

Адрес статьи / To link this article: <http://cat.ifmo.ru/ru/2019/v4-i4/206>

## Дроны, покемоны и киберсекс: игровые интерфейсы социальной виртуальности

А.Я. Сарна

Белорусский государственный университет, Беларусь

alsar.05@mail.ru

**Аннотация.** В статье обосновывается понятие «социальная виртуальность» по аналогии с «реальной виртуальностью» и «виртуальной реальностью». Анализируется состояние виртуализации современного цифрового общества на материале трех случаев использования технологических устройств в качестве посредников для взаимодействия социальных акторов. Это опыт применения боевых дронов в военных операциях, смартфонов для охоты на виртуальных покемонов — персонажей геолокационной игры и гаджетов для получения сексуального удовольствия на расстоянии без непосредственного физического контакта с партнером. Данные устройства рассматриваются в качестве игровых интерфейсов, позволяющих взаимодействовать с виртуальными объектами или виртуализировать реально существующего субъекта. На основе сравнительного ситуационного анализа указанных кейсов делается вывод о том, что расслоение на разные порядки взаимодействия в физическом и символическом измерениях социальной реальности приводит к смещению функций социальной акторности — теперь актором может стать любой субъект или объект (в том числе виртуальный), который способен воздействовать на свое окружение и стимулировать ответную реакцию со стороны других участников взаимодействия. На основе положений фрейм-анализа, акторно-сетевой теории и социологии вещей / игрушек выявляется специфика игрового поведения, особенности разворачивания сценариев, в которых субъекты взаимодействия могут менять свою агентность, статус и роли. Обосновываются категории транзитивности, транспонирования и транспозиции, которые необходимы для анализа описанных выше ситуаций виртуализации социальной реальности при взаимодействии с игровыми интерфейсами. В таких ситуациях осуществляется, во-первых, транзитивность объекта при использовании его в качестве игрушки: пульта для управления дроном или джойстика для манипуляций с секс-устройствами, а также смартфона для ловли покемонов. Во-вторых, меняется само понимание ситуации и ее транспонирование, когда она оценивается как игровая или не-игровая — вдохновенное выполнение приказа или мучительные переживания по этому поводу, упорное стремление к победе или просто перемещения по городу для собирания коллекции монстров, увлечение новинками для поиска новых ощущений или неудовлетворенность возможностями суррогатов телесного опыта. И наконец, в-третьих, происходит транспозиция сценария действий: стрельба посредством дронов или отказ от нее, применение разных техник сенсорного воздействия на экран смартфона и манипуляций с джойстиком для управления секс-гаджетами.

**Ключевые слова:** «социальная виртуальность», дроны, покемоны, киберсекс, игровые интерфейсы, транзитивность, транспонирование, транспозиция.

*Игра – это машина, которая может быть приведена в действие лишь при условии, что игроки согласны на какое-то время стать марионетками.*

*М. Маклюэн*

В современных условиях благодаря новым технологическим разработкам генерирование, обработка и передача информации становятся основными источниками опыта и власти, включая практики повседневной жизни. Эти преобразования приводят к значительным модификациям общественных форм пространства и времени и к возникновению нового, виртуализированного состояния культуры и общества. Описывая его, современные социологи говорят о процессах социальной виртуализации на основе сравнительного анализа тенденций, характерных для экономической, технологической, политической и культурной сфер, претерпевающих существенную трансформацию в связи с интенсивным развитием информационно-коммуникационных технологий. Целостное видение современного общества становится возможным за счет увязывания доктрин постмодернизма, постиндустриальной экономики, цифровой революции и социальных сетей в единую концепцию, выстраиваемую на основе метафоры «виртуальной реальности» как социологической модели, способной объяснить множество фактов и тенденций, наблюдаемых в различных сферах повседневной жизни.

Так, для российского социолога Дмитрия Иванова определяющей характеристикой процессов виртуализации социальной реальности является замещение реальных вещей и действий их образами и симуляциями. Они проявляют себя по-разному, но так или иначе могут быть выявлены в политике, экономике, искусстве, науке и семье. Даже феномены, непосредственно не связанные с компьютеризацией, в современной ситуации могут обнаруживать зависимость от нее, переходя от логики человеческой деятельности к логике виртуальной реальности. Перспектива «виртуализации общества», по мнению Д. Иванова, проявляется как возможность оформления отношений между людьми в виде взаимодействия между образами [1]. Сегодня можно достаточно уверенно говорить о процессах «виртуализации общества», так как оно все больше становится похожим на виртуальную реальность и может описываться теми же характеристиками. В данном случае «виртуализация» — это любое замещение реальности ее симуляцией (символическим образом). Замена может происходить и без помощи компьютерной техники, главное в этом процессе — применение логики виртуального. В этой связи можно говорить о перспективе «виртуализации» социальных взаимосвязей как о возможности снятия пространственно-временных ограничений для коммуникативных процессов в любых социальных интеракциях.

Тем самым современное «оцифрованное» общество все больше приближается к той стадии, которую можно охарактеризовать термином «социальная виртуальность». Он может служить аналогом понятию «реальной виртуальности» (Real Virtuality), предложенному американским социологом мексиканского происхождения Мануэлем Кастельсом в его ключевой работе «Информационная эпоха» [2]. Именно здесь исследователь выдвинул положение о том, что исторически специфичным в новой коммуникационной системе, организованной вокруг электронной интеграции всех видов коммуникации — от печатной до мультисенсорной — является не формирование виртуальной реальности, а создание «реальной виртуальности». Это система, в которой сама реальность (материальное / символическое существование людей) полностью погружена в виртуальные образы, в иллюзорный мир, где внешние отображения находятся не просто на экране, через который передается опыт, но сами становятся опытом. Перефразируя знаменитый тезис Маршалла Маклюэна «Средство есть сообщение» (The medium is the message), Кастельс утверждает, что в современных условиях все сообщения всех видов заключены в средстве (medium), которое стало настолько всеобъемлющим и разнообразным, что абсорбирует в одном общем мультимедиа-тексте целостность человеческого опыта. Мультимедиа как новый символический посредник в подавляющем большинстве форм социального взаимодействия объединяет все форматы коммуникации (типографский, аудиовизуальный и компьютерный) на электронной основе.

Однако из этого не следует, по мнению Кастельса, что идет процесс гомогенизации проявлений культуры для установления полного господства над кодами со стороны нескольких отправителей, занимающих центральное положение. Вследствие диверсифицированности, мультимодальности и неустойчивости новой коммуникационной системы она способна

охватывать и интегрировать все формы выражения, включая и выражение социальных конфликтов, разнообразие интересов, ценностей и воображения. Однако для подключения к системе требуется осуществить адаптацию к ее логике и языку, к ее точкам входа, способам кодирования и декодирования. Поэтому для различных групп, процессов и институтов, для общества в целом критически важно, чтобы развивалась многоузловая, горизонтальная сеть коммуникаций на основе интернета вместо мультимедиа-системы с единым центром управления. Возведение барьеров и фильтров на входе в эту коммуникационную систему, создание паролей для циркуляции и распространения сообщений в ней самой становятся решающими событиями культурной борьбы за новое общество, результаты которой предопределяют судьбу символически опосредованных конфликтов в новой исторической среде. Особую роль в этих процессах будут играть технические интерфейсы, служащие посредниками во всех видах взаимодействий человека и машины.

Как прозорливо отмечал М. Маклюэн, «в цивилизации автоматов человек превращается в «половой орган машинного мира» — элемент, узел самодетерминированного развития техники. Человек оказывается в совершенно новой экзистенциальной ситуации, поскольку постепенно осознает превосходящую силу того, что создал сам. В качестве компромисса между миром автоматов и человеком формируется пространство коммуникации — культурные интерфейсы, которые приспособливают мощь технологий к ограниченным возможностям человека контролировать и использовать их. Обычному человеку сложно постичь и контролировать то, что происходит в его компьютере, где электронные узлы ведут бесконечные расчеты и передачу битов информации друг другу. Но культурный интерфейс — экран-страница, имитирующая документы, рабочий стол, различные объекты, и почти «ручные» манипуляции с ними (перенести, взять, открыть) максимально облегчает эту задачу, гуманизируя и подчиняя автомат желаниям пользователя. И тогда нам может показаться, что технологический императив может звучать более гуманно: все, что может быть технологизировано, должно быть технологизировано в форме, соответствующей желаниям и возможностям человека» [3, с. 13–14]. В этой связи особый интерес представляет концепция американского философа и программиста, теоретика современной медиакультуры Александра Гэллоуэя. Следуя концепции А. Лиу и Л. Болтански о новом облике капитализма в современных условиях, А. Гэллоуэй описывает актуальный социально-экономический ландшафт, в котором игра, гибкость, креативность и нематериальный труд одержали верх над старыми понятиями дисциплины, иерархии, бюрократии и прямого принуждения. Особенностью новой «игровой экономики» является слияние двух тенденций — с одной стороны, романтической апологии игрового начала через активную витальность, избыток и творчество, а с другой — кибернетической системности, объединившей теории игр, систем и информации, благодаря чему понятие игры стало связываться с гомеостазисом и системным взаимодействием. Социальные субъекты стали восприниматься теперь не как изолированные и замкнутые существа, но как постоянно взаимосвязанные внутри конкретных экосистем и информационных сред. Их деятельность понимается в контексте игровой практики, которая реализуется в финансовых потоках и балансе отношений, многосторонних связях между техническими устройствами, культурными артефактами и социальными агентами, разрешении сложных противоречий путем совместных экспериментов, взаимных компромиссов и обязательств [4].

Согласно Гэллоуэю, «романтически-кибернетическая игра» охватывает все социальное пространство и выплескивается в виртуальную среду интернета, в котором отчетливо выделяются три элемента: универсальные законы протекания обменных процессов между протоколами, топологически сложное распределение информационных ресурсов и непредсказуемые силы «эмерджентной витальности» — синергетические эффекты слияния различных сред и объектов. В таких условиях особую роль приобретает идея интерфейса как точки перехода или порога между разными медиальными уровнями любой многослойной системы. Интерфейс — это возмущение, порождающее противоречия между разными форматами. В компьютерных науках это понимается буквально — как способ взаимодействия одного элемента кода с другим. Поскольку суть всякого формата заключается в том, что он, по М. Маклюэну, сохраняет в себе предшествующий ему формат, то понятия интерфейса и средства накладываются друг на друга. Интерфейс выступает тем самым в качестве «медиа» (средства) и «медиума» (посредника) одновременно. Подобные идеи дают новое представление о процессах организации различных типов коммуникации в

условиях цифровых изменений современного социума. Попытаемся далее рассмотреть конкретные случаи виртуализации общественных отношений и социальной реальности посредством технических интерфейсов, позволяющих менять формат взаимодействий при переходе из игровой ситуации в неигровую и обратно — на примере использования боевых дронов, геолокационных игр и киберсекса.

В период боевых действий в Ираке и Афганистане американское военное командование приняло решение об активном использовании дронов — беспилотных летающих аппаратов, которые управляются дистанционно командой из двух человек — пилота и стрелка-наводчика (рис. 1). Дроны хорошо зарекомендовали себя при выполнении тактических операций, предотвращая боевые потери и подтверждая эффективность новой военной доктрины США, ориентированной на максимально возможное сохранение жизни военнослужащих. Ведь операторам боевых дронов вроде бы ничего не угрожает — сидя на безопасном расстоянии в Неваде, они стреляют по живым мишеням, удаленным от них на тысячи километров. Однако, как обнаружилось впоследствии, «ситуация дистанционного управления беспилотником не снижает, а усиливает эффект психологического выгорания оператора. У значительного числа пилотов и наводчиков по истечении контракта были диагностированы признаки посттравматического стрессового расстройства. В отсутствие физической угрозы собственной жизни и прямой «сцепки» с мишенью (того, что в акторно-сетевой теории называется *entanglement*) пилоты утрачивали способность справляться с техникой. По результатам диагностики действующих экипажей обнаружили признаки тех или иных стрессовых расстройств — тяжелое эмоциональное выгорание» [5, с. 2].



**Рис. 1.** Управление дроном MQ-9 Reaper: слева — пилот, справа — наводчик

Российский социолог Виктор Вахштайн считает, что данная ситуация связана с двумя ключевыми вопросами современной социальной теории — «Кто действует?» (оператор, нажимающий на клавиши, или машина, наносящая смертоносный удар) и «Где локализовано действие?» (в Неваде, Ираке, Афганистане или где-то «между»). Можно ли в данном случае считать беспилотник пассивным инструментом для оператора? И насколько корректна редукция действия пилота к субъективно полагаемому смыслу, вложенному им в нажатие соответствующих клавиш или к принятию решения о стрельбе? В случае же делегирования решения о нанесении удара самой машине (которая уже в состоянии обеспечить такую передачу полномочий), возможно ли причислять дроны к актерам, действующим вместе с людьми? И как подобные «действующие вещи» встраиваются в существующий социальный порядок и способны менять его? Эти вопросы не случайны, ведь именно «субъективация» машины была рекомендована военными психологами для снижения уровня стресса у пилотов: предлагалось сделать интерфейс взаимодействия с дроном аналогичным интерфейсу приложения Siri, чтобы у оператора была возможность сказать: «Это он сам убил тех людей».

В. Вахштайн подчеркивает, что взаимодействие стрелка и мишени, палача и жертвы — это фреймированное взаимодействие, однако не совсем понятно, как именно оно фреймировано. «Действия пилота и действия дрона некоторым (техническим) образом сцеплены с действиями их мишеней. И одновременно — «расцеплены» с действиями окружающих (в бункере всегда темно, чтобы пилоты могли сосредоточиться на экране и не видеть друг друга). Однако это не полное

сцепление и не полное расцепление. Где же тогда «находится» действие пилота? И как специфика такой ситуации — баланс сцепок и расцеплений — связана, с одной стороны, с технизацией социального взаимодействия, а с другой — с психологическим выгоранием действующего?» [5, с. 3].

К обсуждению этих вопросов вернемся позже, а пока рассмотрим следующий пример — использование мобильного приложения для смартфонов с многопользовательской онлайн-игрой «Pokémon GO», молниеносно завоевавшей невероятную популярность и почти столь же быстро ее утратившей в течение 2016 года. Всего за неделю после официального релиза игра обогнала по популярности «Twitter» и «Tinder», а по количеству поисковых запросов — порнофильмы. В США «Pokémon GO» официально признали самой популярной мобильной игрой за всю историю развития гейм-индустрии. Мобильное приложение с игрой может быть установлено на любой смартфон или планшет с операционной системой iOS или Android и опирается на технологии дополненной реальности для визуализации персонажей (монстров из аниме-сериала «Pokémon») прямо в городских пейзажах на основе навигационной системы GPS. Суть игры в том, чтобы, перемещаясь по городу, собрать максимально возможное количество покемонов и с их помощью отвоевать как можно больше «тренировочных залов», которые также отображаются на виртуальной карте в привязке к конкретным локациям. Для этого разработчики «Pokémon GO» использовали геолокационную базу из другой игры — «Ingress», в которой участникам тоже необходимо перемещаться по городу, захватывать порталы и выстраивать между ними связи [6].

Чтобы поймать покемона, нужно на экране смартфона «метнуть» специальный шар — покебол и попасть в монстра, после чего он останется в вашем гаджете (рис. 2). Чтобы пополнить запас покеболов, необходимо подойти к особой отметке — «покестопу» и «раскрутить» его движением пальца («свайпом») по экрану смартфона. Все покестопы отмечены на карте и привязаны к достопримечательностям, а некоторые предприимчивые организации выкупили право на обустройство таких мест на своей территории для привлечения клиентов из числа игроков. После достижения игроком пятого уровня он может вступать в битвы в «джимах» (особых «тренажерных залах» для покемонов) (рис. 3). Здесь можно сражаться с монстрами из команд других игроков — наносить удары по экрану («тапы») и уворачиваться «свайпами» в стороны. Ваши победы снижают «престиж» зала и, как только он опустится до нуля, место можно будет захватить самому. Успех в игре напрямую связан с количеством захваченных залов [6].



Рис. 2. Визуализация персонажа игры на экране смартфона



Рис.3. Примеры «тренажерных залов» в Минске

Игра претендовала на штурм передовых позиций в мире виртуальных развлечений, однако разработчики не учли возможность перегрузки серверов из-за огромного количества игроков, так что приложение могло зависнуть в любой момент и потребовать перезапуска. Оно не работало в фоновом режиме и активно расходовало заряд аккумулятора в игровом устройстве: чтобы обыскать какой-то участок городского пространства, игроку нужно регулярно смотреть на экран, поэтому смартфон должен быть постоянно включенным. Однако несомненным достоинством игры «Pokémon GO» считается ее мобильность и включенность в сам городской ландшафт, что стимулирует геймеров не оставаться в одном помещении, но выходить на улицу и перемещаться по городу. Поскольку основная цель в охоте на покемонов — собрать как можно больше забавных монстров, наилучшего результата можно достичь, ежедневно покрывая как можно большее расстояние. Так, яйца, из которых появляются виртуальные монстры в «покепоинтах», бывают трех видов — в зависимости от расстояния, которое нужно пройти для того, чтобы монстр вылупился: 10 км, чтобы заполучить самых редких монстров; 5 км — чуть менее редких и 2 км — наиболее распространенных [7].

Здесь также сложно установить степень вовлеченности игроков как агентов межличностного взаимодействия в разные уровни социального порядка при осуществлении некоторого фреймирования. Сцепления участников игры между собой опосредованы не только физической дистанцией — разными участками городской территории — но и форматами взаимодействия технических устройств, правилами игры и командными действиями персонажей, которые сами могут рассматриваться как агенты игровых коммуникаций в виртуальном пространстве. Кто в таком случае — игроки, их символические посредники в виде покемонов или сами устройства — создают и поддерживают условия игровых противодействий на уровне определенного фрейма? Может ли меняться этот фрейм в процессе игры, и каким образом это происходит? Почему в результате «расслоения» фреймов игрок оказывается в опасности и может пострадать от вполне реальной угрозы из физического мира? Ответы на эти вопросы будем искать несколько позже, а пока пойдем далее.

Еще один яркий пример виртуализации повседневного опыта социальных взаимодействий на уровне телесных контактов — рост спроса на продукцию для дистанционного секса (вибраторов, мастурбаторов и спецкостюмов для полного погружения в виртуальную реальность). Производители таких «умных» гаджетов не претендуют на полную замену сопутствующих сексу ощущений и переживаний, поскольку они могут возникать лишь как результат работы нейронной сети головного мозга на основе центральной и периферической нервной системы. Однако предпринимаются попытки разработчиков интерактивных сенсорных мультимедиа-систем с

помощью технологий интенсифицировать механическое воздействие на поверхность тела, чтобы добиться наиболее реалистичных ощущений.

Особенно активно подобные эксперименты стали проводиться после того, как «в США истек срок действия мирового патента на «теледильдонику», который многие называли душителем индустрии секстеха. Это событие открыло дорогу стартапам, разрабатывающим гаджеты для чувственных удовольствий. Так, «Teslasuit» — международная компания с белорусскими корнями, которая не имеет отношения к автопроизводителю Tesla, — создала костюм, который передает ощущения (рис. 4). В ткань встроены электроды, прилегающие к коже. Слабые разряды тока передают сигналы в нейронную сеть человека, взаимодействуя напрямую с мозгом» [8]. Для воспроизведения элементарных тактильных ощущений разработчикам необходимо учесть множество параметров — например, площадь прикосновения и его «рисунок», динамику изменения в процессе взаимодействия, интенсивность и температуру тела при контакте с костюмом, который должен имитировать касания партнера. Каждое ощущение воссоздается в виде специальной программы и устанавливается в специальный модуль для управления костюмом в зависимости от того, как его собираются использовать покупатели.



**Рис. 4.** Костюм виртуальной реальности «Teslasuit»

Сооснователь компании «Teslasuit» Дмитрий Михальчук объясняет, что костюм в сочетании с виртуальной реальностью можно использовать не только в играх и развлечениях, но и в медицинских и научных целях — для спортивных тренировок, реабилитации и работы с посттравматическим синдромом. При направленном воздействии на индивидуальном уровне костюм может помогать формировать новые нейронные связи в мозге, корректируя привычки и создавая новые умения, а также повышать сосредоточенность, уменьшать чувства страха и тревоги [9]. Представители киберсекс-индустрии сразу оценили новые возможности данной разработки и попытались соединить тактильные симуляции на телесном уровне с хай-тек достижениями в производстве секс-игрушек для мужчин и женщин. Закрепленные на гениталиях и подключенные к интернету устройства синхронизированы с видеорядом и нуждаются лишь в более полном контакте с остальными участками тела, чтобы уподобиться полноценной межличностной интерактивности. Здесь технологии становятся все более иммерсивными,

способствующими выстраиванию более гибких, сбалансированных комплексных коммуникаций между партнерами. И это не обязательно секс как таковой — достаточно просто достижения эффекта присутствия партнера рядом, когда в спецкостюме можно ощутить его прикосновение или поглаживание по руке.

Мультимедийность превращается в мегасенсорность и даже в гиперсензитивность, когда спектр наших возможностей уже не ограничивается техническими характеристиками отдельно взятого устройства (мощность мотора, скорость вибрации, сила сжатия и пр.) или возможностью его совмещения с другими гаджетами. Посредством киберкостюма и очков / шлема виртуальной реальности создается информационная техносреда, функционирующая как полноценная экосистема и позволяющая добиваться относительно устойчивого баланса между внешними воздействиями на организм пользователя и его внутренними переживаниями. Она имитирует трехмерное пространство и способна полностью заменить физическую реальность в том виде, как ее воспринимает человек с помощью своих органов чувств. Однако кажущееся простым решение проблемы устранения дистанции в межличностном взаимодействии путем киберсимуляции физического контакта здесь также ставит ряд сложных вопросов, особенно с учетом того обстоятельства, что реальный партнер для получения удовольствия при пользовании секс-игрушками может быть не один или становится вообще не нужен — его с успехом может заменить виртуальный персонаж. Киберсекс в виртуальной реальности тем самым создает новое, не экстра-, но парасенсорное пространство опыта переживания, который по своей интенсивности можно сравнить лишь с погружением в символическое пространство игры, где «тактики тактильности» можно анализировать с позиций и методами микросоциологии игрушек.

Как мы можем оценить указанные ситуации и с помощью каких методов их лучше анализировать? Представляется, что наиболее выигрышным ходом здесь послужит социология вещей как концепция социального взаимодействия с помощью технических интерфейсов, выступающих в роли игровых объектов. Именно она сможет подчеркнуть сложности выстраивания смысловых и физических интеракций между социальными акторами как игроками, использующими различные инструменты взаимодействия. Игра и игрушки соотносятся здесь как нормативный социальный порядок и средства его реализации и закрепления, а также переосмысления и изменения в перформативных актах межсубъектных взаимодействий. В процессе реализации и переформатирования акцент делается на определенном уровне взаимодействия — физическом, социальном или психическом в зависимости от ситуации.

Технические устройства, способные выступить в роли игрушки, как материальные объекты здесь вторичны, поскольку не являются предметом непосредственного интереса пользователя, но выступают лишь посредниками в цепи интеракций и взаимоотношений с виртуальной средой. Дроны служат орудиями убийства, т.е. выступают как высокотехнологическое оружие, но целью воздействия являются не они сами, а техника и вооруженные силы противника, отображающиеся на экране монитора в виде графического изображения. Смартфон — инструмент игры, помогающий графически визуализировать программу и представить невидимое измерение дополненной реальности, чтобы начать охоту на покемонов. Киберснаряжение и секс-гаджеты в процессе интимного общения обеспечивают сенсорный контакт и помогают взаимодействовать как с удаленным, так и виртуальным партнером, который вполне успешно воспринимается как обладающий физическим присутствием / воздействием.

Все перечисленные инструменты социальных интеракций распознаются как высокотехнологичные игрушки или элементы игровой индустрии в силу своего функционального предназначения — дроны как объект манипуляций с пультом дистанционного управления мало чем отличаются от радиоуправляемых моделей автомобиля или судна, равно как и смартфон, координирующий взаимодействие с покемонами, или секс-гаджет, воздействующий на тело партнера. Поэтому нам следует задаться вопросом о возможностях изучения проблемы на стыке таких научных направлений, как история и культура повседневности, социология вещей и микросоциология игрушек в версии В. Вахштайна. Именно его статья на эту тему предоставляет ряд основных понятий и положений, необходимых для понимания специфики выбранного материала, а именно — технических устройств, выступающих в качестве интерфейсов (средств взаимодействия человека с объектами виртуальной среды) и одновременно используемых в качестве игрушек, т.е. средств развлечения и воздействия на физический мир с целью изменения мира социального [10].



На основе положений фрейм-анализа, акторно-сетевой теории и социологии вещей / игрушек В. Вахштайн выявляет специфику игрового поведения, отмечая, что в ситуации игры зачастую разворачиваются сценарии, в которых субъекты взаимодействия могут менять свою агентность, статус и роли. При этом трансформируются и варианты использования инструментов социальных интеракций в качестве игровых объектов или игрушек, у которых «мера возможности» всегда больше «меры сообразности», за счет чего с ними можно сделать больше предусмотренного сценарием. Своего рода «формулой» игрушки является отношение этих двух показателей: сценарных и потенциально допустимых действий. Выход за рамки сценария связан с операциями транспонирования как «расстановки кавычек» при переходе из неигровой ситуации в игровую и обратно.

«Это позволяет ввести различие транзитивных и нетранзитивных игровых объектов: первые легко пересекают границу, отделяющую игру от не-игры, не меняя своих физических свойств. Иными словами, транзитивный игровой объект — это неигровой объект, «взятый в кавычки» и использованный в игре как знак самого себя. Соответственно, нетранзитивные игровые объекты представляют собой реплики оригинала, исключая использование «по прямому назначению». Особый случай — ситуации, при которых нетранзитивные игровые объекты транспонируются в неигровые фреймы и начинают использоваться в буквальном смысле. Эти ситуации мы относим к пограничным случаям квазитранзитивности» [10, с. 22]. В игровых ситуациях объекты нестабильны и непрерывно приобретают новые функции и роли в процессе разворачивания взаимодействия. Такое свойство эмергентности игры основано на эффекте транспозиции сценария, когда происходит «перепрограммирование» объекта самим играющим — например, в результате физической поломки. Однако, как считает В. Вахштайн, транспозиция сценария возникает и в тех случаях, когда игрушки комбинируются в игре, образуя новые метасценарии игровых взаимодействий.

Таким образом, на основе терминологического инструментария микросоциологии игрушек мы получаем следующие категории, которые будут нам необходимы для анализа описанных выше ситуаций виртуализации социальной реальности при взаимодействии с игровыми интерфейсами. В таких ситуациях осуществляется, во-первых, транзитивность объекта при использовании его в качестве игрушки: пульта для управления дроном или джойстика для манипуляций с устройствами, а также смартфона для ловли покемонов. Во-вторых, меняется само понимание ситуации и ее транспонирование, когда она оценивается как игровая или не-игровая — захватское выполнение приказа или мучительные переживания по этому поводу, упорное стремление к победе или просто перемещения по городу для собирания коллекции монстров, увлечение новинками для поиска новых ощущений в развитии сексуальных техник или неудовлетворенность возможностями суррогатов телесного контакта. И наконец, в-третьих, происходит транспозиция сценария действий: стрельба посредством дронов или отказ от нее, применение разных техник сенсорного воздействия на экран смартфона (тапы, свайпы и пр.), ускорение или замедление движений, их ритмичность или сбой ритма, усиление давления на джойстик для манипуляций с реакцией партнера по киберсексу и т.п.

Также важно разделение игровых объектов на разные виды, аналогичные трем классам игрушек, которые выделяет В. Вахштайн, беря за основу характер субъектности взаимодействий. [10, с. 29]. К первому классу он относит «игрушки-обстановки» (setting), которые представляют собой непосредственную физическую «среду» игровой коммуникации (например, дети играют в песочнице или бассейне, а не с песочницей или бассейном). Не будучи непосредственными партнерами по взаимодействию, такие игрушки задают материальные условия возможности реализации игровых сценариев или выхода за их пределы. В трех рассматриваемых нами случаях это будет командный пункт / центр управления дроном, а не поле боя, геотег с отметкой «покестоп» на карте GPS, а не городское место, к которому он привязан, место подключения к сети для выхода в интернет, а не место для привычного свидания в расчете на интимную близость с партнером.

Вторым классом В. Вахштайн считает «игрушки-оснастки» (equipment): пистолет, автомобиль или мяч опосредуют действия играющего, придавая в то же время определенность самой ситуации игры. При этом материальность такого игрового объекта может быть сугубо условной (в отличие от игрушки-setting) и зависит от того, насколько «игрушка-оснастка» встроена в ситуацию данной игры и принимается самими игроками в качестве таковой, ведь в

другой ситуации ее смысл может кардинально поменяться. Для наших случаев в качестве такого рода универсальных посредников в межличностных взаимодействиях успешно используются пульт управления дроном, смартфон для погружения в дополненную реальность «Pokémon GO» и джойстик для манипуляций с секс-игрушками.

Третий класс — «игрушка-актант» (actant), которая выступает не столько средством, сколько партнером по взаимодействию. Так, девочка может воспитывать свою куклу, наказывать ее, кормить печеньем и укладывать спать. А мальчик старается предотвратить нападение радиоуправляемой автомодели на игрушечный замок, но управляемый им робот-трансформер недостаточно проворен для этой задачи. Дрон, а не жертва, покемон, а не другой игрок, вибратор / мастурбатор / костюм «Teslasuit», а не тело партнера выступают в роли агентов взаимодействий в рассматриваемых нами случаях, что приводит к замещению телесного контакта его инструментальными посредниками — техническими устройствами. И, поскольку такие устройства могут, подобно игрушкам, ломаться, неадекватно реагировать на команды, неточно их выполнять, то и сценарии социального взаимодействия также могут меняться — порой совершенно неожиданно для самих акторов. За счет подобного эффекта транспозиции сценария игрушки могут переходить из одного класса объектов в другой [10, с. 29].

Вахштайн подчеркивает, что именно игрушки-актанты перформативны и, по сути, не являются просто реквизитом или метакоммуникативным сообщением, скрепляющим и удерживающим фрейм-коммуникации. Они не столько поддерживают, сколько размывают границы ситуации, делая пределы и правила игры предметом самой игры. Они меняют сценарий взаимодействия в ходе его реализации, превращая многократно отыгранный спектакль в пьесу с открытым финалом. И самое главное — они способны меняться ролями с людьми, разделяя с ними свойство агентности. «Фиксированность сценария игрового объекта парадоксальным образом связана с нефиксированностью сценариев самой игры, в результате чего игра становится не столько «событием игровой коммуникации», сколько процессом производства событий. Сам по себе факт транспонирования не объясняет свойства эмерджентности игровых взаимодействий и перформативности игровых объектов» [10, с. 30].

Теперь, используя методологию микросоциологии вещей и фрейм-анализа, попробуем разобраться в первой ситуации с пилотами боевых дронов. Взаимодействие пилотов осуществляется посредством пульта дистанционного управления дроном и системы связи, но между собой они могут общаться и непосредственно, отдавая команды голосом. Режим их общения подчинен технологическому формату устройства дрона и системы навигации, позволяющей ориентировать его в пространстве. Фоном этого микровзаимодействия выступает социальный порядок, обусловленный ранжированием в армии — системой субординации на основе иерархического подчинения младшего по званию старшему. Даже если они одного звания, их полномочия распределены в соответствии с функциями: один — пилот, второй — стрелок, так что их совместные действия синхронизируются в момент отдачи и выполнения приказов в процессе выполнения боевой операции и достижения поставленных в ней задач. Любое изменение ситуации заставляет их незамедлительно вносить коррективы в свои действия, требуя быстроты реакции и расширения спектра возможностей при реагировании на поступление новых данных. Таким образом, поведение военнослужащих, управляющих дроном в условиях проведения боевой спецоперации, определяется тремя порядками социальных интеракций: первый порядок — их межличностное общение непосредственно в кабине управления летательным аппаратом, второй — опосредованное социальной иерархией взаимодействие с вышестоящими чинами в вооруженных силах США, третий — удаленный дистанционно и технически опосредованный порядок взаимодействия с боевой силой противника.

Первый порядок производится и реализуется за счет переноса образа успешного завершения операции посредством синхронизированных действий по управлению дроном и их непрерывной коррекции по мере необходимости в случае изменения ситуации на поле боя. Второй порядок осуществляется в виде проецирования символической социальной иерархии в реальную физическую среду в условиях боевой обстановки, когда приказ, полученный от старшего по званию, должен быть немедленно выполнен. Наведение на цель, нажатие гашетки, ведение стрельбы — и все кончено. Так реализуется третий порядок — условного, опосредованного техникой и удаленного на весьма значительное расстояние взаимодействия акторов боевых действий, когда вместо физического противостояния живой силы или боевой техники

противников осуществляется трансгрессия, элиминирование самой возможности и необходимости телесного присутствия в районе конфликта. Дистанционно осуществляемые боевые действия исключают прямую вовлеченность в происходящее одной стороны — военнослужащих США, заменяя их боевыми роботами, что сразу нарушает баланс и соразмерность ведения войны в ее классическом варианте лицом к лицу, через забрало шлема или хотя бы через прицел винтовки, обеспечивающей равную вероятность летального исхода. Использование дронов в боевых действиях в Афганистане и Ираке нарушает это равновесие, и теперь одна сторона обречена на вечное поражение, а второй гарантирована безопасность для жизни. Для пилота летающего снаряда война превращается в игру, где жертва становится условной, подвергаясь дереализации (что не исключает психический дискомфорт игрока-убийцы).

Теперь обратимся ко второму случаю, где важно понять особенности организации межличностных взаимодействий в условиях виртуализации социальной среды за счет экспансии технических устройств как интерфейсов социальных интеракций, осуществляемых в игровой форме. Речь идет об электронных, геолокационных, компьютерных и видеоиграх — особых типах программ, позволяющих устройству для игры выводить на экран изображение для создания имитации прямого взаимодействия в виртуальном пространстве между персонажами (игровыми опциями) и пользователем по определенному сценарию, что используется в развлекательных, образовательных и др. целях. Их основными свойствами считаются чувствительность (создание особой аудиовизуальной среды, отличной от физических пространства-времени и позволяющей моделировать игровой мир, живущий по своим законам), интерактивность (осуществление «обратной связи» программы с игроком, когда поступающая от него информация непосредственно влияет на все происходящее в игре) и вариативность (возможность изменения пользователем сценария развития событий в рамках данной игры). Особенность организации процессов игрового взаимодействия здесь опирается на способности адресата активно влиять на содержание и внешний вид компьютерной программы или электронных ресурсов. Сегодня эти механизмы применяют и в практиках производства-потребления современного городского пространства с использованием цифровых коммуникационных технологий — таких, как навигационные сервисы и геолокационные социальные сети, когда технологические средства ориентации встраиваются в механизмы проживания и освоения города.

Как отмечает К. Глазков, в случае с геолокационными играми самым важным является «технически воспроизводимый характер игровой ситуации в мобильном приложении, который несколько изменяет конфигурацию фокусированного взаимодействия, где каждый участник переживает непосредственную данность других участников. Для нас как исследователей может оказаться неочевидным, на чем основывается определение игровой ситуации, когда пользователь, уткнувшись в экран мобильного телефона, изредка судорожно оглядывается по сторонам. Для этого требуется включить в рассмотрение цифровые медиатехнологии, которые опосредуют контакты игроков в геолокационных играх» [11, с. 75]. Здесь игроки присваивают городское пространство за счет фактических перемещений, которые получают визуализацию с помощью игровой механики, так что городское пространство не только сохраняет свой игровой потенциал, но и получает возможность для обратной интервенции — интервенции города в пространство игры. «Неожиданность встречи с новыми объектами, местами и игроками — вот на чем держится привлекательность любой геолокационной игры. Тем не менее в этом случае встречи носят опосредованный и технически воспроизводимый характер. Игрок воспринимает игровую ситуацию и других игроков в том числе через экран своего мобильного устройства. Примечательно, что, описывая границу, которая отделяет ситуацию столкновения от внешнего контекста, Гофман использует именно слово *screen* в значении «сито»... То есть правила определения и трансформации ситуации столкновения способствуют выделению ее из внешнего контекста, при этом границы сохраняют «пористость», позволяя избирательно включать обстоятельства внешнего мира в конкретное столкновение» [11, с. 90].

Особенность современной ситуации заключается в том, что функцию «сита» или «фильтра» выполняют технические устройства как интерфейсы, так что теперь виртуальные объекты воспринимаются как субъекты, инициирующие социальные изменения через конкретные действия, связывающие или разделяющие различные символические уровни и смысловые горизонты социального порядка. Такие технологические артефакты, как «тамагочи», боевые дроны, дополненная и виртуальная реальность, геолокационные игры, трехмерные проекции

мэппинга (3D projection mapping), голограммы и киберсекс, продолжающий достойный почин виртуализации секса по телефону, свидетельствуют о выстраивании новой социальной реальности, в которой символическое измерение сохраняется и даже усиливается, а физическое постепенно виртуализируется.

В таком случае можно выделить три модуса взаимодействия социальных субъектов, которые по-разному воспроизводят соотношение символической и физической сред:

- в случае применения боевых дронов со стороны их пилотов и стрелков выстраивается отношение к реальным субъектам как к виртуальным, что и позволяет стрелкам нажимать на курок. Однако понимание того, что это все-таки приводит к реальным, а не игровым жертвам, провоцирует у экипажа дрона сильнейший стресс, способный привести к психическим расстройствам. Порядок взаимодействия предстает как разрыв между физическим и символическим, между игрой как изображением на экране и реальными жертвами. Осознание этого различия блокирует действие и переводит насилие извне — вовнутрь, интериоризируя его как психическую травму пилота;
- в игре «Pokémon GO» со стороны игроков выстраивается отношение к виртуальным существам как к реальным, что позволяет их локализовать и обнаружить в физическом неигровом пространстве. «Склейка» физического и символического приводит к конкуренции между реальными социальными субъектами как актерами игровой активности, которые наращивают свой игровой потенциал за счет виртуальных ресурсов, присоединяя к своей команде все новых и новых покемонов;
- в киберсексе становится возможным отношение к реальному субъекту как виртуальному, но и наоборот — вплоть до прямого физического контакта и непосредственного телесного взаимодействия, но не с самим виртуальным субстратом, а с медиопосредниками, т.е. спецустройствами, имитирующими половой акт. В итоге замещение физического символическим приводит к удовольствию, когда уже неважно, реальный или виртуальный у тебя партнер, ведь оргазм получается одинаково интенсивным.

Так происходит смешивание различных слоев социального порядка, точнее — его расслоение на разные порядки взаимодействия в физическом и символическом измерениях. Переключение регистров в рамках ситуации, которая может расцениваться как игровая, приводит к смещению функций социальной акторности — теперь актором может стать любой субъект или объект, который способен воздействовать на свое окружение и стимулировать ответную реакцию со стороны других участников взаимодействия. Формируется и мультиагентность субъектов игровой интеракции, меняющих свой статус в процессе взаимодействия и предстающих то в качестве виртуальных, то реальных партнеров коммуникации. Они являются полноценными актерами социальных интеракций, но их субъектность неустойчива, она «мерцает» в зависимости от того, как воспринимается, описывается и интерпретируется сама ситуация. Включенность в социальные порядки различного уровня позволяет им менять тактики в рамках общей коммуникативной стратегии, ориентированной на достижение взаимосогласованности смысловых горизонтов, в которых они себя идентифицируют и пытаются достичь релевантности, соответствия, во-первых, ситуации и, во-вторых, партнерам по коммуникации, выступающим в качестве игроков.

Нормативный порядок игры всегда условен и ситуативен, он определяется и перераспределяется между участниками взаимодействия, которые совместно решают, как относиться к ситуации и считать ее игровой или нет. При этом их субъективная и виртуальная реальность расщепляется на вне- и внутриигровую, что и определяет степень вовлеченности и меру активности партнеров-участников, принимающих роль игроков или отказывающихся от нее, выполняющих правила игры или нарушающих их, а то и вовсе требующих их пересмотра. Актор всегда вовлечен в игру, но не всегда может определить границы своих возможностей в ней — ведь многое зависит от других игроков, которые определяют условия совместного участия в ситуации как в игровой или не-игровой. Тем самым можно выделить позиции участия в игре — вовлеченности и включения или отстраненности, «выпадения» из игры, когда, например, можно

заниматься сексом с одним партнером, но представлять себе совсем другого, и именно эта возможность виртуализации и даже дереализации позволяют достичь максимально возможного эффекта — удовольствия в оргазме, которое партнер, оказавшийся помимо своей воли «вне игры», по незнанию припишет себе в заслугу. Так воображаемое измерение ситуации в ее описании и понимании игроками «виртуализирует» реальность, но данный аспект проблемы уведет наше исследование в несколько иную сторону, поэтому мы вынуждены оставить его за рамками данной статьи.

## Литература

- [1] Иванов Д.В. Виртуализация общества. Версия 2.0. СПб.: Петербургское востоковедение, 2002. 224 с.
- [2] Кастельс М. Информационная эпоха: экономика, общество и культура. М.: ГУ ВШЭ, 2000. 608 с.
- [3] Галкин Д.В. Digital Culture: методологические вопросы исследования культурной динамики от цифровых автоматов до техно-био-тварей // Международный журнал исследований культуры: International Journal of Cultural Research. 2012. № 3 (8). С. 11-16.
- [4] Galloway A. The Interface Effect. Malden, MA: Polity Books, 2012. 200 p.
- [5] Вахштайн В.С. Пересборка повседневности: беспилотники, лифты и проект ПкМ-1 // Логос. Том 27. № 2. 2017. С. 1-48.
- [6] Ермаченок А. Пикачу в Дроздах: тестируем в Минске популярную игру про покемонов // TUT.BY. URL: <http://42.tut.by/504269> (дата обращения: 30.10.2019).
- [7] Новая реальность: как покемоны стали популярнее порно // Русская служба BBC. URL: <http://www.bbc.com/russian/features-36817011> (дата обращения: 30.10.2019).
- [8] Будущее секса. Часть 3: телеприсутствие // Русская служба BBC. URL: <https://www.bbc.com/russian/media-46362893> (дата обращения: 30.10.2019).
- [9] Капитонова Т. «Teslasuit»: костюм будущего // 34mag.net. URL: <https://34mag.net/ru/post/teslasuit-rus>. (дата обращения: 30.10.2019).
- [10] Вахштайн В.С. К микросоциологии игрушек: сценарий, афорданс, транспозиция // Логос. № 2 [92]. 2013. С. 3-37.
- [11] Глазков К.П. Игровое столкновение в эпоху его цифровой воспроизводимости // Социология власти. Том 27. № 4. 2015. С. 72-92.

## Drones, Pokemon and Cybersex: Social Virtual Game Interface

A.Ya. Sarna

Belarusian State University, Belarus

**Abstract.** The article substantiates the concept of «social virtuality» by analogy with «real virtuality» and «virtual reality». The state of virtualization of a modern digital society is analyzed on the basis of three cases of using technological devices as intermediaries for the interaction of social agents. This is the experience of using combat drones in military operations, smartphones for hunting virtual Pokémon — characters of the geolocation game and gadgets for obtaining sexual pleasure at a distance without direct physical contact with a partner. These devices are considered as game interfaces that allow you to interact with virtual objects or virtualize a real existing subject. Based on a comparative situational analysis of these cases, it is concluded that stratification into different orders of interaction in the physical and symbolic dimensions of social reality leads to a shift in the functions of social activity - now any subject or object (including a virtual one) that can act can become an actor to your environment and stimulate a response from other participants in the interaction. Based on the provisions of frame analysis, actor-network theory, and the sociology of things / toys, the specifics of game behavior, the development of scenarios in which interaction actors can change their agency, status and roles are revealed. The categories of transitivity, transposition and transposition which are necessary for the analysis of the situations of virtualization of social reality described above when interacting with game interfaces are substantiated. In such situations, firstly, the object is transitive when used as a toy: a remote control for controlling a drone or a joystick for manipulating sex devices, as well as a smartphone for catching Pokemon. Secondly, the very understanding of the situation and its transposition changes when it is assessed as playful or non-playful — inspired fulfillment of an order or painful experiences about it, stubborn desire to win or just move around the city to collect a collection of monsters, fascination with new items to search new sensations or dissatisfaction with the possibilities of substitutes for bodily experience. And finally, thirdly, there is a transposition of the action scenario: shooting through drones or abandoning it, using different

techniques of touch exposure on the smartphone screen and manipulating the joystick to control sex gadgets.

**Keywords:** «Social virtuality», drones, Pokémon, cybersex, game interfaces, transitivity, transposition, transposition

## References

- [1] Ivanov, D.V. (2002). Virtualizacija obshhestva. Versija 2.0 [Society virtualization. Version 2.0]. St. Petersburg: Peterburgskoe vostokovedenie. 224 p.
- [2] Castells, M. (1996). The Information Age. Economy, Society and Culture. Blackwell Publishers Ltd, Oxford, UK. 569 p.
- [3] Galkin, D.V. (2012). Digital Culture: metodologicheskie voprosy issledovanija kul'turnoj dinamiki ot cifrovih avtomatov do tehno-bio-tvarej [Digital Culture: Methodological Issues of Cultural Dynamic Research: From Digital Automatic Machines to Technical-bio-creatures] // Mezhdunarodnyj zhurnal issledovanij kul'tury: International Journal of Cultural Research. № 3 (8). pp. 11-16.
- [4] Galloway, A. (2012). The Interface Effect. Malden, MA: Polity Books. 200 p.
- [5] Vahshtajn, V.S. (2017). Peresborka povsednevnosti: bespilotniki, lifty i proekt PKM-1 [Reassembly of everyday life: drones, elevators and the project PKM-1] // Logos. Vol. 27. № 2. pp. 1-48.
- [6] Ermachenok, A. (2016). Pikachu v Drozdah: testiruem v Minske populjarnuju igru pro pokemonov [Pikachu in Drozdy: testing a popular game about Pokemon in Minsk] / TUT.BY. Available at: <http://42.tut.by/504269> (Accessed date: 30/10/2019).
- [7] BBC (2016). Novaja real'nost': kak pokemony stali populjarnее porno [New reality: how pokemon became more popular than porn] / BBC. Available at: <http://www.bbc.com/russian/features-36817011> (Accessed date: 30/10/2019).
- [8] BBC (2018). Budushhee seksa. Chast' 3: teleprisutstvie [The future of sex. Part 3: Telepresence] / BBC. Available at: <https://www.bbc.com/russian/media-46362893> (Accessed date: 30/10/2019).
- [9] Kapitonova, T. (2018). «Teslasuit»: kostjum budushhego [«Teslasuit»: costume of the future] / 34mag.net. Available at: <https://34mag.net/ru/post/teslasuit-rus> (Accessed date: 30/10/2019).
- [10] Vahshtajn, V.S. (2013). K mikrosociologii igrushek: scenarij, afordans, transpozicija [To microsociology of toys: scenario, affordances, transposition] // Logos. № 2 [92]. pp. 3-37.
- [11] Glazkov, K.P. (2015). Igrovoe stolknovenie v jepohu ego cifrovoj vosproizvodimosti [Game clash in the era of its digital reproducibility] // Sociologija vlasti. [Sociology of power]. Vol. 27. № 4. pp. 72-92.