

АНАЛИЗ И ИНТЕРПРЕТАЦИЯ

DOI: 10.14515/monitoring.2018.1.03

Правильная ссылка на статью:

Глазков К. П. Механизмы соблюдения приличий в геолокационных играх // Мониторинг общественного мнения: Экономические и социальные перемены. 2018. № 1. С. 36—59. DOI: 10.14515/monitoring.2018.1.03.

For citation:

Glazkov K. P. Mechanisms for Maintaining Proprieties in Location-Based Mobile Games. *Monitoring of Public Opinion: Economic and Social Changes*. 2018. № 1. P. 36—59. DOI: 10.14515/monitoring.2018.1.03.



К. П. Глазков

МЕХАНИЗМЫ СОБЛЮДЕНИЯ ПРИЛИЧИЙ В ГЕОЛОКАЦИОННЫХ ИГРАХ

МЕХАНИЗМЫ СОБЛЮДЕНИЯ ПРИЛИЧИЙ В ГЕОЛОКАЦИОННЫХ ИГРАХ

ГЛАЗКОВ Константин Павлович — научный сотрудник Социологического института РАН — филиала Федерального научно-исследовательского социологического центра, Санкт-Петербург, Россия; преподаватель кафедры методов сбора и анализа социологической информации НИУ ВШЭ, аспирант департамента социологии НИУ ВШЭ, Москва, Россия.
E-MAIL: glazkov.konst@gmail.com
ORCID: 0000-0002-2211-1620

Аннотация. Мобильный интернет создает условия для расщепленного присутствия участников взаимодействия в дополненной реальности. Особенно это характерно для участников геоло-

MECHANISMS FOR MAINTAINING PROPRIETIES IN LOCATION-BASED MOBILE GAMES

Konstantin P. GLAZKOV^{1,2} — research fellow; lecturer and postgraduate student.
E-MAIL: glazkov.konst@gmail.com
ORCID: 0000-0002-2211-1620

¹ Sociological Institute of the Federal Center of Theoretical and Applied Sociology of the Russian Academy of Sciences, St. Petersburg, Russia

² National Research University Higher School of Economics, Moscow, Russia

Abstract. Mobile internet provides conditions for the split presence of participants interacting in augmented reality. This is especially true for participants of location-based mobile games who move

кационных игр, которые перемещаются по улицам города и находятся среди других прохожих. Расщепленное присутствие означает, что присутствие в физическом окружении и присутствие в виртуальном окружении могут по-разному согласовываться между собой. Для игрового процесса важно постоянно соотносить местоположение других игроков и изменения на экране мобильного устройства, что актуализирует проблему соблюдения игроками принятых в обществе правил приличия. Для концептуализации того, что считать «приличным» в ситуациях с участием гаджетов, мы обращаемся к теоретическим ресурсам Ирвина Гофмана. По И. Гофману, приличия подразумевают поддержания присутствия среди других участников ситуации, которое распадается на два элемента: местоположение и вовлеченность в происходящее. Поддержание приличий обнаруживается в стремлении всех участников найти баланс между этими двумя элементами. Однако в геолокационных играх вероятность (рас)согласованности между местоположением и вовлеченностью возрастает, из-за чего задействуются несколько защитных механизмов распределения внимания среди участников взаимодействия: 1) постоянное наблюдение за окружающими, 2) уместное (не)игнорирование прохожих, 3) тотальное исключение из взаимодействия нечестных игроков, которые подменяют свое местоположение в игре. Эти механизмы обеспечивают «гладкость» протекания игры и возникающих по поводу нее публичных взаимодействий, границы которых включают теперь правила поведения как в офлайн-, так и в онлайн-среде. Методология эмпирического исследования опирается на десять

through the streets of the city and are among other passers-by. Split presence means that presence in the physical environment and presence in the virtual environment can have varying degrees of coherence. It is important in the game process to constantly correlate who is near and what happens on the screen of the mobile device that actualizes the problem of compliance of accepted rules of propriety. To conceptualize what is considered «proprieties» in situations involving gadgets, we turn to theoretical resources of Erving Goffman. According to E. Goffman, proprieties mean maintaining the presence among other participants of a situation, and it includes two elements: location and involvement in what is happening. The maintenance of proprieties is revealed in the desire of all participants to find a balance between these two elements. However, in location-based mobile games the possibility of (in)consistency between these two elements rises, and this triggers several protective mechanisms of attention distribution among participants of interaction: 1) constant monitoring of the surrounding, 2) appropriate (non) ignoring of passers-by, 3) total exclusion of cheaters who substitute their location in the game. These three mechanisms ensure the «smoothness» of the game and the resulting public interactions, the boundaries of which now include rules of conduct both in offline and online environments. The methodology of the empirical research is based on ten semi-structured interviews with the players of Ingress the Game and Pokémon Go, as well as multiple angles shooting of five game episodes. As a result of analysis of the collected video material, we see that users of location-based mobile games do not fall out of interactions with

полуструктурированных интервью с игроками Ingress the Game и Pokémon Go, а также мультиракурсную съемку пяти игровых эпизодов. В результате анализа собранного видеоматериала мы видим, что пользователи геолокационных игр не выпадают из взаимодействия с прохожими, продолжая отслеживать их реакции на свое присутствие в публичных местах, пытаясь к тому же нормализовать свой внешний вид. В условиях неспешной игры игроки тратят немало усилий, чтобы не казаться полностью поглощенными мобильными устройствами. Для этого они переключают внимание с экранов на прохожих, отвлекаясь на них. Однако поведение игроков существенно ограничено игнорированием реакций прохожих, что делает позицию игроков закрытой для спонтанного взаимодействия. Помимо того, что игроки внимательны к присутствию прохожих, они также щепетильно подходят к нечестным игрокам (читерам), которые подменяют координаты своего местоположения, что дает им возможность совершать игровые действия в тех местах, где их нет. В случае обнаружения таких случаев «живые» игроки перестают замечать действия читеров, исключая их из публичного взаимодействия.

Ключевые слова: мобильный телефон, мобильный интернет, правила приличия, вовлеченность, присутствие, геолокационные игры, И. Гофман

Благодарность. Исследование выполнено при поддержке гранта Российского научного фонда (проект РНФ No17-78-20164) «Социотехнические барьеры внедрения и использования информационных технологий в современной России: социологический анализ».

passers-by. They continue monitoring the reactions of passers-by to their presence in public places trying to normalize their appearance. In an unhurried game, players spend a lot of effort not to seem completely absorbed by mobile devices. To do this, players switch attention from screens to passers-by. However, the behavior of players is substantially limited by ignoring the reactions of passers-by, which makes the players' position closed to spontaneous interaction. In addition to the fact that players are attentive to the presence of passers-by, they are also scrupulous towards dishonest players (cheaters) who substitute their location, which allows them to play in places where they are not present. If it is detected, «live» players stop noticing the actions of cheaters excluding them from public interaction.

Keywords: mobile phone, mobile internet, public proprieties, involvement, presence, location-based mobile games, E. Goffman

Acknowledgment. The research is supported by the Russian Science Foundation grant (RSF No17-78-20164) «Sociotechnical barriers of the implementation and use of information technologies in Russia: sociological analysis».

«Быть на связи»: проблема доступности пользователей в геолокационных медиа

Использование мобильного телефона со всеми его функциями, начиная от звонков и заканчивая всевозможными приложениями, построено на принципах доступности и открытости пользователей, которые предполагают, что каждый пользователь становится соучастником происходящего. Доступность для удаленной коммуникации как на большом расстоянии, так и на экстремально близком, помещает любого пользователя в «группу риска», когда необходимо непрерывно быть готовым к неожиданным ситуациям. Если до эпохи мобильных телефонов в нее входили только представители некоторых профессий (диспетчеры, врачи), которые должны были постоянно держать под рукой пейджер (неслучайно по-итальянски пейджер — *semperserone*, что можно перевести как «ищу людей»), то теперь к этой группе относится каждый пользователь мобильных технологий [Феррарис, 2010]. На микроуровне доступность оборачивается «готовность[ю] к потенциальным взаимным включениям» [Гоффман, 2017: 181], которая ограничена условной зоной досягаемости. Например, «муж, уехавший из города по делам, может считаться находящимся «в пределах досягаемости» («in range») и обязанным каждый вечер звонить домой» [Гоффман, 2017: 178].

Современные пользователи мобильных технологий вынуждены присутствовать сразу во многих зонах досягаемости, пределы которых могут варьироваться от ситуаций физического соприсутствия до необходимости поддерживать подключенность к глобальным сетям коммуникации. Ситуации физического соприсутствия становятся потенциально более насыщенными с точки зрения вероятности столкновения с другими пользователями мобильных технологий. Так как технологии могут опосредовать возникновение ощущения близости, оповещая в различных сервисах (Facebook, Tinder) обо всех случайных пересечениях траекторий перемещения пользователей, переживание риска быть захваченным врасплох учитывается индивидами при организации своего публичного поведения. Риск здесь понимается как потенциальная возможность оказаться в зоне наблюдения знакомых и (еще) незнакомых людей. Например, в определенных обстоятельствах Facebook оповестит вашего друга, что вы поблизости от него собираетесь посетить мероприятие. Это не значит, что впредь вас будут постоянно одолевать сомнения, стоит ли отмечаться в мероприятиях и не пора ли запретить делиться геолокацией, дабы предотвратить какие-нибудь нежелательные встречи. Нет, просто теперь вы будете постоянно ощущать, что куда бы вы ни пошли, об этом могут узнать другие пользователи, равно как и вы про них.

Геолокационные медиа удаленно подключают индивида к глобальным сетям, но при этом используют особенности локальной обстановки и местности. Таким образом, использование даже самого обычного мобильного телефона повышает вероятность разнящегося определения ситуации, когда непонятно, что является доминирующим фактором: обстоятельства здесь-и-сейчас или факт опосредованной коммуникации с теми, кого здесь нет. Напряжение между локальным и глобальным делает публичные взаимодействия более неопределенными с точки зрения контекста, в которые они погружены.

В попытке задать корректное определение ситуации каждый индивид прикладывает усилия в пользу того или иного исхода публичного взаимодействия, пытаясь предугадать возможные реакции и навязать остальным свое понимание, что здесь происходит. «Любое действие представляет собой ставку на то, что мир устроен определенным образом, а участники события обладают какими-то атрибутами» [Соколов, 2017: 22]. Индивид во многом рискует, предлагая по мере распределения вовлеченности в происходящее здесь-и-сейчас собственную картину ситуации. Действовать приходится в условиях неопределенности.

Таким образом, мобильный доступ в интернет создает условия не только для «сжатия пространства» в терминах Дэвида Харви [Harvey, 1999], но и для более основательного погружения в локальный контекст происходящего. Мобильный интернет способствует установлению связей не только с теми, кого тут нет непосредственно (достаточно вспомнить варианты для обозначения этих дистанционных отношений: «отсутствующее/отложенное присутствие» Джона Урри [Урри, 2012], «постоянный контакт» Джеймс Каца и Марк Ахуса [Katz, Aakhus, 2002], «соединенное присутствие» Кристиана Ликоппа [Licoppe, 2004]), но и с теми, кто тут есть, но пока оставался для нас невидимым. Например, на собрании рабочей группы (на переговорах с бизнес-партнерами, на собрании факультета или диссовета) вы обнаруживаете, что часть из этих людей, с которыми вы до этого напрямую не общались, пользуются Tinder. Вы с легкостью узнаете из их профиля неведомые ранее детали биографии и смахиваете в нужную сторону. Оказавшись в нужном радиусе друг от друга, мы попадаем на радары, начинаем считываться друг другом, помещаемся в актуальный опыт переживания чужого присутствия.

Расширение локальных возможностей по установлению связей (как знакомств, так и мимолетных контактов) с помощью геолокационных медиа¹ создает несколько вызовов сложившимся понятиям «здесь», «место», «взаимодействие», «доступность». Во-первых, непонятно, что считать «здесь» и какое значение имеет это «здесь» [Gordon, Souza e Silva de, 2011]. Во-вторых, исключительно важно понять, почему глобальные сервисы и социальные сети так нуждаются в опоре на локальные сюжеты и, начиная с 2012 г., необратимо ориентируются на принцип «поблизости» [Wilken, 2014]. В-третьих, как обыватели справляются с необходимостью всегда «быть под рукой» и рисками непрерывной слежки со стороны разработчиков и других пользователей [Hulsey, Reeves, 2014]?

Задача этой статьи связана с рассмотрением того, как пользователи геолокационных медиа, в частности игр Ingress и Pokémon Go, пребывают в публичных местах. На наш взгляд, обозначенные выше проблемы («место», «взаимодей-

¹ Необходимо уточнить, что геолокационные медиа — это необязательно то, что работает с помощью технологии GPS или ГЛОНАСС. Сюда входит все то, что использует в своем функционировании информацию о местоположении. В этом ключе Маурицио Феррарис пишет об SMS как о геолокационных медиа, которые часто используются (вались) для согласования местоположения друг друга [Феррарис, 2010]. До появления технологии геолокационных систем позиционирования энтузиасты в области психогеографических приложений создавали геолокационные игры, построенные на простых технологических решениях, позволяющих быть более «чувствительным» к наступлению событий совместного пребывания в каких-то местах с другими пользователями. Например, в проекте 2002 г. Эрика Паулоса и Элизабет Гудман «Знакомые незнакомцы» включенный Bluetooth позволял участникам акции обнаружить человека, с телефоном которого их устройство уже устанавливало Bluetooth-соединение, тем самым попытаться выявить в потоке людей тех, с кем они уже пересекались, но кого до этого не замечали [Wilken, 2010: 458].

стве», «доступность») так или иначе раскрываются в конкретных ситуациях публичного использования геолокационных медиа. Чтобы лучше понять отношения между глобальным и локальным, удаленным и непосредственным, доступным и скрываемым, необходимо погрузиться в изучение ситуативных правил обращения с гаджетами на публике, которые обозначают границы дозволенного и уместного. В частности, нас будет интересовать, каковы правила соблюдения приличия во время участия в геолокационных играх, как они формируются и кем поддерживаются.

Правила приличия как институциональные ожидания и церемониал

Несмотря на то, что мобильная коммуникация основательно затрагивает проблемы публичного взаимодействия (достаточно вспомнить новый сборник Аны СерраноТеллера [Tellería, 2017]), наблюдается мало работ, которые бы делали акцент на изучение ситуационных оснований такого взаимодействия. По мнению Уолли Смита, подход Ирвина Гофмана к анализу ситуаций взаимодействия не используется широко в *Science & Technology Studies* [Smith, 2009: 477]. Возможно, это связано с тем, что в контексте изучения телесных практик и дисциплины подход И. Гофмана зачастую уступает место подходам Пьера Бурдьё и Мишеля Фуко [Whiteside, Kelly, 2016: 14].

Можно выделить несколько исследований, в которых реализуется гофмановский подход применительно к изучению взаимодействия с мобильным телефоном. Кристиан Ликопп [Licorpe, 2008] пишет, что в середине 2000-х годов у владельцев мобильных телефонов была возможность по-особому настраивать звонки — например, подбирать специальные рингтоны для разных контактов. Это помогает избежать публичного конфуза: неожиданный звонок отвлекает всех присутствующих и переключает их внимание на владельца телефона, который должен что-то с этим сделать: либо ответить на звонок, либо сбросить. Анализируя последующие изменения и рост популярности мессенджеров, К. Ликопп [Licorpe, 2010] обращает внимание на гегемонию вызывающего, в условиях которой пользователям приходится либо быть постоянно настороже и ждать новых сообщений, либо снижать личную доступность для звонков и персонализировать вызовы.

Активное использование мобильного телефона поднимает вопрос [Humphreys, 2005; Humphreys, 2016] о том, является ли он средством установления контакта между людьми или, наоборот, препятствием для взаимодействия (в терминах И. Гофмана — «экраном вовлеченности» [Гоффман, 2017: 113]). Однозначного ответа нет, однако существуют попытки показать, что с точки зрения конкретных активностей в публичных местах тезис об изоляции пользователей мобильного телефона и их неучастия в происходящем не подтверждается: устройства не мешают людям проводить много времени в скверах и на площадях, общаться в группах [Hampton, Goulet, Albanesius, 2015: 21].

В некоторых случаях, когда человеку нечего делать, но присутствовать без дела крайне неловко, мобильные устройства могут играть роль газеты, книги, четок и прочих мелких предметов, которые позволяют переключать внимание с окружающих и не казаться «назойливым». Это лишь частный пример «прилично-

го» использования гаджетов на публике. С другой стороны, очевидцы массового распространения мобильных телефонов в начале 2000-х годов хорошо помнят, насколько неуместными, и даже неприличными, казались разговоры по телефону в общественном транспорте, когда личная беседа помещалась в публичный контекст. В связи с этим противопоставлением возникает вопрос, как мы можем концептуализировать «приличия» и применять это понятие для описания публичного взаимодействия с участием мобильных устройств и интернета.

Если обратимся к работам И. Гофмана, откуда мы позаимствовали понятие «приличия», обнаружим, что он использует для его обозначения разные слова: приличия (*proprieties* [Goffman, 1971: 240]), внешний вид (*appearance* [Goffman, 1963: 25; Goffman, 1956a: 485]), умение держаться (*comportment* [Goffman, 1971: 211]), манеры (*manner* [Goffman, 1956b: 5; Goffman, 1963: 9]), наружность (*decorum* [Goffman, 1956b: 7], *guise* [Goffman, 1983: 5]), умение себя вести (*demeanor*) и почтительность (*deference*) [Goffman, 1956a; Goffman, 1967]. Объединяет все эти термины идея о том, что существует некая разметка взаимодействия (*traffic rules of interaction*) [Goffman, 1983: 5], которая не несет содержательной нагрузки с точки зрения передачи информации между индивидами, но обеспечивает необходимые условия для такой передачи.

У И. Гофмана можно выделить два разных понимания приличий. Первое значение (*appearance, manner, decorum, guise*) в большей степени связано с драматургическим подходом и важностью конструирования правильной видимости. Конструирование видимости в данном случае подчиняется социальным нормам и стандартам, которые распаковываются в зоне переднего плана в окружении публики [Goffman, 1956a: 27] и делятся на две группы: правила вежливости в беседе (регулируют устную речь и ее эквиваленты) и приличия. К последней группе норм относится «соблюдение исполнителем определенных ограничений в поведении, когда он находится в зоне видимости или слышимости, доступной для аудитории, но необязательно говорит с ней» [Гофман, 2000: 143—144]. Важно подчеркнуть, что приличия в первом значении подразумевают воплощение ролевых ожиданий [Potrac, Jones, Armour, 2002], следование которым позволяет окружающим считывать статус и положение индивида в конкретной обстановке [Enck, Preston, 1988]. Таким образом, драматургический вариант прочтения соблюдения приличий заключается в предположении, что, попадая в определенные обстоятельства (*settings*), индивид корректирует свой личный облик (*personal front*) с учетом коллективных ожиданий (*front*) [Whiteside, Kelly, 2016: 16]. Приличия в таком случае служат инструментом убеждения других участников в подлинности исполнения, в соответствии наблюдаемых действий намерениям участников. «Видимость» и «исполнение» подразумевают демонстративный аспект взаимодействия, в рамках которого ключевое значение приобретает предугадывание чужих ожиданий о том, как должны выглядеть ситуация и корректно ведущие себя участники.

В связи с проблемой подлинности исполнения возникает вопрос, искренне ли у И. Гофмана следование приличиям или оно носит исключительно манипулятивный характер. Шэрон Болтон, со ссылкой на Арли Рассел Хохшильд, Уильяма Кана и Энтони Гидденса, отмечают, что у И. Гофмана индивиды «эмоционально

отсутствуют», и это позволяет говорить о манипулятивном характере наблюдаемых действий участников взаимодействия [Bolton, 2001: 87]. Другая позиция на этот счет заключается в том, что для И. Гофмана исполнения не делятся на искренние и неискренние, для него более важен стиль или сознательность, с которой индивид стратегически пытается соответствовать возложенным на него ожиданиям [Tseëlon, 1992: 512].

Недостатком первого понимания приличий является институциональный контекст, который требуется для определения ролей, ожиданий, обстановки, статуса — всего того, что вынесено за скобки ситуации, но наполняет ее извне.

Второе понимание приличий (*demeanor*, *deference*) имеет более широкий характер. Оно затрагивает церемониальный аспект повседневной жизни, в частности, умение демонстрировать почтительное отношение к другим участникам (*deference*) и умение себя вести (*demeanor*). Сам И. Гофман подчеркивает, что это разделение носит исключительно аналитический характер, в то время как на практике это взаимообусловленные механизмы поддержания ситуации [Гофман, 2009: 103]. Отличие между ними заключается в том, что почтительность — это адресные ритуалы преподнесения и избегания другого, а умение человека себя вести неадресное, «обычно передается через осанку, одежду и умение держаться, что служит для него средством демонстрации присутствующим своих определенных желательных или нежелательных качеств» [Гофман, 2009: 98].

Более широкий контекст данного понимания связан с его церемониальным, или, лучше сказать, ритуальным, характером. Развивая логику Эмиля Дюркгейма, И. Гофман утверждает, что общество доверяет индивиду сохранность его и других Я. «Я — это отчасти церемониальная вещь, сакральный объект, к которому нужно относиться с должной ритуальной заботой и который, в свою очередь, должен представляться другим в правильном свете» [Гофман, 2009: с. 114]. То есть в отличие от первого понимания приличий, где демонстративное поведение вписывалось в институциональные ожидания и диспозиции, во втором случае мы видим трансцендентальное значение приличий, призванных оберегать сакральные основы общества.

Несмотря на масштабность второй трактовки приличий, она открывает для нас возможность максимально формально операционализировать, что считать приличным, а что нет. Разделение на почтительное отношение к другому и приличное поведение среди других позволяет задействовать имеющуюся у И. Гофмана концептуальную схему описания ситуации через сборище (*gathering*) и столкновение (*encounter*) [Goffman, 1961: 7—8]. В случае с почтительностью индивид демонстрирует уважительное отношение по отношению к конкретному человеку в ситуации сфокусированного взаимодействия, или, другими словами — столкновения. В то время как приличное поведение подразумевает уважительное отношение к сборищу, то есть ко всем участникам ситуации, но без конкретных взаимных включений. Таким образом, приличным будет такое поведение, которое позволит индивиду быть полноценным участником ситуации без угрозы для ее существования [Гофман, 2000: 255].

Теперь остается определить, что значит быть участником ситуации и какие существуют базовые механизмы предотвращения сцен и инцидентов, угрожающих ситуации².

Наше предложение заключается в том, что ключевым аспектом участия в ситуации является умение подбирать ситуативно уместную степень вовлеченности в происходящее [Misztal, 2001: 315]. Похожую трактовку мы можем найти в других эмпирических исследованиях, в которых рассматривались кейсы поиска сексуальных партнеров среди гомосексуалов [Green, 2011], обучения балетному мастерству [Whiteside, Kelly, 2016], отношений между пациентами и медсестрами [Bolton, 2001: 93], поведения ведущей радиопередачи [Kendall, 2004]. Во всех случаях акцент делается на том, как индивид поддерживает свое «присутствие» среди других и вступает во взаимные включения с конкретными участниками. Если резюмировать нашу логику, то исполнение публичных приличий является в таком случае собирательным термином, который подразумевает демонстрацию уважительного отношения к сборищам и к протекающим столкновениям. Что принимать за «уважение к сборищу» — вопрос неоднозначный, который требует конкретизации. Мы предлагаем сузить общепринятые приличия до умения присутствовать среди других членов сборища. По отношению к «присутствию» нам еще предстоит выдвинуть дополнительные требования в следующем разделе.

Данная логика рассмотрения избавлена от недостатков парсонсианского стиля, когда индивиды действуют, руководствуясь условиями, убеждениями, нормами, сложившимися заранее идентичностями и отношениями [Telles, 1980: 333]. Тем не менее в ней имеются не до конца проясненные моменты, связанные с вовлеченностью и присутствием участников. В частности, непонятно, как определяется уместная степень вовлеченности и что означает присутствовать. Предположим, что «должную» вовлеченность можно описать как поведение, когда «индивид не выглядит усталым, невовлеченным и поглощенным самим собой», когда «необходимо уметь уделять внимание другим, умея селективно подходить к главному и к «шуму»» [Telles, 1980: 326]. В случае с геолокационными медиа затруднение по поводу того, где именно сейчас протекает доминирующее взаимодействие, наиболее актуально. С помощью мобильного интернета индивид может присутствовать в конкретной локации, но при этом заниматься делами, которые носят опосредованный характер по отношению к происходящему здесь и сейчас. Да и что такое «здесь»? «Здесь» для присутствующих может переживаться по-разному, в контексте разных историй, людей и мест. Поэтому однозначно говорить о том, что люди, которые физически находятся в одном и тот же месте, разделяют одно и то же определение

² Возникают справедливые замечания, что считать «правильным» определением ситуации, откуда оно берется, как участникам удается распознавать содержательные и формальные особенности ситуации. К сожалению, однозначные ответы на эти вопросы лежат за пределами возможностей представленной теоретической рамки. Возможный вариант обратиться к теории фреймов не кажется столь удачным. В конечном итоге отсутствие первичного фрейма, релятивизм и равнозначность переключаемых между собой фреймов принесут не меньше проблем, чем решат. Остается только отслеживать определение ситуации через доминирующие фокусы внимания, которые тем самым указывают на то, что в сложившихся обстоятельствах является краеугольным камнем ситуации в целом. У фокуса внимания всегда есть субъект, который это внимание обращает. Или субъекты, которые совместно обращают внимание на один и тот же объект и демонстрируют это друг другу.

ситуации, а значит и являются участниками сборища, сложно. Другими словами, возникает вопрос, что значит «присутствовать» в ситуации.

Два понимания присутствия

Чтобы ответить на вопрос о присутствии в ситуации, обратимся к ключевым понятиям, в которых любая ситуация аналитически описывается у И. Гоффмана. Для описания ситуативных взаимодействий И. Гоффман выделяет три структурных понятия: столкновение, сборище и событие [Гоффман, 2017: 345]. Событие задает внешний контекст ситуации, сборище определяет членство в ситуации, столкновение описывает взаимные (не)включения между участниками ситуации. Образно взаимосвязь этих понятий можно представить в виде вложенных друг в друга кругов: в центре находится возможность вступить во взаимные включения с участниками, состав которых определяется членством в сборище, ограниченном пространственной обстановкой ситуации и внешним контекстом события или фрейма (см. рис. 1).

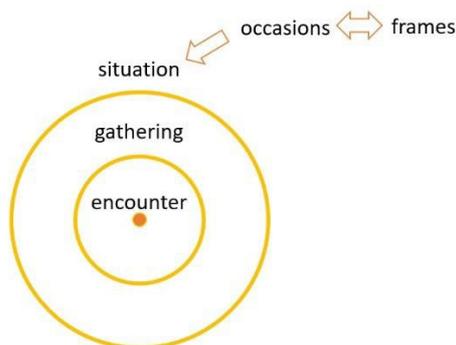


Рисунок 1. Структурные элементы микросоциологического анализа публичного взаимодействия

Если мы внимательно посмотрим на эту схему, то не обнаружим в ней важного компонента — присутствия. В рамках концепции И. Гоффмана присутствие рассматривается в качестве бесспорной посылки, с которой начинается микроанализ ситуаций взаимодействия. Присутствие выступает в качестве невидимого «клея» ситуации. Чтобы вывести из этой концепции присутствие, нам потребуется «расщепить» понятия ситуации, сборища и столкновения.

Первое понимание присутствия мы можем встретить у И. Гоффмана, когда он определяет понятия сборища и ситуации. Сборище — «любая совокупность двух и более индивидов, к которой относятся те и только те, кто в данный момент находится в непосредственном присутствии друг друга» [Гоффман, 2017: 77]. Ситуация — «вся пространственная среда, в любой точке которой появляющийся человек становится членом имеющегося <...> сборища» [там же].

Как мы видим, получается тавтологичная структура взаимного определения трех понятий (см. рис. 2, часть 1). Те, кто присутствуют, становятся частью сборища. Сборище определяет границы ситуации. Ситуация присовокупляет любого «появившегося» к сборищу. Получается, что присутствие в данном случае озна-

чает непосредственное физическое нахождение среди других, которое при этом подкрепляется возможностью для взаимного мониторинга действий участников.

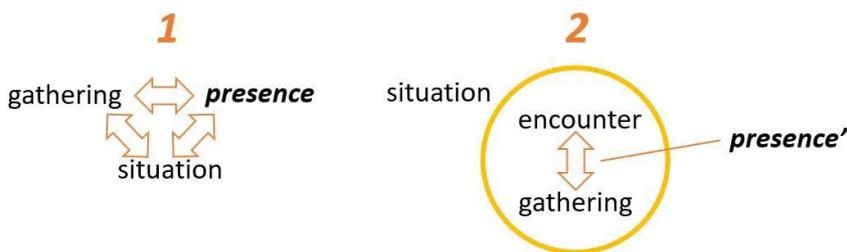


Рисунок 2. Два понимания термина «присутствие» в работах И. Гоффмана

Второе понимание присутствия проскальзывает, когда И. Гоффман переходит к описанию случаев недостаточного или, наоборот, грубого погружения в ситуацию. Собственно, всевозможные нарушения порядка взаимодействия (отрешенность, неконтактность, автововлеченность) и механизмы их избегания (вежливое невнимание, учтивость) возникают именно благодаря тому, что индивиды, которые находятся в непосредственной досягаемости друг к другу, как-то неправильно «присутствуют». «Присутствие» в таком случае подразумевает шаблон распределения вовлеченностей [Гоффман, 2017: 287], то есть способы распределения внимания между участниками практических решений того, что помещается в фокус внимания, а что остается на периферии.

Участники должны постоянно находить баланс между доступностью и тактичным невниманием. Доступность является «способом выражения ситуационного присутствия» через «готовность к потенциальным взаимным включениям» [Гоффман, 2017: 181]. В то время как «тактичные посторонние, нечаянно оказавшиеся в положении, из которого подслушивается чужое взаимодействие, для смягчения неловкости могут предложить спектакль отсутствия внимания и интереса с их стороны» [Гоффман, 2000: 279]. Структура ситуационных приличий предполагает, с одной стороны, поддержание тонаса взаимодействия [Гоффман, 2017: 86], а с другой — умение быть незаинтересованным и отстраненным.

Между этими двумя вариантами (фокусирования/расфокусирования внимания) возникает многообразная палитра того, как именно присутствующие могут управлять своим «присутствием». Применительно к мобильному телефону и интернету, которые предоставляют широкие возможности для «выключения» из происходящего, появляются вопросы, в каких случаях и как именно индивиду следует поддерживать свою вовлеченность в происходящее. Возможны разные варианты. Например, в одних случаях от индивида потребуется продемонстрировать, что он не выбирал отгораживаться от других, что его активная вовлеченность, направленная на себя или другие подходящие предметы, обусловлена важностью совершаемых дел, но никак не уклонением от других присутствующих. Или другая ситуация, когда индивид сознательно отгораживается от происходящего, но иногда, лишь в нужные моменты, включается

в происходящее. В таком случае индивид будет пытаться показать, что его вовлеченность полная и не прерывается ловко в нужные моменты, когда это ему выгодно. В противном случае индивид ощущает дискомфорт от того, что другие участники могут счесть его полный отказ от взаимодействия грубым, что заставляет камуфлировать вынужденное прерывание экрана вовлеченности. Примером такого экрана вовлеченности является опыт использования наушников [Глазков, 2018]. Со стороны человек в наушниках кажется недоступным, ему бессмысленно задавать вопросы, просить помощи или подсказки — все равно не услышит. Однако эта недоступность не абсолютна, часто она позволяет услышать название следующей станции в метро или предупредить о намерении выйти. Конечно, не всегда легко делать вид, что не слушаешь, когда слышно. Это требует дополнительных усилий, которые бы сделали переходы между доступностью и недоступностью более гладкими.

Дальнейшие наши размышления будут опираться на эмпирический материал, связанный с наблюдением за тем, как присутствуют в публичных местах игроки в геолокационные игры Ingress и Pokémon Go. Логика выбора этих кейсов схожа с той, что преследовал И. Щеглофф [Schegloff 1979: 24] при изучении телефонных разговоров. Обращаясь к анализу ситуативных взаимодействий, на которые наложены дополнительные ограничения и возможности опосредованной коммуникации, мы можем обстоятельно описать базовые основания поддержания присутствия и поддержания норм приличия вообще. В частности, мы обратимся к рассмотрению трех операций, которые вынуждены совершать игроки в рамках соблюдения приличий, чтобы поддерживать свое присутствие в публичных местах: мониторинг, игнорирование, тотальное исключение из публичного взаимодействия других прохожих и игроков [Гоффман, 2017: 161].

Методология исследования

Исследование опирается на десяти полуструктурированных интервью с игроками и видеоматериалы, собранные с мая 2016 по июнь 2017 г. с помощью мультиракурсной съемки пяти игровых эпизодов общей продолжительностью 244 минуты. Съемка включает фиксацию ракурса на игроков со стороны, ракурса от первого лица с креплением камеры на уровне головы игрока, а также запись изменений на экране мобильного устройства.

Таким образом, если обратиться к четырем принципам организации видеосъемки, предложенными А. Максимовой (подвижность камеры, выбор ракурса, аудиофиксация, открытость исследовательской позиции) [Максимова, 2017: 118—119], наш вариант съемки основывается на:

1. *подвижной* камере, которая следовала за игроками в их перемещениях по городу;
2. трех *ракурсах* происходящего, включающие позицию самого участника;
3. фиксации *аудио*, в том числе речи участников, звуков окружения и игры;
4. *открытой* съемке, где все игроки предупреждены об участии в исследовании.

Последующая обработка проведена с помощью выделения небольших видеофрагментов, на которых в наиболее явной форме наблюдается тот или иной механизм поддержания ситуативных приличий. Выделенный фрагмент подкреплялся

изучением происходящего в фрагменте, снятого с других ракурсов. Впоследствии фрагменты транскрибировались согласно принятым условным обозначениям речи [Atkinson, Heritage, 1984], переключения взглядов [Goodwin, 1981], других визуальных действий [Heath, Hindmarsh, Luff, 2010: 150—154].

В рамках данного текста выбор видеофрагментов производится исключительно исследователем и имеет цель скорее обозначить, чем окончательно доказать существование объективных механизмов поведения с мобильным телефоном в публичных местах. Тем не менее есть уверенность, что видеопроанализ обладает методическим потенциалом для формализованного обнаружения и даже количественного описания повторяющихся образцов поведения. В частности, есть попытки делать подборки коротких видео, в которых демонстрируется разнообразие встречающихся практик, встроенных в одни и те же ситуации, что показывает их универсальность и объективную значимость. Однако ограничения бумажных и онлайн-публикаций, которые не приспособлены для проигрывания видеофрагментов, сильно препятствуют убедительности подобного рода аргументов.

Результаты

Кейс 1. «Робкий» игрок: мониторинг и (не)игнорирование других

В геолокационной игре Ingress the Game (предшественник Pokémon Go, выпущенный разработчиком Niantic в 2012 г.) группа из 20 игроков собралась в окрестностях Тверского бульвара, Москва, в апреле 2017 г., чтобы по случаю Пасхи «нарисовать» на карте пасхального кролика. Механика игры строится на противостоянии двух команд (зеленые Enlightened и синие Resistance), задача которых, перемещаясь по городу, захватывать и контролировать как можно больше пространства. Иногда команды придумывают сложные операции, в рамках которых их задачей становится составить узор из захваченных фрагментов пространства — так называемый филд арт (field art).

В рамках «пасхальной» операции каждый участник заранее получил маршрутный лист, по которому он должен был пройти, захватить игровые порталы (геотеги, дублирующие на игровой карте местоположение достопримечательностей в городе), перекрасив их в командный зеленый цвет, затем соединить «линками» (links) захваченные порталы между собой специальным образом, в результате чего команда за счет слаженных усилий должна за 15 минут операции получить на карте следующий узор (см. рис. 3). Помимо зеленой команды существуют игроки синей команды, которые могли случайно оказаться поблизости от операции и помешать осуществлению плана. Поэтому зеленым приходилось действовать слаженно и быстро.

Герой наблюдения исправно справлялся с задачами из маршрутного листа. Никакого спонтанного сопротивления со стороны случайно играющих поблизости соперников по ходу выполнения миссии не встретил. Все шло хорошо, но в какой-то момент у него возникла проблема, связанная с тем, что нужный портал оказался недостижим с бульварного кольца — надо было сойти с бульвара в соседние дворы, чтобы подойти поближе. Радиус взаимодействия с порталами в Ingress составляет

40 метров, поэтому герою пришлось срочно найти возможность подойти к этому месту на нужное расстояние, к тому же в условиях спешки и при отсутствии четких предписаний, как идти (см. рис. 4).



Рисунок 3. Пасхальный кролик из соединенных игровых порталов на карте в Ingress the Game³

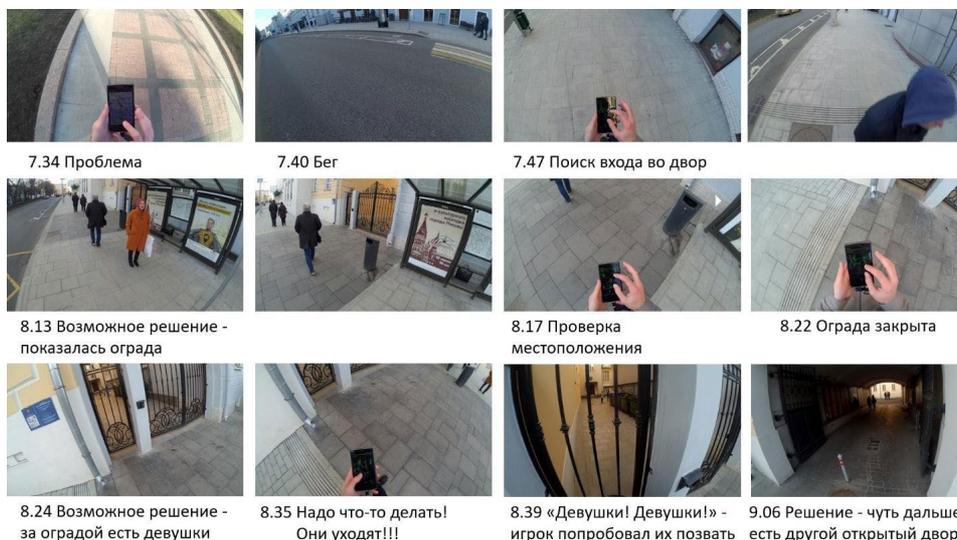


Рисунок 4. План от первого лица и хронометраж событий в игровом эпизоде Ingress⁴

³ Карта с движениями игроков и результатом операции — <https://drive.google.com/file/d/1KKVMC05SDnkjrcxsgt4SCVOVLhhVCRqL/view?usp=sharing>.

⁴ Ссылка на видеотреггер — https://drive.google.com/file/d/1Xdw-voJmMEtX08L_JFnB8tiaDo7GPe5m/view?usp=sharing.

Важно детально отследить, как именно игрок в такой ситуации справлялся с возникшей проблемой. Поначалу он пытался за счет ускорения шага поскорее найти ближайшие точки доступа во двор. Но фасадная сторона зданий была некоторое время непрерывна, после чего сменилась закрытой оградой. Примечательно, что до этого момента игрок не пытался обратиться за помощью к кому-нибудь из прохожих, спросить дорогу и т. д., предпочитая избегать любые возможные контакты и будучи поглощенным игровым процессом. Это хорошо передает съемка от первого лица, по которой видно, что основную часть внимания игрока занимает экран телефона, и лишь на периферии видимости иногда возникают люди. Примечательно, что до начала операции, когда игрок еще не находился в ситуации нехватки времени и риска подвести товарищей, при приближении навстречу других прохожих он старался скрывать вовлеченность в манипуляции с телефоном. Это заметно на кадрах ниже (см. рис. 5).

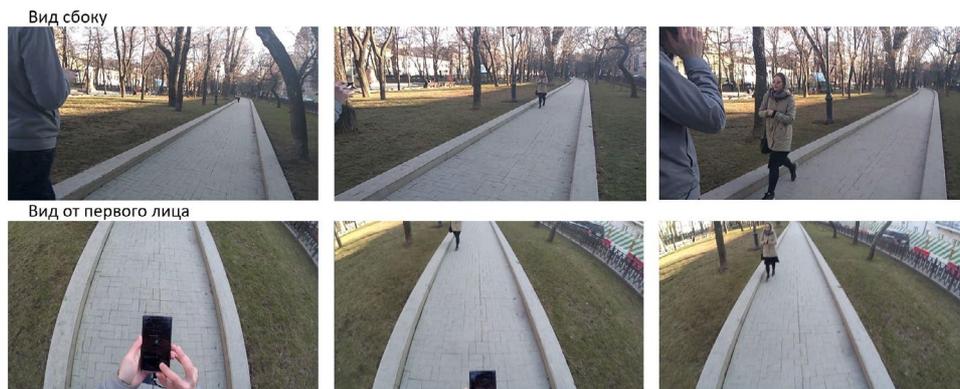


Рисунок 5. Игрок начинает поправлять гарнитуру, когда по бульвару навстречу идет девушка⁵

В случае с закрытой оградой от игрока потребовалось получить доступ внутрь, из-за чего была предпринята отчаянная попытка обратиться к случайным прохожим. В частности, после того как игрок оценил, что его местоположение все еще не позволяет «дотянуться» до игрового портала и что тот находится уже где-то совсем близко, он увидел за забором двух девушек, которые о чем-то беседовали. Чтобы сойти с бульвара и добежать до двора за закрытой оградой, ему потребовалось 39 секунд. Потом еще девять секунд на то, чтобы убедиться, что это тот самый двор, попав в который, он сможет выполнить возложенное на него задание. И еще целых 15 секунд, чтобы обратиться к девушкам за оградой с просьбой открыть ему дверь (см. рис. 6).

⁵ Ссылка на видеофрагмент — <https://drive.google.com/file/d/1VhW7KPbPMG6V5c-0hm6uAvkPStY9m173/view?usp=sharing>.



Рисунок 6. Игрок не решается обратиться к девушкам за помощью⁶

Сравнивая эти величины, важно понимать, что осознание проблемы, поиск решения, бег, проверка по карте местоположения — это все сложные операции, требующие немало времени. Игрок проявил недюжинную сноровку, совершив это все очень быстро, как требовала того спешность самой операции. На фоне этих молниеносных реакций 15 секунд тягостных раздумий о том, стоит ли обращаться к случайным девушкам за помощью или нет, занимают существенную долю игрового времени. Видно, что в этот интервал игрок решался нарушить негласное правило избегания контактов с посторонними в процессе игры. Другими словами, вариант «присутствия» игрока среди других прохожих подразумевал лишь вынужденные жесты несфокусированного взаимодействия и полное отсутствие сфокусированного взаимодействия (взаимных включений). Если до начала операции игрок пытался маскировать игровую активность, то во время операции он даже позволил себе обратиться к прохожим за помощью, чтобы они помогли ему пройти за закрытую ограду. В ходе решения возникшей игровой проблемы, которая вынудила его пробежаться вдоль бульвара, герой наверняка почувствовал, что привлекает к себе много внимания (см. рис. 7). Но с этим дискомфортом ему приходится мириться и делать вид, что он ничего не замечает.



Рисунок 7. Игрока рассматривают другие прохожие⁷

⁶ Ссылка на видеофрагмент — https://drive.google.com/file/d/1Jc6hmQJeMveN9Py5m_9HMdD9QSY3zDi_/view?usp=sharing.

⁷ Ссылка на видеофрагмент — <https://drive.google.com/file/d/1P0IURBaOMLPdceWsjAWIYM-beE30IDrX/view?usp=sharing>.

Чаще всего присутствие не-игроков слабо считается и заканчивается сразу после того, как их выдает абсолютная безучастность к происходящему в игре. Они заняты чем-то другим, идут в другом темпе, не делают странных остановок и зигзагов, в руках или рюкзаке не держат портативную зарядку, не смотрят в телефон, а если и смотрят, то кому-то звонят, пишут SMS («Начинаешь быстро отличать, когда люди тыкают сообщения по всему экрану, а когда играют» — из интервью с игроком в Rokéton Go), делают фото и т. д. Когда человек распознается как не-игрок, он почти полностью пропадает из поля практических операций игроков. Случай с закрытым забором вынудил игрока актуализировать возможность потенциального контакта с прохожими. И хотя опыт был провальным (наш герой так долго настраивался позвать девушек, что те успели скрыться за поворотом во дворе), он показал, насколько закрытой является позиция игрока [Гоффман, 2017: 206—216], делая его практически недоступным для окружающих, и наоборот.

Кейс 2. Читеры и боты: тотальное исключение из публичного взаимодействия

Второй сюжет, который мы затронем в рамках рассмотрения казусов публичного взаимодействия в геолокационных играх, касается присутствия в игре нечестных игроков (читеров), которые подменяют координаты своего местоположения во время игры, что позволяет им совершать игровые действия в местах, где их нет. Под «присутствием» в данном случае подразумеваются механизмы, с помощью которых «живым» игрокам удается в игровой ситуации идентифицировать факт того, что рядом с ними находится читер. Как мы уже писали, игровая механика строится на необходимости совершать реальные физические перемещения по местности. Однако некоторые игроки прибегают к внешним алгоритмам и программам, которые позволяют «посещать» разные места на карте, при этом не перемещаясь, то есть подменяя свое местоположение (по-английски spoofing). Такая нечестная игра считается одним из самых серьезных нарушений правил и в случае обнаружения ведет к блокировке игрового аккаунта со стороны разработчика.

Во-первых, переживание присутствия других игроков, как настоящих, так и ботов, основывается на стереотипных оценках риска встретить кого-то в конкретном месте и времени.

«Если рядом будет агент противника, он, скорее всего, просто снесет, и будет не так красиво. Итоговая картинка проживет полноценно несколько минут, если мы успеем до того, как нас обнаружат. Сейчас выходной, поэтому по центру гуляют противники, и чисто статистически можно напороться на кого-то» (из интервью с игроком, Ingress the Game).

Во-вторых, помимо подозрений игрок опирается на мониторинг сложившихся обстоятельств, пытаясь установить факт присутствия настоящего игрока в месте, где произошли изменения в игре. Если среди прохожих не получается обнаружить подходящего кандидата на роль игрока, то на основании масштаба изменений на игровой карте выдвигаются предположения, мог ли чисто физически настоящий игрок совершить данные игровые действия.

«Все же в большинстве случаев верят. Есть все же «презумпция веры». Но бывает, что никто нигде не слышал такого игрока и ровно на этом портале, за пять минут, что-то

делает. То есть слишком быстро, слишком легко и палевно. В таких случаях возникают подозрения» (из интервью с игроком, Ingress the Game).

В отличие от Pokémon Go, в Ingress встроен чат для связи между игроками, с помощью которого можно обратиться к любому игроку, зная его ник. Это дает любопытный инструмент для верификации благонадежности игрока. Если по отношению к кому-то возникают подозрения, что он играет нечестно, то все равно ему дается шанс снять все обвинения с помощью самого сильного аргумента — предъявления физического тела.

«Просят пруф. На самом деле, по правилам игры, у него нет обязанности предоставлять доказательства. Он не обязан. И там нет такого, что люди должны выходить, показывать, что играют. Они не должны показывать себя. То есть если они не хотят, чтобы их видели, то они могут и дальше прикидываться, что не играют. У них нет обязательств показывать, что они играют. Например, человек в ста метрах от тебя. Ты пишешь: «Выйди, я на тебя посмотрю». Но это в основном из-за паранойи, что человек — спуфер, или по-русски — вертолетчик, летающий. В основном из-за этой паранойи, что это может быть не живой человек» (из интервью с игроком, Ingress the Game).

Важно отметить, что предъявление физического тела самими игроками может восприниматься как не очень приятная обязанность. Игра не должна заставлять тебя кому-то что-то доказывать. Но в противном случае есть риск, что тебя сочтут ботом. Это, в свою очередь, приводит к потере публичных прав. Для других бот становится «пустым местом».

«Бывает так, что ты видишь какие-то действия, производимые в игре, но понимаешь, что их не делает реальный человек. Например, ты не видишь никого рядом и сопоставляешь, что кто-то что-то делает, значит, это бот. В таких случаях я предпочитаю с ним не бороться, как будто он пустое место. То есть ничего не предпринимать в связи с ним» (из интервью с игроком, Pokémon Go).

В результате обнаружения подмены местоположения, использования аккаунтов, привязанных к устройствам, которые находятся в других городах, а также нескольких аккаунтов с разных устройств игрок, который играет нечестно, перестает присутствовать среди других игроков. Даже продолжая играть, он превращается в пустое место, с которым никто не считается и которого не принято замечать. Таким образом, возможность функционирования дополненной реальности находится в сильной зависимости от физических ограничений, ключевые из которых — необходимость местонахождения и вовлеченность реального тела в происходящее здесь-и-сейчас.

Возможно, исключение читеров из публичного взаимодействия важно ничуть не меньше, чем реагирование на присутствие обычных прохожих. Если игрок допускает равноправное взаимодействие с читером, то он тем самым признает правомочность неуважения к публичным приличиям и правилам соприсутствия в онлайн- и офлайн-сборищах. Публичное взаимодействие строится на том, кого мы признаем достойным в качестве полноценного участника ситуации, а кого нет. Неуважение к читерам подчеркивает тот факт, что поддержание приличий требуют лишь те, кто находится в этом месте, даже если они занимаются чем-то другим и не разделяют наше видение ситуации. Таким образом местоположение является базовым условием для установления мониторинга и первичных контак-

тов между участниками, после чего каждый из них пытается обнаружить баланс своей вовлеченности в происходящее.

Заключение

Мы попытались реконструировать логику ситуационного анализа публичных взаимодействий в геолокационных играх Ingress и Pokémon Go. Пребывание игроков в публичных местах ставит перед нами проблему распределения вовлеченности между происходящим в актуальном окружении и на экране мобильных устройств. В предыдущих исследованиях [Глазков, 2017] нам удалось показать, что существенную долю игрового времени и усилий игроки тратят на поддержание правил приличий и своего присутствия среди других прохожих и игроков. То есть полноценное участие в игре немисливо без выстраивания отношений с уличной публикой. В связи с этим возник ряд вопросов. Что считать «приличным» при взаимодействии с другими прохожими и игроками? Как определить «присутствие» игрока в ситуации?

В данной работе мы сравнили два подхода к определению приличий у И. Гофмана. Оба подхода исходят из того, что существуют правила для сфокусированного взаимодействия (ведения вежливой беседы или ее эквивалента, выказывания почтительности к конкретному индивиду) и для несфокусированного взаимодействия (поведение в зоне видимости, исполнение приличий по отношению к сборищу). Разница между ними кроется в ответе на вопрос, откуда берутся эти правила. В первом случае, назовем это парсонсианское объяснение, источник правил помещается в институциональный контекст взаимодействия, который предоставляет необходимые сведения о статусных диспозициях и ролевых ожиданиях, которые «распаковываются» в нужных ситуациях. Во втором случае, назовем это дюркгеймианское объяснение, правила берутся из условной сделки между индивидом и обществом, суть которой заключается в сакральной необходимости поддержания уважительного отношения к другим индивидам и сборищам. Оба варианта вынуждены отсылать к метафизическим сущностям, которые мы никогда не найдем в ситуации публичного взаимодействия. Тем не менее, приняв на себя ограничение анализировать только то, что можно вынести из ситуации, мы решили свести анализ публичных приличий к рассмотрению «уважительного» распределения внимания индивида между происходящим и другими участниками.

В случае с участниками геолокационных игр распределение внимания требует уточнения круга лиц, применительно к которым будут соблюдаться приличия и выказываться почтительность. Во-первых, потому что помимо прохожих игроки могут встретить здесь и сейчас других игроков, переживание присутствия которых обусловлено факторами геолокации и онлайн-изменений на игровой карте в мобильном приложении. Во-вторых, потому что вычисление других игроков среди прохожих требует постоянного соотнесения между онлайн-изменениями и местоположением встречаемых людей на улице. В-третьих, потому что поведение применительно к обычным прохожим также регламентируется правилами поведения на публике, исполнение которых не менее важно, чем выполнение игровых целей и задач.

Мы показали, что соблюдение приличий при публичном взаимодействии требует поддержания присутствия среди других. Присутствие может означать не только физическое местонахождение в конкретной обстановке, которое делает возможным взаимный мониторинг всех участников сборища, но и должное вовлечение в происходящее.

На примере двух кейсов мы разобрали специфику работы трех механизмов поддержания присутствия в геолокационных играх: мониторинга, игнорирования и тотального исключения. По отношению к прохожим игроки занимают дистанцированную позицию, снижающую возможность взаимных включений как со стороны прохожих, так и со стороны игрока. То есть интенсивное погружение в игровой процесс создает внешний вид отрешенности игроков, что существенно выключает их из происходящего в актуальной обстановке. Тем не менее это не означает, что игроки совсем не учитывают присутствия обычных прохожих. Напротив, эпизодическая демонстрация резервов вовлеченности, умение в нужные моменты переключиться на происходящее, сделать вид, что ты замечаешь других людей — являются неотъемлемой частью игрового процесса, занимающей его существенную долю. Помимо церемониального аспекта оказания уважительного отношения к случайным уличным сборищам игроки отслеживают присутствие прохожих, преследуя в том числе и игровые цели по обнаружению других игроков. Необходимость такой идентификации требует от игрока умения согласовывать поступающие онлайн-изменения на экране мобильного устройства и местонахождение встречных, а также умения считывать их нарушения вовлеченности, аналогичные тем, что допускают сами. При возникновении рассогласованности между местоположением других прохожих и совершаемыми действиями на онлайн-карте игроки пытаются устранить возникающие подозрения в подмене координат за счет предоставления доказательств своего присутствия в той или иной локации (фото, непосредственное знакомство). В противном случае подозрительный игрок рискует быть воспринятым как читер или бот, что влечет за собой тотальное исключение из публичного взаимодействия. Это выражается в том, что совершаемые читером игровые действия не заслуживают ответных реакций со стороны «живых» игроков, а сами читеры перестают быть частью публики.

Описанные три механизма поддержания приличий и присутствия в публичных местах справедливы для ситуаций как опосредованной, так и неопосредованной коммуникации. Тем не менее нарастающее проникновение и дополнение онлайн- и офлайн-сред ставит перед нами новые вызовы. На примере взаимодействия игроков мы заметили, что два компонента присутствия (местонахождение и вовлеченность) все так же могут оставаться рассогласованными друг с другом, что ставит под угрозу следование публичным приличиям перед уличными сборищами. Однако если прежде риск неподобающего «присутствия» таился в степени вовлеченности, то в случае с геолокационными взаимодействиями присутствие в первую очередь подрывается с точки зрения местонахождения. «Действительно ли те изменения, которые я вижу на экране своего телефона, и тот отпор, который оказывает мне противник, вызваны физическим присутствием другого человека?» — вот какой вопрос впредь вынужден снова и снова задавать себе пользователь. Мнимые участники сборища, которые умудряются поддерживать вовлеченность в проис-

ходящее «где-то там и сейчас», встречают от других игроков сухое и настойчивое требование «Яви себя!». В итоге исполнение публичных приличий подразумевает постепенное развитие навыков у публики по распознаванию видимых манипуляций с гаджетами. Таким образом, распространение мобильных технологий и сервисов сопряжено с накоплением опыта их публичного использования, умением демонстрировать свое присутствие, делиться своим местоположением и доказывать свою публичность.

Список литературы (References)

Глазков К. Телесное присутствие в геолокационных играх. Часть 1 // Социология власти. 2017. (в печати).

Glazkov K. (2017). (in print) Physical presence in location-based games. Part 1. Sociology of power. (In Russ.)

Глазков К. Распутанная история: мобильный телефон с наушниками как источник портативной вовлеченности // Сборник научно-практической конференции «Интернет по ту сторону цифр». 2018. С. 59—70. URL: <https://eu.spb.ru/images/arcticstudies/internet-po-tu-storonu.pdf> (дата обращения: 26.02.2018).

Glazkov K. (2018) Untangled story: mobile phone with headsets as a source of portable involvement. Proceedings of the scientific-practical conference «Internet beyond digits». P. 59—70. Available at: <https://eu.spb.ru/images/arcticstudies/internet-po-tu-storonu.pdf> (accessed: 26.02.2018) (In Russ.)

Гофман И. Представление себя другим в повседневной жизни. М. : Канон-Пресс-Ц, Кучково поле, 2000.

Goffman E. (2000) The presentation of self in everyday life. Moscow: Kanon-Press-Ts, Kuchkovo pole. (In Russ.)

Гофман Э. Ритуал взаимодействия. Очерки поведения лицом к лицу. М. : Смысл, 2009.

Goffman E. (2009) Interaction ritual. Essays in Face-to-face Behavior. Moscow: Smysl. (In Russ.)

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

Goffman E. (2017) Behavior in public places: notes on the social organization of gatherings. Moscow: Elementarnye formy. (In Russ.)

Максимова А. Порядок социального взаимодействия в научно-техническом музее: возможности микросоциологического подхода : дисс. ... к-та соц. наук. 2017. URL: (https://www.hse.ru/data/xf/188/596/1170/Диссертация_Максимова.pdf) (дата обращения: 26.02.2018).

Maksimova A. (2017) [Social interaction order in a science and technology museum: opportunities for micro-sociological approach. Cand. Sci. (Soc.) Thesis. Available at: https://www.hse.ru/data/xf/188/596/1170/Диссертация_Максимова.pdf (accessed: 26.02.2018) (In Russ.)

- Соколов М. М. Предисловие // Поведение в публичных местах: заметки о социальной организации сборищ. М. : Элементарные формы, 2017. С. 9—54.
- Sokolov M. M. (2017) Introduction. In: Behavior in public places: notes on the social organization of gatherings. Moscow: Elementarnye formy. P. 9—54. (In Russ.)
- Урри Д. Мобильности. М. : Издательская и консалтинговая группа «Праксис», 2012.
- Urry J. (2012) Mobilities. Moscow: Izdatel'skaya i konsaltingovaya grupa «Praksis».
- Феррарис М. Ты где? Онтология мобильного телефона. М. : Новое литературное обозрение. 2010.
- Ferraris M. (2010) Where Are You? An Ontology of the Cell Phone. (In Russ.)
- Atkinson J. M., Heritage J. C. (eds.) (1984) Structures of Social Action: Studies in Conversation Analysis. Cambridge: Cambridge University Press.
- Bolton S. (2001) Changing faces: nurses as emotional jugglers. *Sociology of Health and Illness*. Vol. 23. No. 1. P. 85—100.
- Enck C. E., Preston J. D. (1988) Counterfeit intimacy: A dramaturgical analysis of an erotic performance. *Deviant Behavior*. Vol. 9. No. 4. P. 369—381. <https://doi.org/10.1080/01639625.1988.9967792>.
- Goffman E. (1956a) The Nature of Deference and Demeanor. *American Anthropologist*. Vol. 58. No. 3. P. 473—502. <https://doi.org/10.1525/aa.1956.58.3.02a00070>.
- Goffman E. (1956b) The Presentation of Self in Everyday Life. Edinburgh: University of Edinburgh.
- Goffman E. (1961) Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction. Ringwood: Penguin University Books.
- Goffman E. (1963) Behavior in Public Places. Notes on the Social Organization of Gatherings. New York: THE FREE PRESS.
- Goffman E. (1967) Interaction Ritual: Essays in Face to Face Behavior. New York: Pantheon Books.
- Goffman E. (1971) Relations in Public: Microstudies of the Public Order. New York: Basic Books, Inc.
- Goffman E. (1983) The Interaction Order: American Sociological Association, 1982 presidential address. *American Sociological Review*. Vol. 48. No. 1. P. 1—17. <http://dx.doi.org/10.2307/2095141>.
- Goodwin C. (1981) Conversational Organization: Interaction between Speakers and Hearers. New York: Academic Press.
- Gordon E., Souza e Silva A. de. (2011) Net Locality: Why Location Matters in a Networked World. Oxford: Blackwell Publishing.
- Green A. I. (2011) Playing the (Sexual) Field: The Interactional Basis of Systems of Sexual Stratification. *Social Psychology Quarterly*. Vol. 74. No. 3. P. 244—266. <https://doi.org/10.1177/01902725111416606>.

Hampton K. N., Goulet L. S., Albanesius G. (2015) Change in the Social Life of Urban Public Spaces: The Rise of Mobile Phones and Women, and the Decline of Aloneness Over Thirty Years.

Urban Studies. Vol. 52. No. 8. P. 1489—1504. <https://doi.org/10.1177/0042098014534905>.

Harvey D. (1999) Time-space compression and the postmodern condition. In: Waters M. (ed.) *Modernity: Critical Concepts*. London: Routledge. P. 98—118.

Heath C., Hindmarsh J., Luff P. (2010) Video in Qualitative Research (Introducing Qualitative Methods series): Analysing Social Interaction in Everyday Life. London: Sage.

Hulsey N., Reeves J. (2014) The gift that keeps on giving: Google, ingress, and the gift of surveillance. *Surveillance & Society*. Vol. 12. No. 3. P. 389—400.

Humphreys L. (2005) Cellphones in public: social interactions in a wireless era. *New Media & Society*. Vol. 7. No. 6. P. 810—833. <https://doi.org/10.1177/1461444805058164>.

Humphreys L. (2016) Involvement shield or social catalyst: Thoughts on sociospatial practice of Pokémon GO. *Mobile Media & Communication*. Vol. 5. No. 1. P. 15—19. <https://doi.org/10.1177/2050157916677864>.

Katz J. E., Aakhus M. (eds.) (2002) *Perpetual contact: Mobile communication, private talk, public performance*. Cambridge; New York: Cambridge University Press.

Kendall S. (2004) Framing Authority: Gender, Face, and Mitigation at a Radio Network. *Discourse & Society*. Vol. 15. No. 1. P. 55—79. <https://doi.org/10.1177/0957926504038946>.

Licoppe C. (2010) «The crisis of the summon’: a transformation in the pragmatics of notifications from the phone ring to instant messaging. *The Information Society*. Vol. 26. No. 4. P. 288—302.

Licoppe C. (2008) The Mobile Phone’s Ring. In: *Handbook of Mobile Communication Studies*. Cambridge: MIT Press. P. 139—152.

Licoppe C. (2004) «Connected» presence: The emergence of a new repertoire for managing social relationships in a changing communication technoscape. *Environment and Planning D: Society and Space*. Vol. 22. No. 1. P. 135—156. <https://doi.org/10.1068/d323t>.

Misztal B. A. (2001) Normality and Trust in Goffman’s Theory of Interaction Order. *Sociological Theory*. Vol. 19. No. 3. P. 312—324. <https://doi.org/10.1111/0735-2751.00143>.

Potrac P., Jones R., Armour K. (2002) «It’s All about Getting Respect»: The Coaching Behaviors of an Expert English Soccer Coach. *Sport, Education and Society*. Vol. 7. No. 2. P. 183—202. <https://doi.org/10.1080/1357332022000018869>.

Schegloff E. A. (1979) Identification and recognition in telephone conversation openings. In: G. Psathas (ed.), *Everyday Language: Studies in Ethnomethodology*. New York: Irvington Publishers. P. 23—78.

Smith W. (2009) Theatre of Use: A Frame Analysis of Information Technology Demonstrations.

Social Studies of Science. Vol. 39. No. 3. P. 449—480. <https://doi.org/10.1177/0306312708101978>.

Tellería A. S. (2017) Between the Public and Private in Mobile Communication. New York: Routledge.

Telles J. L. (1980) The Social Nature of Demeanor. *Sociological Quarterly*. Vol. 21. No. 3. P. 321—334.

Tseëlon E. (1992) Self presentation through appearance: a manipulative vs. a dramaturgical approach. *Symbolic Interaction*. Vol. 15. No. 4. P. 501—514. <https://doi.org/10.1525/si.1992.15.4.501>.

Whiteside B., Kelly J. (2016) The presentation of self in the classical ballet class: dancing with Erving Goffman. *Research in Dance Education*. Vol. 17. No. 1. P. 14—27. <https://doi.org/10.1080/14647893.2015.1110570>.

Wilken R. (2010) A Community of Strangers? Mobile Media, Art, Tactility and Urban Encounters with the Other. *Mobilities*. Vol. 5. No. 4. P. 449—468. <https://doi.org/10.1080/17450101.2010.510330>.

Wilken R. (2014) Places Nearby: Facebook as a Location-based Social Media Platform. *New Media & Society*. Vol. 16. No. 7. P. 1087—1103. <https://doi.org/10.1177/1461444814543997>.