например, в некоторых случаях отмечается поиск нового опыта — новых звуков, покемонов, особенностей игры. Телесно-сенсорный опыт игрока становится, по сути, точкой сборки всех возможных реальностей, включая виртуальное технологическое и нетехнологическое измерение. Исследователи могут, скорее, фокусироваться на том, как технологическая виртуальность воспроизводится в процессе игры с помощью тех или иных игровых приемов, но вместе с этим виртуальность может также быть воображением и интерпретациями самого игрока. В рамках феноменологического анализа игры существует мнение, что на самом деле дополненная реальность так и не была реализована, поскольку мир *Pokémon Go* не воспринимается как настоящий (Liberati 2018). Однако в опыте самого игрока можно отчетливо наблюдать смешение этих миров: «Кстати, еще, пока я поймала парочку покемонов, я вышла из метро, и там стоял музыкант и красиво очень исполнял на саксофоне “Беса ме мучо” <...> Стоишь, солнышко, покемоны, еще и музыка красивая, живая» (ПМА; из проговаривания игроком эпизода игры *Pokémon Go*). Проговаривание опыта игры, которое было использовано и помогло на практике зафиксировать гибридность, “сборку реальностей”, в некотором смысле может быть соотнесено с подходом экспериментальной феноменологии Дона Айди, где на первых этапах предлагается присутствовать (*attend*) при возникновении феноменов и описывать их, вместо того чтобы объяснять, а также выравнивать (*equalize or horizontalize*) все феномены в их непосредственной данности, считая их одинаково реальными (Ihde 2012: 11).

Некоторые исследователи *Pokémon Go* связывают понятие игры с воображением (Giddings 2017), но, возможно, исследуя практику “от первого лица”, мы можем выйти на более фундаментальное понимание природы внимания. Спектр телесно-сенсорной реакции игрока *Pokémon Go* включает взаимодействие как с виртуальными, так и с реальными объектами. Наблюдателю может показаться, что человек слишком поглощен игрой, но это не всегда так — игроки шутят, что они такие же люди, все видят и зимой мерзнут. При этом гибридная реальность все же специфична, например, в игре может иначе восприниматься время, и при рефлексии происходит сравнение и оценка разного опыта. Особое место занимает вопрос внимания игрока, которое

нестабильно, отвлекается и переключается. Возможности совмещать реальности волнуют не только игроков: исследователи в области образования поднимают тему формирования навыков, связанных с технологическим развитием (Навыки будущего б.г.), возникает понимание, что нужно учиться пользоваться новой реальностью, учитывая в т.ч. проблемы телесности.

Границы тела. Для анализа границ тела воспользуемся постфеноменологическим подходом, предполагающим анализ активной роли технологий (*Rosenberger, Verbeek* 2015: 20). Перспективным может также показаться использование классификации, выделяющей отношения медиации (*mediated*), включающие отношения воплощения (*embodied*), и те, и другие могут трактоваться как в сторону расширения возможностей и опыта (*enhancement*), так и в сторону редукции (*reduction*) (*Ihde* 2009, *Verbeek* 2005 и др.). Интерфейсом доступа к дополненной реальности игры *Pokémon Go* является смартфон, и в случае внешнего наблюдения мы имеем дело либо с игроком со смартфоном руках, либо с его репрезентацией на экране. Таким образом, здесь можно говорить о технологии медиации: дополненная реальность в данном случае возникает как опосредованная и требующая специальных условий. В отличие от виртуальности нетехнологической она в большей степени обусловлена внешними по отношению к игроку силами: игровой механикой, технологиями доступа и т.д. Она требует *hardware* — оборудования — и *software* — программного обеспечения, которые можно соотносить с текущим пониманием границ телесности.

На уровне физического тела можно наблюдать сложную картину, поскольку смартфон в руках игрока предоставляет ему доступ к новым возможностям (на которые тот активно откликается, включаясь в игровой процесс) и одновременно ограничивает его; смартфон вписывается в телесную схему, но не становится до конца интегрированным, проницаемым:

Я зашла в кафе, взяла себе кофе. Иду, в одной руке телефон, в другой кофе, и думаю: “Господи, как же неудобно” (смеется). С одной стороны, ты хочешь согреться и попить, а с другой стороны, хочешь поиграть, и тебе некогда греться. Забавно. Телефон становится как бы продолжением руки и приходится мириться с тем, как изменяется тело (ПМА; интервью).

В наблюдении тела-в-движении мы также видим сложности с границами, но уже не только своими, но и окружающих людей. Тренеру нужно поддерживать внимание одновременно в игре и вне игры, но поскольку он не всегда справляется, возникают физические риски и для него, и для других. Визуальный контроль во многом осуществляется через карту на экране смартфона, которая может рассматриваться игроком как упрощение реальности, но такое, которое его устраивает:

Смотрю на пиксельную игру и ненастоящую карту, на которой только дороги отмечены, но 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. Такая рисованная карта дает достаточное представление о том месте, где ты был или где ты находишься (ПМА; из проговаривания игроком эпизода игры *Pokémon Go*).

При этом большинство актуальных акторов на игровой карте все же отсутствуют, поэтому особенно важным становится звук, на который ориентируются игроки. Как правило, на улице звук выключен, он может показаться неуместным: “...вызывает не то что чувство стыда, но немножко неудобно себя чувствуешь, когда всюду играет музыка” (Там же). Именно звуки актуальной среды интегрируются с опытом игры, что отмечается как игроками в интервью, так следует и из записей игры: “Там, кста-

ти, уезжающая машина была слышна (смеется), это я перебежал дорогу, уткнувшись в телефон, хотя по пешеходному переходу, все по правилам, но все время недовольство собой” (Там же). В этом смысле в исследовании опыта игры позиция “от первого лица” выглядит многообещающей.

На уровне социального тела можно говорить о расширении, поскольку добавляется еще одно измерение, которое распадается на множественные ситуационные виртуальные тела, продуцируемые игрой. Речь не только об аватарах, но также о сэлфи в социальных сетях, репрезентации игроков в игровых сообществах и чатах, материальных социальных атрибутах *Pokémon Go*. Но вместе с этим такое расширение может быть недолговременным, а также уязвимым в силу потери игроком контроля над собственными цифровыми копиями, потому что то, “что попало в сеть, там и остается навсегда”.

Если говорить о проживаемом теле, то очевидно, что технологии изменяют телесно-сенсорный опыт игрока. Название “дополненная реальность” наводит на мысли о расширении человеческих возможностей, но на практике можно видеть, насколько неоднозначным в трактовке получается новый опыт: он отчасти расширяет возможности, отчасти их редуцирует, но в большей степени он просто “иной”. Необходимо заметить, что модель современного разработчика технологий, а за ним и социального исследователя в значительной степени предполагает разделение “реальностей”, поскольку задача состоит в том, чтобы создать инновацию, ту самую дельту, за которую разработчик отвечает, — собственно поэтому он называет реальность дополненной. Тогда как модель пользователя (игрока *Pokémon Go*), имеющего возможность фокусироваться на самых разных аспектах своего опыта, видимого и невидимого взгляду внешнего наблюдателя, следует за его вниманием и не ограничивается игрой в том виде, в котором ее задумал разработчик. В этом смысле обретение личного опыта обращения с гибридной реальностью, с огромным потоком разной информации, в т.ч. телесно-сенсорной (замерзшие на морозе руки, звуки проезжающего мимо автобуса, появление редкого покемона поблизости), может быть не менее важным, чем пассивное слежение за модными технологическими трендами и их этическими и политическими аспектами.

Источники и материалы

- Елистратов 2016 — Елистратов В. “Деградирующее человечество”: журналист пожаловался на однобокое освещение Pokémon Go на радио // TJ. 01.08.2016. <https://tjournal.ru/32143-degradiruyushchee-chelovechestvo-zhurnalist-pozhalovalsya-na-odnobokoe-osveshchenie-pokemon-go-na-radio>
- Ефимов, Орлов 2018 — Ефимов А., Орлов И. Homo Extensis. Расширяя возможности человека или как совместить человека и робота // Habr. Блог компании Сбербанк. 2018. <https://habr.com/company/sberbank/blog/416621/>
- Каплан 2018 — Каплан А. Миллион миллиардов контактов: справится ли наш мозг с жизнью в цифровом мире // Теории и практики. 2018. <https://theoryandpractice.ru/posts/16800-million-milliardov-kontaktov-spravitsya-li-nash-mozg-s-zhiznyu-v-tsifrovom-mire>
- Навыки будущего б.г. — Навыки будущего // Future Foundation. http://futuref.org/futureskills_ru
- ПМА — Полевые материалы автора. Цифровая этнография. Автоэтнография. Включенное наблюдение. Фото и видеосъемка. Интервью. Опросы. Проговаривание опыта. Москва; июль 2016 г. — июль 2017 г. (информанты: 26 человек в возрасте от 22 до 53 лет).
- Соколовский 2018 — Соколовский С.В. Три тела // Клуб любителей интернета и общества. Youtube. 2018. <https://youtu.be/NGXJLBHQP-E>
- Спиноза 2001 — Спиноза Б. Этика. М.: АСТ, 2001.
- Dengler 2018 — Dengler R. Pokémon Go Caused Accidents and Death // Science. 27.11.2017. <http://www.sciencemag.org/news/2017/11/pok-mon-go-caused-accidents-and-deaths>

- Forbidden Research 2016 – Forbidden Research: agenda // MIT Media Lab Events. 21.07.2016. <https://www.media.mit.edu/events/forbidden-research-agenda/>
- Mac 2016 – Mac R. More Women Than Men Are Playing Pokémon Go – By A Lot // Forbes. 26.07.2016. <https://www.forbes.com/sites/ryanmac/2016/07/26/more-women-than-men-are-playing-pokemon-go-by-a-lot/>
- Pokédex n.d. – Pokédex // The Pokemon Company International Inc. <https://www.pokemon.com/ru/pokedex/>

Научная литература

- Бурдые П. Структура, габитус, практика // Журнал социологии и социальной антропологии. 1998. Т. I. № 2. С. 44–59.
- Глазков К.П. Телесное присутствие в геолокационных играх. Ч. 1 // Социология власти. 2017. № 3 (29). С. 163–196.
- Гоффман Э. Поведение в публичных местах: заметки о социальной организации сборищ. М.: Элементарные формы, 2017.
- Мерло-Понти М. Феноменология восприятия. СПб.: Наука, 1999.
- Мосс М. Общества. Обмен. Личность. Труды по социальной антропологии. М.: КДУ, 2011.
- Сироткина И.Е. Мир как живое движение: интеллектуальная биография Николая Бернштейна. М.: Когито-Центр, 2018.
- Althoff T., White R. W., Horvitz E. Influence of Pokémon Go on Physical Activity: Study and Implications // Journal of Medical Internet Research. 2016. Vol. 18. No. 12: e315. <https://doi.org/10.2196/jmir.6759>
- Boellstorff T. Placing the Virtual Body: Avatar, Chora, Cypherg // A Companion to the Anthropology of the Body and Embodiment / Ed. F.E. Mascia-Lees. Chichester: Wiley-Blackwell, 2011. P. 504–520.
- Chaput J.-P., LeBlanc A.G. Pokémon GO: Snake Oil or Miracle Cure for Physical Inactivity? // Annals of Translational Medicine. 2017. Vol. 5. Supplement 1: S3. <https://doi.org/10.21037/atm.2017.03.38>
- Davis D., Boellstorff T. Compulsive Creativity: Virtual Worlds, Disability, and Digital Capital // International Journal of Communication. 2016. Vol. 10. P. 2096–2118.
- de Souza e Silva A. Pokémon Go as an HRG: Mobility, Sociability, and Surveillance in Hybrid Spaces // Mobile Media & Communication. 2017. Vol. 5 (1). P. 20–23. <https://doi.org/10.1177/2050157916676232>
- Giddings S. Pokémon Go as Distributed Imagination // Mobile Media & Communication. 2017. Vol. 5 (1). P. 59–62. <https://doi.org/10.1177/2050157916677866>
- Hjorth L., Richardson I. Pokémon GO: Mobile Media Play, Place-Making, and the Digital Wayfarer // Mobile Media & Communication. 2017. Vol. 5. Issue 1. P. 3–14. <https://doi.org/10.1177/2050157916680015>
- Howe K.B., Suharlim C., Ueda P., Howe D., Kawachi I., Rimm E.B. Gotta Catch'em All! Pokémon GO and Physical Activity among Young Adults: Difference in Differences Study // The BMJ (Formerly the British Medical Journal). 13.12.2016. Vol. 355: i6270. <https://doi.org/10.1136/bmj.i6270>
- Humphreys L. Involvement Shield or Social Catalyst: Thoughts on Sociospatial Practice of Pokémon Go // Mobile Media & Communication. 2017. Vol. 5 (1). P. 15–19. <https://doi.org/10.1177/2050157916677864>
- Ihde D. Bodies, Virtual Bodies and Technology // Body and Flesh: A Philosophical Reader / Ed. D. Welton. Malden: Blackwell Publishers, 1998. P. 349–357.
- Ihde D. Bodies in Technology. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002.
- Ihde D. Postphenomenology and Technoscience: The Peking University Lectures. Albany: State University of New York Press, 2009.
- Ihde D. Experimental Phenomenology: Multistabilities. Albany: State University of New York, 2012.
- Liberati N. Phenomenology, Pokémon Go, and Other Augmented Reality Games // Human Studies. 2018. Vol. 41 (2). P. 211–232.
- Licoppe C. From Mogi to Pokémon Go: Continuities and Change in Location-Aware Collection Games // Mobile Media & Communication. 2017. Vol. 5 (1). P. 24–29.
- Manovich L. Instagram and Contemporary Image. 2017. http://manovich.net/content/04-projects/148-instagram-and-contemporary-image/instagram_book_manovich.pdf

- Miller D., Costa E., Haynes N., McDonald T., Nicolescu R., Sinanan J., et al. *How the World Changed Social Media*. L.: UCL Press, 2016.
- Mol A. *The Body Multiple: Ontology in Medical Practice*. Durham: Duke University Press Books, 2002.
- Peysakhovich A., Rand D.G. In-Group Favoritism Caused by Pokémon Go and the Use of Machine Learning for Principled Investigation of Potential Moderators // *Social Science Research Network*. 2017. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2908978>
- Quinn J. Identity of Pokemon Go Players: How Social Gaming Affects Behavior // *Advanced Writing: Pop Culture Intersections*. 19. 2016. https://scholarcommons.scu.edu/engl_176/19
- Rosenberger R., Verbeek P.-P. (eds.) *Postphenomenological Investigations: Essays on Human-Technology Relations*. Lanham: Lexington Books, 2015.
- Verbeek P.-P. *What Things Do: Philosophical Reflections on Technology, Agency, and Design*. University Park: Penn State Press, 2005.
- Wattanapisit A., Saengow U., Ng C.J., Thanamee S., Kaewruang N. Gaming Behaviour with Pokémon GO and Physical Activity: A Preliminary Study with Medical Students in Thailand // *PLOS ONE*. 2018. Vol. 13 (6): e0199813. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0199813>

Research Article

Sokolova, E.K. Bodies in Pokémon Go [Tela v Pokémon Go]. *Etnograficheskoe obozrenie*, 2018, no. 6, pp. 37–53. <https://doi.org/10.31857/S000523100002451-0> ISSN 0869-5415 © Russian Academy of Sciences © Institute of Ethnology and Anthropology RAS

Elena K. Sokolova | <http://orcid.org/0000-0002-4884-5446> | elena.k.sokolova@gmail.com | Institute of Ethnology and Anthropology, Russian Academy of Sciences (32a Leninsky prospekt, Moscow, 119991, Russia)

Keywords

Pokémon Go, mobile games, geolocation games, augmented reality, hybride reality, body

Abstract

The article explores bodies in Pokémon Go, a mobile geolocation game with augmented reality. The game immediately gained popularity among a broad audience worldwide, while researchers got an opportunity to leave laboratories and study the practice of augmented reality in the field. The empirical material examines the bodily-sensory experience of the game, which becomes the point of assembly of the player's "realities", which can be visible or invisible to outside observers.

References

- Althoff, T., R.W. White, and E. Horvitz. 2016. Influence of Pokémon Go on Physical Activity: Study and Implications. *Journal of Medical Internet Research* 18 (12): e315. <https://doi.org/10.2196/jmir.6759>
- Boellstorff, T. 2011. Placing the Virtual Body: Avatar, Chora, Cypherg. In *A Companion to the Anthropology of the Body and Embodiment*, edited by F.E. Mascia-Lees, 504–520. Chichester: Wiley-Blackwell.
- Bourdieu, P. 1998. Struktura, gabbitus, praktika [Structures, Habitus, Practices]. *Zhurnal sotsiologii i sotsial'noi antropologii* I (2): 44–59.
- Chaput, J.-P., and A.G. LeBlanc. 2017. Pokémon GO: Snake Oil or Miracle Cure for Physical Inactivity? *Annals of Translational Medicine* 5 (1): S3. <https://doi.org/10.21037/atm.2017.03.38>
- Davis, D., and T. Boellstorff. 2016. Compulsive Creativity: Virtual Worlds, Disability, and Digital Capital. *International Journal of Communication* 10: 2096–2118.
- de Souza e Silva, A. 2017. Pokémon Go as an HRG: Mobility, Sociability, and Surveillance in Hybrid Spaces. *Mobile Media & Communication* 5 (1): 20–23. <https://doi.org/10.1177/2050157916676232>
- Giddings, S. 2017. Pokémon Go as Distributed Imagination. *Mobile Media & Communication* 5 (1): 59–62. <https://doi.org/10.1177/2050157916677866>

- Glazkov, K.P. 2017. Telesnoe prisutstvie v geolokatsionnykh igrakh. Ch. 1 [The Bodily Presence in Location-Based Mobile Games]. *Sotsiologiya vlasti* 3 (29): 163–196.
- Goffman, E. 2017. *Povedenie v publichnykh mestakh: zametki o sotsial'noi organizatsii sborishch* [Behavior in Public Places]. Moscow: Elementarnye formy.
- Hjorth, L., and I. Richardson. 2017. Pokémon GO: Mobile Media Play, Place-Making, and the Digital Wayfarer. *Mobile Media & Communication* 5 (1): 3–14. <https://doi.org/10.1177/2050157916680015>
- Howe, K.B., C. Suharlim, P. Ueda, D. Howe, I. Kawachi, and E.B. Rimm. 2016. Gotta Catch'em All! Pokémon GO and Physical Activity among Young Adults: Difference in Differences Study. *The BMJ (Formerly the British Medical Journal)* 355: i6270. <https://doi.org/10.1136/bmj.i6270>
- Humphreys, L. 2017. Involvement Shield or Social Catalyst: Thoughts on Sociospatial Practice of Pokémon Go. *Mobile Media & Communication* 5 (1): 15–19. <https://doi.org/10.1177/2050157916677864>
- Ihde, D. 1998. Bodies, Virtual Bodies and Technology. In *Body and Flesh: A Philosophical Reader*, edited by D. Welton, 349–357. Malden: Blackwell Publishers.
- Ihde, D. 2002. *Bodies in Technology*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Ihde, D. 2009. *Postphenomenology and Technoscience: The Peking University Lectures*. Albany: State University of New York Press.
- Ihde, D. 2012. *Experimental Phenomenology: Multistabilities*. Albany: State University of New York.
- Liberati, N. 2018. Phenomenology, Pokémon Go, and Other Augmented Reality Games. *Human Studies* 41 (2): 211–232.
- Licoppe, C. 2017. From Mogi to Pokémon Go: Continuities and Change in Location-Aware Collection Games. *Mobile Media & Communication* 5 (1): 24–29.
- Manovich, L. 2017. *Instagram and Contemporary Image*. http://manovich.net/content/04-projects/148-instagram-and-contemporary-image/instagram_book_manovich.pdf
- Mauss, M. 2011. *Obshchestva. Obmen. Lichnost'. Trudy po sotsial'noi antropologii* [Societies. Exchange. Personality. Works on Social Anthropology]. Moscow: KDU.
- Merleau-Ponty, M. 1999. *Fenomenologiya vospriyatiia* [Phenomenology of Perception]. St. Petersburg: Nauka.
- Miller, D., E. Costa, N. Haynes, T. McDonald, R. Nicolescu, J. Sinanan, et al. 2016. *How the World Changed Social Media*. London: UCL Press.
- Mol, A. 2002. *The Body Multiple: Ontology in Medical Practice*. Durham: Duke University Press Books.
- Peysakhovich, A., and D.G. Rand. 2017. In-Group Favoritism Caused by Pokémon Go and the Use of Machine Learning for Principled Investigation of Potential Moderators. *Social Science Research Network*. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2908978>
- Quinn, J. 2016. Identity of Pokemon Go Players: How Social Gaming Affects Behavior. *Advanced Writing: Pop Culture Intersections* 19. https://scholarcommons.scu.edu/engl_176/19
- Rosenberger, R., and P.-P. Verbeek, eds. 2015. *Postphenomenological Investigations: Essays on Human-Technology Relations*. Lanham: Lexington Books.
- Sirotkina, I. Ye. 2018. *Mir kak zhivoe dvizhenie: intellektual'naia biografiia Nikolaia Bernshteina* [The World as a Living Movement: Intellectual Biography of Nikolai Bernshtein]. Moscow: Cogito-Center.
- Verbeek, P.-P. 2005. *What Things Do: Philosophical Reflections on Technology, Agency, and Design*. University Park: Penn State Press.
- Wattanapisit, A., U. Saengow, C.J. Ng, S. Thanamee, and N. Kaewruang. 2018. Gaming Behaviour with Pokémon GO and Physical Activity: A Preliminary Study with Medical Students in Thailand. *PLOS ONE* 13 (6): e0199813. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0199813>