

## ТЕЛЕСНЫЕ НАВЫКИ В ВИРТУАЛЬНОЙ СРЕДЕ (НА МАТЕРИАЛЕ КИБЕРСПОРТА)



**Лаврентьева Софья Всеволодовна** — младший научный сотрудник сектора гуманитарных экспертиз и биоэтики.

Институт философии РАН.

Российская Федерация, 109240 Москва, ул. Гончарная, д. 12, стр. 1.

ORCID: 0000-0002-3082-2975

sonnig89@gmail.com

*Аннотация.* Цель данной статьи — показать, какую роль в киберспорте играют телесные практики игроков, с учетом того, что соревнование проходит в виртуальной среде. Роль телесности игроков раскрыта в рамках двух общих планов, связанных с понятием спорта, а именно спорта как демонстрации мастерства в овладении некоторым физическими и/или интеллектуальными навыками. Показано, что для прояснения роли телесности игрока в киберспорте необходимо провести различие двух оптик контрфактуального мышления. С одной стороны, контрфактуальность является частью игровой среды киберспорта, позволяющей планировать и оценивать стратегию. С другой стороны, она сопровождает действия игрока в рамках необходимости быстрого реагирования на гипотетические события виртуального мира. Данные действия не являются точным подобием телесных реакций в условиях физического мира, так как производятся посредством управления игровыми контроллерами, которые являются экстенсиями в виртуальный мир. Автор приходит к выводу, что контрфактуальность оказывается непосредственно вписанной в телесные практики игрока, вынуждая последнего искать баланс между необходимостью быстрой реакции и учетом гипотетичности происходящего на экране.

*Ключевые слова:* спорт, киберспорт, виртуальный мир, навык, игра, контрафактуальность.

*Ссылка для цитирования:* Лаврентьева С.В. Телесные навыки в виртуальной среде (на материале киберспорта) // Человек. 2023. Т. 34, № 2. С. 101–106. DOI: 10.31857/S023620070025536-6

**Ц**ель данной статьи — показать, какую роль в киберспорте играет (и играет ли вообще) физическая составляющая (тело игрока), с учетом того, что соревнование проходит в виртуальной среде.

Термином «киберспорт» обозначаются специально организованные соревнования по видеоиграм. Основной их особенностью является обязательное использование различных вариаций интерфейсов человек–компьютер. Соревнования проходят в таких жанрах игр, как шутеры от первого лица, стратегии в реальном времени и массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры [Yuzuk, Seidner, 2022: 621].

Вопрос о телесной составляющей в киберспорте часто указывается как повод для сомнений в том, является ли киберспорт настоящим спортом. Потому одной из доказательных линий является классификация соревнований в видеоиграх в качестве «умственного» спорта, наподобие шахмат. В рамках дискуссий отмечаются такие особенности киберспорта, как необходимость тщательного продумывания стратегии, ее успешного исполнения [там же]. Но есть возражения против такого однобокого толкования. Так, профессиональный геймер Мануэль Шенхейзен призывает не ограничивать киберспортивную игру только стратегической составляющей, указав, что для выполнения стратегии необходима быстрая реакция, связанная с моторными навыками игрока [Hilvoorde, Pot, 2016: 15].

Данная особенность (стратегия, реализуемая за счет скорости телесных реакций) будет раскрыта более полно в рамках двух общих планов, связанных с понятием спорта, а именно спорта как демонстрации мастерства в овладении некоторым физическими и/или интеллектуальными навыками [Столяров, 2011: 260] и спорта как игры [Morgan, 2003].

Мерло-Понти раскрывает свое понимание навыка на примере близкого к практикам игроков примера: владение клавиатурой (правда, не компьютера, а печатной машинки). Обращаясь к этому примеру, Мерло-Понти говорит о навыке как об особом типе знания. Человек может не знать и не помнить порядок расположения букв на клавиатуре, но не задумывается об этом, когда печатает

текст. Также нельзя свести подобного рода действие и к чистому автоматизму (когда каждая клавиша вызывает определенный рефлекс). Это знание, «которое находится в моих руках и не может выразиться через объективное обозначение» [Мерло-Понти, 1999: 193].

Описанная Мерло-Понти нерелексивность навыка показывает, что инструмент словно бы встраивается в пространство нашего тела, обновляя его карту и становясь продолжением последнего. Данные особенности навыка позволяют нам говорить о нем через призму концепта «экстензии» (расширения). В качестве последних могут выступать инструменты, технологии, культурные артефакты — будучи освоены человеком, они становятся своего рода протезами, позволяющими ему усилить телесные или когнитивные навыки. При этом освоение инструмента/технологии является для человека также и способом исследовать новые возможности своего тела [Соколовский, 2020].

В киберспорте немалая часть успеха связана с навыками управления инструментами, приводящими аватар (персонажа, контролируемого игроком) в действие. Подобными инструментами являются так называемые свитчи (от англ. switch — переключатель, технологический элемент управления аватаром в киберспортивном слэнге) — ими могут быть клавиатура, джойстик, компьютерная мышь и т.д. [Соколова, Шевченко, 2022: 69].

Но если экстензии вроде молотка, машины или телефона являются способом освоить окружающий нас физический мир, то «свитчи» в компьютерной игре предоставляют нашему телу экстензию в мир виртуальный, который зачастую представлен в 3D и словно направлен на обман наших органов восприятия. В нем элементы игры представлены в виде симуляций, иногда схожих со спортивными действиями (различными видами боя, бегом, прыжками и т.д.), являющимися гипотетическими для игрока.

Данная гипотетичность действий является важной в анализе особенностей киберспорта как игры.

В рамках теории игр контрфактуальные высказывания (высказывания о прошлом, которого не произошло, — если бы было А, то произошло бы В) используются для прояснения особенностей стратегического мышления игроков. Примером могут быть высказывания вроде: если бы я совершил/а ход пешкой на е4, оппонент/ка совершил/а бы ход пешкой на е5; если бы мяч оказался у побеждающей команды, она стала бы его удерживать, и т.п. Такой тип мышления используется не только аналитиками игр, но и самими игроками в прогнозах в ситуации неопределенности и в ретроспективном анализе событий игры для корректировки будущих стратегий [Carbonell, 2020: 118–119].

*С.В. Лаврентьева*

Телесные навыки в виртуальной среде (на материале киберспорта)

Стратегическое планирование является обязательной частью киберспортивных соревнований; кроме того, становление киберспортсменом подразумевает, что большое количество времени выделяется не только на игру, но и на просмотр и анализ действий других команд и игроков [Соколова, Шевченко, 2022: 63].

Но есть еще один ракурс контрфактуального в киберспорте, связанный как раз таки с особенностями виртуального пространства. Видеоигры можно отнести к промежуточному типу манифестации виртуальной реальности. Они отличаются от VR-технологий полного погружения, позволяющих осуществлять контакт с окружением без взаимодействия с дополнительным инструментарием (так, например, движения рук могут считываться непосредственно). Видеоигры являются неиммерсивной версией виртуального пространства, представляя последнее на экране. Таким образом, мы имеем дело не непосредственно с виртуальной реальностью, а с виртуальным миром [Chalmers, 2016: 314], с которым мы можем взаимодействовать не напрямую, а с помощью специальных устройств («свитчей», позволяющих управлять действиями аватара).

Будучи неиммерсивным, оно вынуждает игроков руководствоваться в своих действиях сценариями, соответствующими следующему контрфактуальному суждению: «если бы я был/а на месте персонажа игры в обстоятельствах данного виртуального мира, то я поступил/а бы так». И, в отличие от технологий полного погружения, игрокам приходится нивелировать телесные реакции. Так, игроки учатся не реагировать непосредственно, например, на лежащие в аватар предметы (игрок может попытаться инстинктивно увернуться от них), так как это может отвлечь от игры. И одной из ступеней становления профессионального киберспортсмена является как раз таки устранение некоторых телесных рефлексов, которые возникают, несмотря на гипотетичность урона в виртуальной реальности и в силу обмана органов восприятия [Соколова, Шевченко, 2022: 70].

Споры о роли телесности в киберспорте не учитывали данное смещение двух оптик контрфактуальности. Первая оптика проявляется в стратегическом планировании (именно она является аргументом для классификации киберспорта в качестве интеллектуальной игры). Вторая оптика контрфактуальности связана с гипотетичностью виртуальной среды, которую игрок не может игнорировать.

Контрфактуальность, таким образом, разворачивается не только в анализе и планировании стратегии игры, но также оказывается непосредственно вписанной в телесные практики игрока, вынуждая последнего искать баланс между необходимостью быстрой

реакции и учетом гипотетичности происходящего на экране. При этом «свитчи» являются проводниками гипотетического действия, будучи связующими звеньями между симулятивной активностью аватара и телесными навыками киберспортсменов.

С.В. Лаврентьева  
Телесные навыки в виртуальной среде  
(на материале киберспорта)

## Bodily Skills in a Virtual Environment (on the Material of Cybersports)

**Sofya V. Lavrentyeva**

Junior Researcher of the Department of Humanitarian Expertise and Bioethics.

RAS Institute of Philosophy.

12/1 Goncharnaya Str., Moscow 109240, Russian Federation.

ORCID: 0000-0002-3082-2975

sonnig89@gmail.com

*Abstract.* The aim of this article is to show what role the players' bodily practices play in cybersports, given that the competition takes place in a virtual environment. The role of players' bodily practices is revealed within two general frameworks related to the concept of sport, namely, sport as a demonstration of mastery of some physical or/and intellectual skills. It is shown that in order to clarify the role of player bodies in cybersports, it is necessary to make a distinction between two optics of counterfactual thinking. On the one hand, counterfactuality is part of the gaming in cybersport, which allows planning and evaluating strategy. On the other hand, it is part of the player's need to respond quickly to hypothetical events in the virtual world. These actions are not the exact similarities of bodily reactions in the conditions of the physical world, since they are produced through the control of game controllers, which are extensions into the virtual world. The author concludes that the counterfactuals turns out to be directly embedded in the bodily practices of the player, forcing the latter to find a balance between the quick reactions hypotheticality of what is happening on the screen.

*Keywords:* sports, cybersports, virtual world, skill, game, counterfactuals.

**For citation:** Lavrentyeva S.V. Bodily Skills in a Virtual Environment (on the Material of Cybersports) // *Chelovek*. 2023. Vol. 34, N 2. P. 101–106. DOI: 10.31857/S023620070025536-6

### Литература/References

Мерло-Понти М. Феноменология восприятия: пер. с фр. СПб.: Наука, 1999.

Merleau-Ponty M. *Fenomenologiya vospriyatiya: per. s fr.* [The Phenomenology of Perception], transl. from French. St. Petersburg: Nauka Publ., 1999.

Соколова Е.К., Шевченко С.Ю. Развитие навыков в киберспорте как производство гибридного субъекта // *Этнографическое обозрение*. 2022. № 6. С. 61–78.

- Sokolova E.K., Shevchenko S.Y. Razvitie navykov v kibersporte kak proizvodstvo gibridnogo sub'ekta [Development of Skills in E-Sports as the Production of a Hybrid Subject]. *Etnograficheskoe obozrenie*. 2022. N 6. P. 61–78.
- Соколовский С.В. Экстензии как техносоматические сборки: к истории одной идеи // *Corpus Mundi*. 2020. Т. 1, № 1. С. 15–35.
- Sokolovskiy S.V. Ekstensii kak tekhnosomaticheskiye idei sborki: k istorii odnoy idei [Extensions as Techno-Somatic Assemblages: Towards a History of the Idea]. *Corpus Mundi*. 2020. Vol. 1, N 1. P. 15–35.
- Столяров В.И. Философия спорта и телесности человека. Кн. I. М.: Университетская книга, 2011.
- Stolyarov V.I. *Filosofiya sporta i telesnosti cheloveka* [Philosophy of sport and human corporality]. Vol. 1. Moscow: Universitetskaya kniga Publ., 2011.
- Carbonell F.M. Game Counterpossibles. *Argumenta*. 2020. Vol. 6, N 1. P. 117–133.
- Chalmers D.J. The Virtual and the Real. *Disputatio*. 2017. Vol. 9, N 46. P. 309–352.
- Hilvoorde I., Pot N. Sport, Embodiment and fundamental motor skills in eSports. *Sport, Ethics and Philosophy*. 2016. Vol. 10, N 1. P. 14–27.
- Morgan W.J. The Philosophy of Sport: A Historical and Conceptual Overview and a Conjecture Regarding Its Future. *Handbook of Sports Studies*, Jay Coakley and Eric Dunning (eds). London: Sage, 2003. P. 205–212.
- Yuzyk M., Seidner P. E-Sports Development. *Developments in Information & Knowledge Management for Business Applications*. Kryvinska N., Greguš M. (eds). Vol. 5. Cham: Springer, 2022. P. 671–716.