

ПОВСЕДНЕВНЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ В СЕТИ: ОГРАНИЧЕНИЯ И ВОЗМОЖНОСТИ МИКРОСОЦИОЛОГИИ И. ГОФМАНА*

Цуркан Евгений Геннадьевич – кандидат философских наук, исследователь. Русское общество истории и философии науки. Российская Федерация, 105062, г. Москва, Лялин пер., 1/36, стр. 2; e-mail: unigendeth@gmail.com



В статье анализируется возможность применения микросоциологического фрейм-анализа И. Гофмана к повседневному онлайн-взаимодействию и связанные с этим применением затруднения. Проводится критика эмпирически неоправданных и методологически непродуктивных руководящих различий: реальное/виртуальное и аутентичное/медиаальное. Различение онлайн/офлайн мы находим аналитически значимым и полезным. Отстаивается точка зрения, согласно которой онлайн-взаимодействия и цифровые технологии не создают особой виртуальной реальности, отдельной от повседневной реальности, не делают общение более опосредованным и менее аутентичным, но встраиваются в повседневную реальность и «обживают», предоставляют альтернативный инструмент управления впечатлением, накладывают специфические технические ограничения и предоставляют специфические возможности. Мы полагаем, что богатый инструментальный фрейм-анализ И. Гофмана может быть эффективно применен в изучении онлайн-взаимодействия при условии пересмотра двух положений: особого статуса взаимодействия лицом к лицу и слепоты к вещам. Взамен мы предлагаем симметричное описание взаимодействия лицом к лицу и онлайн-взаимодействия, а также повышенное внимание к логике технических и интерфейсных сцеплений цифрового медиа. Мы приходим к выводу, что пересмотр этих положений не разрушит концептуальное ядро теории И. Гофмана, напротив, позволит применять фрейм-анализ в изучении ритуалов онлайн-взаимодействия. Микросоциология повседневности способна дополнить теоретические построения социологии науки и техники и акторно-сетевой теории, тяготеющих к изучению техники и оставляющих повседневные взаимодействия, грамматику социальных порядков и «жизненный мир» на периферии исследования.

Ключевые слова: офлайн, онлайн, реальное, виртуальное, цифровое, физическое, аутентичное, медиаальное, взаимодействие лицом к лицу, онлайн-взаимодействие, повседневность, прагматизм, символический интеракционизм, И. Гофман

* Исследование подготовлено при поддержке Российского научного фонда, проект № 21-18-00496 «Семантическая структура пропозициональных установок сознания».



ONLINE INTERACTIONS IN EVERY DAY LIFE: LIMITATIONS AND POSSIBILITIES OF E. GOFFMANN'S MICROSTUDIES

Evgenii G. Tsurkan – PhD in Philosophy, Research Fellow. Interregional Non-governmental Organization “Russian Society for History and Philosophy of Science”. 1/36 Lyalin lane, bd. 2, Moscow 105062, Russian Federation; e-mail: unigendeth@gmail.com

The article analyzes the possibility of applying E. Goffman's microsociological frame analysis to everyday online interaction and the difficulties associated with this application. The article criticizes empirically unjustified and methodologically unproductive guiding distinctions: real/virtual and authentic/medial. Online interactions and digital technologies do not create a virtual reality separate from everyday life, do not make communication more mediated or less authentic, but are embedded in the existing everyday reality and provide alternative tools for impression management, impose specific technical constraints and provide specific opportunities. The rich tools of E. Hoffman's frame analysis can be effectively applied to the study of online interaction, provided that two assumptions are reconsidered: the special status of face-to-face interaction and blindness to things. In place of these positions, we propose a symmetrical description of face-to-face and online interaction, as well as an increased attention to the logic of technical and interface couplings of digital media. We conclude that revisiting these provisions will not destroy the conceptual core of E. Goffman's theory, but rather will allow us to apply frame analysis to the study of online interaction rituals. The microsociology of everyday life can complement the theoretical constructs of the Science and technology studies and Actor-network theory, which leave everyday interactions, the grammar of the interaction order, and the “Lebenswelt” on the periphery of research.

Keywords: offline, online, real, virtual, digital, physical, authentic, medial, face-to-face interaction, online interaction, everyday life, pragmatism, symbolic interactionism, E. Goffman

Введение

Популярным исследовательским ходом в изучении трансформации повседневных взаимодействий, вызванной распространением социальных сетей, является противопоставление офлайн и онлайн коммуникации. Причем за офлайн-взаимодействием закрепляются такие характеристики, как реальное и аутентичное, в то время как онлайн-взаимодействие обозначают как виртуальное и медиальное. На этом основании выделяются реальные и виртуальные сообщества [Шарков, Кириллина, 2022]. За этим нередко следуют онтологические предположения, согласно которым две формы взаимодействия локализованы в разных мирах – реальном (физическом) и виртуальном (цифровом). Поколение «цифровых аборигенов», выросших с гаджетами в руках, противопоставляется «цифровым иммигрантам», родившимся и прошедшим первичную социализацию до повсеместного



распространения интернета и гаджетов. После выхода в свет «Декларации независимости киберпространства» Джона Барлоу [Barlow, 1996, web] оба термина получили широкое распространение и часто цитируются в научной литературе [Prensky 2001; Miller et al., 2016]. Такое противопоставление имплицитно содержится во многих научных работах, где «отцы иммигранты» выражают глубокую озабоченность «неправильной» жизнью «детей аборигенов». Данная оптика провоцирует беспокойство, что новые онлайн-практики и формы онлайн-коммуникации вытеснят или разрушат «аутентичное» и «подлинное» общение. Обеспокоенность нередко выливается в приступы моральной паники вокруг очередной цифровой новинки: «группы смерти», жесткие видеоигры, вербовка через интернет в тоталитарные секты или террористические организации.

Несмотря на интуитивную ясность описанного противопоставления, вдумчивый анализ выявляет его проблематичность. В начале работы мы разобьем связки противопоставленных понятий на пары и критически рассмотрим их в отдельности: онлайн/офлайн, реальный/виртуальный, аутентичный/медиаальный. После проведения критического анализа данных различий мы обратимся к плодотворным решениям, содержащимся в микросоциологической теории И. Гофмана. Затем будут сформулированы затруднения, связанные с применением микросоциологического фрейм-анализа И. Гофмана к повседневному онлайн-взаимодействию. Мы полагаем, что богатый инструментарий фрейм-анализа И. Гофмана может быть эффективно применен в изучении онлайн-взаимодействия при условии пересмотра двух положений: особого статуса взаимодействия лицом к лицу и слепоты к вещам. Пересмотр этих положений не разрушит концептуальное ядро теории И. Гофмана, напротив, позволит применять фрейм-анализ в изучении ритуалов онлайн-взаимодействия.

Онлайн- и офлайн-взаимодействия: различие без противопоставления

Различие онлайн и офлайн представляется самым распространенным и наименее проблематичным, если используется как простая маркировка пути, по которому сообщение доходит до получателя или получателей, и соответствующего фрейма – как пользователь понимает и маркирует взаимодействие. Сообщение может быть доставлено вербально при обращении лицом к лицу, по почте, телефону, факсу, наконец, онлайн – через сеть интернет. Виды взаимодействия, обозначаемые как онлайн или офлайн, не являются взаимоисключающими, возрастание интенсивности или регулярности одного вида взаимодействий не обязательно приводит к уменьшению интенсивности



или регулярности второго. По результатам социологического исследования, проведенного К. Хэмптоном и Б. Уэлманом, выяснилось, что в деревне «Нетвилл» две трети жителей, имевших доступ к интернету, знали втрое больше имен соседей, чем жители близлежащей деревни, не имевшие доступа, вдвое чаще разговаривали друг с другом лично, в полтора раза больше ходили в гости [Hampton, Wellman, 2003]. Онлайн-общение вполне логично продолжалось в общении лицом к лицу. Подтверждением этой мысли может служить распространенность «домовых чатов», в которых люди, живущие по соседству, но не знающие друг друга, знакомятся онлайн и могут продолжать свое общение в офлайн-формате.

Современные человеческие отношения нередко создаются и поддерживаются посредством интегрированного онлайн-офлайн-взаимодействия. Вы пишете другу, что встретите его около метро в определенное время, и действительно там встречаетесь. Общаетесь с компанией друзей, часть из которых присутствуют с вами в комнате, а часть подключена через видеосвязь. Как обозначить эти взаимодействия? Как офлайн или онлайн? Очевидно, как интегрированные, смешанные и гибридные.

Множество офлайновых отношений продолжается и реализуется в онлайн-взаимодействии. В повседневной жизни эти области чаще всего неразрывно связаны. Дружба, начавшаяся с офлайн-знакомства, скорее всего будет перенесена в онлайн, реже – наоборот, однако подобного рода отношения по переписке без регулярных встреч лицом к лицу являются не такими распространенными. У вас может быть друг по переписке, даже двое, но чатов с коллегами, соседями, одногруппниками обычно больше. На материале полевых исследований онлайн-отношений в Бразилии и Тринидаде исследователи из проекта “Why we post” приходят к заключению, что «в большинстве мест люди ожидают согласованности между двумя областями. Если у бразильцев установлены сердечные отношения в офлайне, то, скорее всего, они также будут поддерживать добрые отношения в социальных сетях» [Miller et al., 2016, p. 103].

Отношения, устанавливаемые или поддерживаемые онлайн, не противостоят более «подлинным» отношениям в «реальном мире», а дополняют их. Существуют случаи, когда человек осознанно рвет связи с другими людьми, отказывается взаимодействовать «вживую» и предпочитает исключительно онлайн-общение, но это не самый распространенный и зачастую морально осуждаемый стиль жизни.

Офлайн-взаимодействие – лицом к лицу или посредством аналоговых медиа – нельзя противопоставлять онлайн-взаимодействию. Это различие сохраняет аналитическую значимость и эвристичность при условии принятия во внимание, что эти виды общения являются взаимодополняющими и нередко совмещаются в рамках одного взаимодействия.



Критика противопоставления реальный/виртуальный как характеристики физического/цифрового миров

Различение реальный/виртуальный нередко сопровождается достаточно сильным онтологическим утверждением о существовании различных по своей подлинности и действительному существованию миров. Характерно, что физический мир выступает как носитель и локус реального, цифровой – виртуального. Такое противопоставление нередко проскальзывает как беспроблемное и само собой разумеющееся в отечественной и зарубежной литературе. Исследовательница науки и техники Кристина Хайн противопоставляет виртуальный мир реальному, основывая свой анализ на предположении, что реальный мир – это мир физический, а виртуальный мир, поскольку не является физическим, не является и реальным [Hine, 2015]. Другая представительница STS Шерри Тёркл в исследовании, посвященном влиянию цифровой культуры на социальное взаимодействие, пишет: «...люди сообщают о чувстве разочарования, вызванном переходом из виртуального мира в реальный» [Turkle, 2011, p. 12].

Оригинальные аргументы против подобного различения выдвигает антрополог Т. Боллсторф в статье “For Whom the Ontology Turns” [Boellstorff, 2016]. Атака ведется с двух сторон: аргументируется, что события виртуального мира могут быть реальными во всех смыслах, а не только «внутри» виртуального мира, а события физического мира могут быть нереальными. Цифровой мир переплетается с миром физическим таким образом, что последовательно отличить одно от другого не представляется возможным. С одной стороны, если вы играете в онлайн-казино, то тратятся «реальные» деньги; встречи, назначенные в приложении для знакомств, могут состояться в физическом мире; принятые обязательства и нанесенные обиды в социальных сетях имеют вполне реальные последствия; наконец, за высказывания в интернете, нарушающие закон национального государства, гражданином которого вы являетесь, вы можете понести вполне реальную юридическую ответственность. С другой стороны, множество взаимодействий, которые проходят в «физическом мире», не имеют реальных последствий. В первую очередь, это практики фантазии и игры в смысле состязания (game) или театра (play). Актёров, сыгравших преступников на сцене, не спешат судить за ее пределами (разве что за актерскую игру и не в юридическом смысле). Антагонизм и даже вражда, сложившиеся внутри детской игры или футбольного матча, могут окончиться братанием после завершения. Т. Боллсторф приходит к выводу, что «реальность не является исключительным свойством онлайн или офлайн» [Ibid., p. 395].



Достаточно распространенным в англоязычной литературе является странный гибрид «виртуальная реальность», который хоть и признает реальность виртуальных миров, но все же противопоставляет их физической реальности как более «подлинной» (genuine), что достаточно проблематично. Д. Чалмерс пишет: «...виртуальная реальность – это подлинная реальность. Или, по крайней мере, виртуальные реальности – это подлинные реальности. Виртуальные миры не обязательно должны быть второсортными реальностями. Они могут быть первосортными реальностями» [Chalmers, 2022].

Данный термин вошел в научный дискурс с легкой руки интернет-пионера программиста Дж. Ланира, откуда переключался в русскоязычную исследовательскую литературу. Например, А.П. Сегал и А.В. Савченко в совместной статье характеризуют виртуальную реальность как «эмуляцию» базовой физической реальности: «Многие сегодняшние энтузиасты (или “хейтеры”) этой технологии делают простое допущение: если правильным образом и полностью подобрать каждое из ощущений, то виртуальный мир станет неотличим от физического, настоящего» [Савченко, Сегал, 2020, web]. Онтологическая ставка в духе Платона: реальный мир – это образец, а виртуальный мир – его более или менее правдоподобная модель. Это может быть ограничено верным для видеоигр, в которых моделируются человеческие отношения и физическое окружение для создания и наполнения игрового мира. Однако возникает две проблемы. Во-первых, это неприменимо ко всем видам онлайн-взаимодействия. Например, в каком смысле общение в социальной сети будет «моделью» общения лицом к лицу? Мы не говорим, что общение посредством писем или телефона – это лишь модель «настоящего взаимодействия», тогда почему мы делаем исключение для онлайн-общения, относя его к особому виртуальному миру? Во-вторых, в офлайн-взаимодействии мы достаточно часто сталкиваемся с моделированием: дети играют в дочки-матери или в войну, моделируя семейные отношения или оружие при помощи палок и воображения. «Реальная» жизнь противопоставляется «виртуальной», как «серьезное» мероприятие противопоставляется «игровому», но виртуальность в этом смысле не может выступать уникальным свойством онлайн-взаимодействия, а реальность – офлайн-взаимодействия. Мы играем в видеоигру, в настольную игру или в войнушку на улице – во всех случаях правила игры будут моделироваться и действовать внутри «магического круга», но не снаружи в «серьезном мире». Действительным различием будет выступать лишь то, что в случае с войнушкой детское воображение скрыто от наблюдателя, а в случае с видеоигрой – воображение овнешняется и может быть подсмотрено сторонним наблюдателем [Ветушинский, 2019]. Мы ведем серьезную онлайн-переписку или посещаем деловую встречу – оба типа коммуникации и взаимодействия будут иметь реальные последствия.



Виртуальность не может выступать исключительным свойством цифрового онлайн-мира, а реальность – физического офлайн-мира. В физическом мире достаточно виртуального, в цифровом – реально-го. Такое руководящее различие вводит в заблуждение и не может быть признано плодотворным в теоретическом отношении.

Критика противопоставления аутентичное/медиальное

Перейдем к не менее проблематичному различению аутентичное/медиальное, в котором, в отличие от предыдущей пары, нет онтологических притязаний, но выражена моральная обеспокоенность из-за возможности утраты более «правильного», «естественного», «подлинного» образа жизни. Слова, взятые в кавычки, обычно идут бок о бок с «аутентичностью» и представляют собой способы легитимации старого стиля жизни и обличения нового. Данная риторика появилась задолго до появления интернета [Marvin, 1988]. Буквально каждая новая технология приводила к дискуссии о разрушении основ человеческого общежития или подрыве «человеческой природы». В облегченной версии – к дискуссии о том, какая часть человеческой культуры останется за бортом корабля современности.

Сократ отрицательно относился к письменности, считая, что, записывая информацию, мы слишком полагаемся на письменный текст, не считая нужным запоминать и усваивать новые идеи. Общество, основанное на письменности, представляется Сократу лишенным памяти и мнимомудрым, а бесписьменное – мудрым и с твердой памятью. Ирония заключается в том, что мы знаем о точке зрения, которой придерживался Сократ, из диалога Платона «Федр» [Платон, 1993], который был *записан*. Сегодня за пределами анархо-примитивистских сообществ будет сложно найти человека, который считал бы, что письменность губительно отразилась на человеческой природе или хотя бы памяти. Напротив, неграмотность рассматривается как форма инвалидности – отсутствие фундаментальной способности, являющейся достоянием той самой «человеческой природы», которую была призвана погубить. Что входит в человеческую природу, а что нет – решается по случаю и свидетельствует о том, насколько технология успела укорениться в повседневной практике и стать «обжитой».

Беспокойство о сохранности «человеческой природы» сопровождается боязнью утраты «аутентичного» общения в связи с «усиленной медиацией», порожденной цифровыми технологиями. Однако кажущееся интуитивно ясным положение, согласно которому взаимодействие лицом к лицу является более аутентичным и менее



опосредованным, чем онлайн-взаимодействие, не находит поддержки в современной антропологии [Horst, Miller (eds.), 2012]. Отношения и взаимодействия, идентичность и аутентичность как в традиционных обществах, так и в обществах модерна опосредованы социокультурными правилами. Отношения в племени опосредованы ритуалами, обрядами, табу в той же степени, что и отношения в современных обществах опосредованы правилами приличия, социальными конвенциями или техникой. Этим устанавливаются правила поведения участников социального взаимодействия, это делает коммуникацию и взаимодействие возможным и предсказуемым. Правила родства ограничивают возможность высказывания и устанавливают последовательность принятия участия не менее эффективно, чем технологические ограничения.

Другая линия критики интернет-коммуникации как неаутентичной заключается в том, что в интернете образ отрывается от реального качества. Из-за анонимности и удаленности онлайн-взаимодействий у пользователей появляются новые возможности для мистификации и подделки социальных качеств. Мужчины могут притворяться женщинами, дети – взрослыми, бедные – богатыми и наоборот. Люди могут скрывать свои мотивы, притворяться, подделывать и мистифицировать. Подлинная личность отходит на задний план, на переднем плане оставляя фальшивые знаки своей репрезентации. Социальная жизнь превращается в ярмарку тщеславия и игру масок. Мотивы тотальной видимости и утери подлинного качества за симуляцией мы можем встретить у левых критиков, например в предсмертной работе Ж. Бодрийяра «Почему все еще не исчезло?» [Бодрийяр, 2015, web].

Как и в случае с утерей человечности, такой риторике гораздо больше лет, чем интернету. В XVIII в. Ж.-Ж. Руссо обличал лицемерие современной ему публики и возвышал «благородного дикаря»: «Нет ни искренней дружбы, ни настоящего уважения, ни полного доверия, и под однообразной и вероломной маской вежливости, под этой хваленной учтивостью, которою мы обязаны просвещению нашего века, скрываются подозрения, опасения, недоверие, холодность, задние мысли, ненависть и предательство» [Руссо, 1961, с. 46]. Уже тогда «подлинный» человек отходил на задний план, являя миру «поддельный» образ самого себя. Но разве при феодальном дворе задолго до просвещения не плелись интриги и не был широко распространен церемониал? В поисках «золотого века» можно восходить до самых первых ступеней ряда и не обнаружить его. Из этого следует, что вместо продвижения мифа о «золотом веке» и обличения общественного лицемерия логичней было бы предположить, что люди всегда стремились к исполнению определенных ролей в рамках различных фреймов взаимодействия и управлению оказываемым впечатлением. Люди, вне зависимости от социального положения и предписанного статуса, всегда стремились управлять оказываемым впечатлением, сохраняя



лицо и поддерживать положительную репутацию – от элементарного желания прибраться перед приходом гостей до современных порядков ведения страницы в социальных сетях. В этом нет лицемерия, но есть то, что Гофман называл «работой лица» [Гофман, 2009, с. 18] и «умением себя вести» [Там же, с. 64].

Следует признать, что желание участвовать в создании публичного образа самого себя в интернете не ведет к потере аутентичности, как не ведут к этому щегольской наряд и изысканность манер на публичном мероприятии. Более того, публичный образ, который мы создаем онлайн или офлайн, не противостоит человеческой «подлинности», а позволяет ей существовать. В статье «Как возможно общество?», написанной Г. Зиммелем в период его увлечения наследию И. Канта, формулируются априорные условия обобществления (процесса становления обществом). Первым условием является взаимная типизация, поскольку мы в принципе не можем обращаться к «человеку-в-себе» вне его социального типа. Второе условие заключается в том, что «некоторыми своими сторонами человек не входит в общество как его элемент, и это образует позитивное условие того, что другими сторонами своего существа он таким элементом является: характер его обобщественности обусловлен или сообусловлен характером его необобщественности» [Зиммель, 2017, с. 241]. Человек в обществе подводится под тип, но помимо типа является чем-то еще. Возможности быть «самим собой» вне социальной типизации просто неоткуда взяться, поэтому противопоставление аутентичной личности ее типизации – мнимое.

Г. Зиммель оказал влияние на фрейм-анализ И. Гофмана, согласно которому социальное качество не противопоставляется его исполнению, а выражается и существует в нем. Что мы скрываем, а что выставляем на передний план – не является нашим произвольным выбором, а подчинено грамматике социальных порядков. Как пишут Г.С. Батыгин и Д.Г. Подвойский: «...только благодаря фабрике социального взаимодействия можно управлять своими представлениями, сохранять индивидуальность и быть самим собой» [Батыгин, Подвойский, 2009, с. 389]. Социальное качество (quality) требует для своего существования исполнения (performances).

Мы пришли к выводу, что внедрение в рутинные коммуникативные практики интернет-технологий не делает общение менее аутентичным, не делает более опосредованным, но меняет структуру возможностей и ограничений взаимодействия. Противопоставление аутентичного и медиального (опосредованного) общения является помехой не только в изучении онлайн-взаимодействия, но и офлайн-взаимодействия. Люди стремятся управлять своим публичным образом, что не ведет к потере подлинной аутентичности, а составляет позитивное условие ее осуществления. Здесь от критики противопоставлений мы перейдем к ревизии фрейм-анализа И. Гофмана,



который, к сожалению, не свободен от них, но для начала обозначим плодотворные решения данной теории, чтобы разъяснить, в чем состоит эвристичность фрейм-анализа в изучении онлайн-взаимодействий.

Первое плодотворное решение: прагматистская и реалистическая онтология

Поскольку мы продемонстрировали несостоятельность онтологии, содержащей разделение на первосортную подлинную физическую реальность и второсортную нереальную виртуальность, взамен может быть предложена прагматистская онтология. Один из основоположников прагматистского направления в философии Уильям Джеймс переформулировал вопрос «Что такое реальность?» в «При каких обстоятельствах мы считаем вещи реальными?». Реальность – это реальность последствий, практически полезных результатов действий. Прагматистский поворот, как замечает А.Д. Ковалев: «...положил начало своеобразному социологическому конструктивизму значительной части американского обществоведения – толкованию социальной реальности как непрерывно творимого продукта повседневных взаимодействий, смысловых интерпретаций и переинтерпретаций» [Ковалев, 2000, с. 7]. В сильной версии конструктивизма по «теореме Томаса»: «Если ситуация определяется как реальная, то она реальна по своим последствиям». Если участники взаимодействия находятся в общей социальной ситуации, которая определяется ими как реальная, действуют в соответствии с ней, то их действия делают ситуацию реальной. В этом смысле не имеет значения, осуществляется ли действие в присутствии физических тел деятелей или удаленно посредством медиа.

Оплата, произведенная посредством банковского онлайн-приложения, является не менее реальным действием, чем оплата наличными. Действия, осуществляемые в рамках онлайн-видеоигры, не воспринимаются участниками как реальные, но только как игровые, подобно тому, как дети, играющие в дочки-матери в песочнице, в норме не воспринимают игровую ситуацию реальной – не претендуют на статус матери. Если дети заигрались, то за пределами «магического круга» взрослые им напомнят реальный статус. В этом смысле следует ослабить конструктивистскую «теорему Томаса» и «теорию множественных миров» У. Джеймса, согласно которой разные действия влекут за собой разные определения реальности, поскольку деятель не может полностью самостоятельно и автономно определять ситуацию. Дон Кихот вызывает насмешку у своего слуги Санчо Пансы. Как бы рьяно рыцарь печального образа ни верил в реальность



великанов или благородного происхождения Дульсиinei, они останутся мельницами, а она – крестьянкой. Другие участники взаимодействия также определяют ситуацию, но что еще более важно – повседневное взаимодействие структурно организовано, социальный порядок надиндивидуален, и в этом смысле человеческий произвол укладывается в рамки устойчивых рутинных форм повседневного взаимодействия. Мы не можем произвольно определять социальные ситуации, скорее они определяют нас. Вводя это уточнение, мы избежим контринтуитивных выводов, что любая ситуация может быть определена как реальная. Не любая, а только та, которая позволяет это сделать.

Социальные ситуации, имеющие место онлайн, офлайн или гибридно, будут в равной степени реальными, если мыслятся участниками как реальные, имеют реальные практически значимые последствия, структурированы и фреймированы как реальные, укладываются в устойчивые ритуалы повседневных взаимодействий и грамматику социального порядка. И. Гофман в своем фрейм-анализе объединяет прагматистскую онтологию с дюркгеймианским реализмом. Онтология, предполагаемая концепцией И. Гофмана, представляется нам адекватной изучению онлайн-взаимодействий, поскольку открывает возможность избежать противопоставления реального виртуальному, вместе с тем избегая идеализма радикального прагматизма (люди вольны произвольно определять реальность) и сохраняя реализм (реальность определяет людей).

Второе плодотворное решение: символический и реалистический интеракционизм

В разделе с критикой противопоставления аутентичного офлайн-взаимодействия опосредованному онлайн-взаимодействию мы пришли к выводу, что нет оснований полагать, что офлайн-взаимодействие является менее опосредованным и более аутентично раскрывающим человеческую самость, что люди всегда стремились управлять оказываемым впечатлением. В американской социологии это противопоставление связано с различием качества (quality) и исполнения (performance). Качество, в случае если оно является социально значимым, представляет собой предписанный (пол, раса, рост) или достигаемый (престиж, доход) социальный статус. Исполнением, по определению И. Гофмана, являются «все проявления деятельности данного участника в данном эпизоде, которые любым образом влияют на любых других участников взаимодействия» [Гофман, 2000, с. 47].



Деятельность, ориентированная на чисто рабочие задачи, тяготеет к деятельности, ориентированной на задачи коммуникации. Неизбежным при этом становится акцентирование одних фактов и сокрытие других. В результате исполнения получается несколько идеализированный образ, за которым будут скрыты некоторые действительные качества, а другие – выставлены напоказ. «Представление деятельности перед другими будет, в общем, до некоторой степени отличаться от деятельности самой по себе и тем самым неизбежно подавать ее искаженно» [Гофман, 2000, с. 100]. В этом смысле сокрытие своей аутентичной сущности не является специфическим отличием построения публичного образа в интернете, а является условием социальности вообще. Любые социальные качества требуют исполнения в социальном взаимодействии и без него не существуют.

В отличие от символического интеракционизма Г. Блумера, согласно которому общество есть совокупность индивидуальных исполнений [Blumer 1969], И. Гофман не разделяет установку методологического индивидуализма, следствием которого является произвольное конструирование повседневности индивидом. Тяготее к реализму, И. Гофман рассматривает действия индивидов как производные от социального порядка. В книге «Ритуал взаимодействия» он пишет: «Истинный предмет при изучении взаимодействия – не индивид и его психология, а скорее синтаксические отношения между поступками людей» [Гофман, 2009, с. 15]. Это позволяет обозначить пределы мистификации социальных качеств, на которые способен актер в социальной ситуации, а также провести аналитически важное различие между исполнением, которое подразумевает утаивание и выпячивание определенных качеств, и откровенным подлогом, когда человек приписывает себе качества, которыми не обладает.

Прагматистская онтология с реалистической установкой позволит изучать онлайн-взаимодействия как реальные, решая проблему противопоставления физической реальности цифровой виртуальности. Различение качеств и исполнений откроет путь к изучению ограничений и возможностей онлайн-исполнения в сравнении с офлайн-исполнением без неоправданной презумпции того, что коммуникация офлайн более аутентична и менее опосредована. Мы приходим к выводу, что предложенный И. Гофманом инструментарий является адекватным объекту исследования – повседневным взаимодействиям, опосредованным интернет-технологиями. Однако попытка применения инструментария фрейм-анализа И. Гофмана к онлайн-взаимодействию сталкивается с двумя затруднениями.



Затруднение первое: взаимодействие лицом к лицу как стандарт

Как мы уже сказали, теория И. Гофмана не полностью свободна от раскритикованных нами противопоставлений. И. Гофман разрабатывал свой фрейм-анализ преимущественно для изучения взаимодействия лицом к лицу, которое принадлежит к классу событий, «происходящих во время взаимного физического присутствия и благодаря ему» [Гофман, 2009, с. 13]. Социальные взаимодействия, опосредованные техническими медиа, признавались им редуцированными формами «реального взаимодействия», и в этом смысле наша критика противопоставления «реальных» взаимодействий «менее реальным» должна быть распространена и на теорию И. Гофмана. В послании Американской ассоциации социологов он пишет: «В узком смысле социальное взаимодействие можно определить как нечто неповторимое, происходящее в социальных ситуациях, т.е. в средах, в которых два или более индивида находятся в физическом реактивном присутствии друг друга (по допущению, телефон и почта представляют собой редуцированную версию первичного реального взаимодействия)» [Гофман, 2002, с. 64]. В книге «Поведение в публичных местах» встречается та же мысль: «...опосредованные формы удаленной коммуникации можно охарактеризовать в соответствии со степенью, в которой они ограничивают или ослабляют обсуждаемые здесь коммуникативные возможности» [Гофман, 2017, с. 75]. Так, вместо противопоставления аутентичное/медиальное мы получаем редуцированное/нередуцированное. Возможно, современные Гофману медиа действительно позволяли прийти к выводу, согласно которому медиа не предоставляют новых возможностей, но лишь накладывают ограничения на возможности взаимодействия лицом к лицу, однако современные цифровые медиа не позволяют с этим согласиться. Представляется, что онлайн-исполнения если не увеличивают, то, по крайней мере, дополняют возможности взаимодействия лицом к лицу. Например, за счет дополнения «сценической дистанции» дистанцией физической раскрывается обширный потенциал для «мистификации» – способа усиления одних качеств и сокрытия других. Можно умолчать о своем возрасте, выводя на передний план профессиональные качества при устройстве на удаленную работу. Или умолчать о неприятной внешности, делая акцент на приятных чертах характера при общении в приложении знакомств. Актер получает новое «сценическое оснащение», поддерживающее передний план (front) общения – дополнительные инструменты для управления впечатлением через личные страницы в социальных сетях, сайты, приложения, сервисы. Сервис онлайн-консультаций с врачом вводит в соответствующий фрейм коммуникации не менее эффективно, чем



приемное отделение, но другими средствами. За пределами определенных видов онлайн-взаимодействия могут остаться мимика, «язык тела», умение держаться, запах, в то же время привносится письменный текст, эмодзи, фотографии, картинки, аудио и видео. Мы согласимся с тем, что онлайн-взаимодействие накладывает ограничения, но любое взаимодействие накладывает ограничения, а кроме того – создает возможности. На сведение разнообразия социального взаимодействия к взаимодействию лицом к лицу указывали многие критики. Например, Б. Латур в статье «Об интеробъективности» ехидно отмечает, что такое телесно-ориентированное восприятие больше подходит для описания «комплексной» социальности высших приматов, чем «сложной» социальности людей [Латур, 2007, с. 80].

Мы находим возможным и продуктивным использование инструментария фрейм-анализа для изучения повседневных взаимодействий в сети при условии отказа от рассмотрения взаимодействия лицом к лицу как первичного и нередуцированного. Взаимодействие сопричастующих в физическом пространстве людей и взаимодействие в интернете продуктивней описывать симметрично.

Второе затруднение: слепота к вещам

В теории фреймов И. Гофмана включение вещей в социальное взаимодействие возможно в трех вариантах: материальной инфраструктуры, символического «экрана», невидимого инструмента. Вещи либо ограничивают возможности взаимодействия, либо являются предметами, «по поводу» которых выстраивается взаимодействие, либо передают социальную интенцию, ничего к ней не добавляя. Критику данного подхода можно встретить у Б. Латура [Латур, 2007], мы не будем на ней останавливаться подробно, его аргументы широко известны. Добавим только, что некоторые условия общения, сформулированные И. Гофманом, такие как вовлеченность (*involvement*), доступность (*accessibility*) и невнимание (*inattention*), в онлайн-взаимодействии воспроизводятся не только людьми, но и автоматическими алгоритмами. О том, как алгоритмы создают и поддерживают вовлеченность, обеспечивают доступность или, напротив, невнимание, подробно писал Дж. Ланир [Lanier, 2018]. Существует риск, оставив их без внимания, не понять, каким образом фреймируются взаимодействия, поэтому, вслед за Б. Латуром, мы находим продуктивным понимание «фрейма» в более материалистическом ключе.

Несмотря на изложенные затруднения, современные исследователи находят микросоциологический фрейм-анализ онлайн-общения не только возможным, но и продуктивным. Например, Максимова и Глазков пишут: «...участие цифровых объектов во взаимодействии



бросает вызов принятым схемам анализа в микросоциологии и требует их развития, но не означает невозможности такого анализа. Смысл производится на стыке действий компьютера и человека, он публичен и наблюдаем» [Максимова, Глазков, 2018, с. 32]. Исследователи проекта “Why we post” находят фреймы эффективным инструментом: «Теоретическая концепция “фрейминга”, взятая из анализа социальной активности Гофмана, также полезна для осмысления отношений между онлайн и офлайн» [Miller et al., 2016, p. 103]. Цифровые технологии не превращают порядок повседневного взаимодействия в нечто совершенно иное, поэтому предложенный И. Гофманом инструментарий не теряет своего эвристического потенциала [Housley, Smith, 2017; Housley, 2021; Schwarz, 2021].

Цифровые технологии не противопоставляются и не сопротивляются грамматике повседневных взаимодействий, а видоизменяют ее. Цифровые технологии не создают новой виртуальной реальности, отдельной от повседневной реальности, не делают общение более опосредованным, они встраиваются в имеющуюся повседневную реальность и «обживают», предоставляют альтернативный инструментарий управления впечатлением, накладывают специфические ограничения и предоставляют возможности. Все это можно изучать богатым инструментарием фрейм-анализа при условии отказа от двух положений: выделенного положения взаимодействия лицом к лицу и слепоты к вещам.

Заключение

Если принять во внимание описанные нами затруднения, то методологический аппарат И. Гофмана может быть эффективно использован в области цифровой микросоциологии и расширить возможности социологии науки и техники и акторно-сетевой теории. Поскольку ни STS, ни ANT не обращают внимания на «жизненный мир» интернет-пользователей, их повседневные взаимодействия, больше сконцентрировавшись на истории развития технологий или же на логике работы технической инфраструктуры.

Мы не считаем, что раскритикованные нами положения об особом статусе взаимодействия лицом к лицу или слепоте к вещам, равно как и противопоставления реальный/виртуальный, аутентичный/медиаальный, можно отнести к ядру микросоциологической концепции И. Гофмана или современных вариантов анализа фреймов, поэтому отказ от них не приведет к невозможности продуктивного использования. Анализ фреймов можно продуктивно использовать в области «морального предпринимательства»; производства повседневного знания, особенно в контексте «фейк-ньюс»; для изучения грамматики



порядка онлайн-взаимодействия. Это открывает широкий простор для дальнейших исследований.

Список литературы

Батыгин, Подвойский 2009 – *Батыгин Г.С., Подвойский Д.Г.* История социологии. Учебник. М.: Издательский Дом «Высшее образование и Наука», 2009.

Бодрийяр, 2015 – *Бодрийяр Ж.* Почему все еще не исчезло? // *syg.ma*. URL: <https://syg.ma/@alesya-bolgova/zhan-bodriiar-pochiemu-vsie-ieshchie-nie-ischiezlo> (дата обращения: 21.09.2023).

Ветушинский, 2019 – *Ветушинский А.С.* Игровые платформы воображают за нас: конец воображения в видеоиграх // Новое литературное обозрение. 2019. № 4 (158). С. 186–199.

Гофман, 2002 – *Гофман И.* Порядок взаимодействия // Теоретическая социология: Антология: в 2 ч. Ч. 2 / Под ред. С.П. Баньковской. М.: Книжный дом «Университет», 2002. С. 60–104.

Гофман, 2009 – *Гофман И.* Ритуал взаимодействия: Очерки поведения лицом к лицу / Под ред. Н.Н. Богомоловой, Д.А. Леонтьева. М.: Смысл, 2009.

Гофман, 2000 – *Гофман И.* Представление себя другим в повседневной жизни / Пер. с англ. А.Д. Ковалева. М.: КАНОН-пресс-Ц: Кучково поле, 2000.

Гоффман, 2017 – *Гоффман Э.* Поведение в публичных местах: заметки о социальной организации сборищ / Пер. с англ. А.М. Корбуа. М.: Элементарные формы, 2017.

Зиммель, 2017 – *Зиммель Г.* Как возможно общество? // Избранное. Проблемы социологии / Под ред. С.Я. Левит. М.; СПб.: Центр гуманитарных инициатив, 2017. С. 234–250.

Ковалев, 2000 – *Ковалев А.Д.* Книга Ирвинга Гофмана «Представление себя другим в повседневной жизни» и социологическая традиция // *Гофман И.* Представление себя другим в повседневной жизни. М.: КАНОН-пресс-Ц: Кучково поле, 2000. С. 5–26.

Латур, 2007 – *Латур Б.* Об интеробъективности / Пер. с англ. А. Смирнов // Социологическое обозрение. 2007. Т. 6. № 2. С. 79–96.

Максимова, Глазков, 2018 – *Максимова А.С., Глазков К.П.* Существует ли цифровая микросоциология? // Социология власти. 2018. Т. 30. № 3. С. 14–37.

Платон, 1993 – *Платон.* Федр // Собр. соч.: в 4 т. Т. 2 / Под ред. А.Ф. Лосева, В.Ф. Асмуса, А.А. Тахо-Годи. М.: Мысль, 1993. С. 135–191.

Руссо, 1961 – *Руссо Ж.-Ж.* Рассуждение о науках и искусствах // *Руссо Ж.-Ж.* Избр. сочинения: в 3 т. Т. 1. / Под ред. Л.Е. Пинского. М.: Гос. издательство худ. литературы, 1961. С. 41–64.

Савченко, Сегал, 2020 – *Савченко А.В., Сегал А.П.* Виртуальная реальность – онтология, эпистемология, праксис. Постановка проблем // Искусственные общества. URL: <https://artsoc.jes.su/s207751800012841-4-1/> (дата обращения: 21.09.2023).

Шарков, Кириллина, 2022 – *Шарков Ф., Кириллина Н.* Конвергируемость реальных и виртуальных сообществ в цифровом пространстве: социологический обзор // Социологическое обозрение. 2022. Т. 21. № 3. С. 229–249.



References

Barlow, 1996 – Barlow, J.P. “A Declaration of the Independence of Cyberspace”, *Electronic Frontier Foundation* [<https://www.eff.org/cyberspace-independence>, accessed on 21.09.2023].

Batygin, G.S. & Podvojskij, D.G. *Istoriya sociologii. Uchebnik* [History of Sociology. Textbook], Moscow: “Vysshee obrazovanie i Nauka” Publ., 2009. (In Russian)

Baudrillard, J. “Pochemu vsyo eshchyo ne ischezlo?” [Pourquoi tout n’a-t-il pas déjà disparu?], trans. by A. Bolgova, *syg.ma* [<https://syg.ma/@alesya-bolgova/zhan-bodriiiaar-pochiemu-vsie-ieshchie-nie-ischiezlo>, accessed on 21.09.2023]. (Trans. into Russian)

Blumer, 1969 – Blumer H. *Symbolic Interactionism: Perspective and Method*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 1969.

Boellstorff, 2016 – Boellstorff, T. “For Whom the Ontology Turns: Theorizing the Digital Real”, *Current Anthropology*, 2016, vol. 57, no. 4, pp. 387–407.

Chalmers, 2022 – Chalmers, D.J. *Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*. New York: W.W. Norton & Company, 2022.

Goffman, E. “Poryadok vzaimodejstviya” [The Interaction Order], in: S.P. Barysovska (ed.) *Teoreticheskaya sociologiya: Antologiya*, 2 t. [Theoretical Sociology. Anthology, 2 vols]. Moscow: “Universitet” Publ., 2002, pp. 60–104. (Trans. into Russian)

Goffman, E. *Povedenie v publicnyh mestah: zametki o social’noj organizacii sborishch* [Behavior in Public Places: Notes on the Social Organization of Gatherings], trans. by A.M. Korbut. Moscow: Elementarnye formy Publ., 2017. (Trans. into Russian)

Goffman, E. *Predstavlenie sebya drugim v povsednevnoj zhizni* [The Presentation of Self in Everyday Life], trans. by A.D. Kovalev. Moscow: “KANON-press-C” Publ. & “Kuchkovo pole” Publ., 2000. (Trans. into Russian)

Goffman, E. *Ritual vzaimodejstviya: Ocherki povedeniya licom k licu* [Interaction Ritual: Essays on Face-to-Face Behavior], ed. by N.N. Bogomolova & D.A. Leont’ev. Moscow: Smysl Publ., 2009. (Trans. into Russian)

Hampton, Wellman, 2003 – Hampton, K., Wellman, B. “Neighboring in Netville: How the Internet Supports Community and Social Capital in a Wired Suburb”, *City and Community*, 2003, no. 2 (4), pp. 277–311.

Hine, 2015 – Hine, C. *Ethnography for the Internet: Embedded, Embodied and Everyday*. London: Bloomsbury, 2015.

Horst, Miller, 2012 – Horst, H., Miller, D. (eds.) *Digital Anthropology*. London: Berg, 2012.

Housley, 2021 – Housley, W. *Society in the Digital Age: An Interactionist Perspective*. London: Sage, 2021.

Housley, Smith, 2017 – Housley, W., Smith, R. “Interactionism and Digital Society”, *Qualitative Research*, 2017, no. 2 (17), pp. 187–201.

Kovalev, A.D. “Kniga Irvinga Gofmana “Predstavlenie sebya drugim v povsednevnoj zhizni” i sociologicheskaya tradiciya” [Erving Goffman’s “The Presentation of Self in Everyday Life” and the Sociological Tradition], in: Goffman, E. *Predstavlenie sebya drugim v povsednevnoj zhizni* [The Presentation of Self in Everyday Life]. Moscow: “KANON-press-C” Publ. & “Kuchkovo pole” Publ., 2000. (In Russian)



Lanier, 2018 – Lanier, J. *Ten Arguments for Feleting Your Social Media Accounts Right Now*. New York: Random House, 2018.

Latour, B. “Ob interob’ektivnosti” [On Interobjectivity], trans. by A. Smirnov, *Sociological Review*, 2007, no. 2 (6), pp. 79–96. (Trans. into Russian)

Marvin, 1998 – Marvin, C. *When Old Technologies Were New: Thinking about Electric Communication in the Late Nineteenth Century*. Oxford (USA): Oxford University Press, 1988.

Maximova, A.S. & Glazkov, K.P. “Sushchestvuet li cifrovaya mikrosociologiya?” [Is There a Digital Microsociology?], *Sociology of Power*, 2018, no. 3 (30), pp. 14–37. (In Russian)

Miller et al., 2016 – Miller, D. et al. *How the World Changed Social Media*. London: UCL Press, 2016.

Prensky, 2001 – Prensky, M. “Digital Natives, Digital Immigrants”, *the Horizon*, 2001, no. 9 (5), pp. 1–6.

Rousseau, J.-J. “Rassuzhdenie o naukah i iskusstvah” [Discours sur les Sciences et les arts], ed. by Pinskiy, in: *Izbrannye Sochineniya v 3 t.* [Selected works, 3 vols], vol. 1. Moscow: Gos. izdatel’stvo hud. Literaturny Publ., 1961, pp. 41–64. (Trans. into Russian)

Savchenko, A.V. & Segal, A.P. “Virtual’naya real’nost’ – ontologiya, epistemologiya, praksis. Postanovka problem” [Virtual Reality – Ontology, Epistemology, Praxis. Problem Statement], *Artificial Societies* [<https://artsoc.jes.su/s207751800012841-4-1/>, accessed on 21.09.2023]. (In Russian)

Schwarz, 2021 – Schwarz, O. *Sociological Theory for Digital Society: The Codes that Bind Us Together*. Medford: Polity Press, 2021.

Sharkov, F. & Kirillina, N. Konvergiruemost’ real’nyh i virtual’nyh soobshchestv v cifrovom prostranstve: sociologicheskij obzor [The Convergence of Real and Virtual Communities in the Digital Apace: A Sociological Review], *Sociological Review*, 2022, no. 3 (21), pp. 229–249. (In Russian)

Simmel, G. Kak vozmozhno obshchestvo? [Wie ist Gesellschaft möglich?], in: S.Y. Levit (ed.) *Izbrannoe. Problemy sociologii* [Selected works. Problems of Sociology]. Moscow: Centr gumanitarnykh iniciativ Publ., pp. 234–250. (Trans. into Russian)

Turkle, 2011 – Turkle, Sh. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic, 2011.

Vetushinskij, A.S. “Igrovye platformy vobrazhayut za nas: konec vobrazheniya v videoigrah” [Video Game Platforms Imagine Instead of Us: The End of Imagination in Video Games], *New Literary Review*, 2019, no. 4 (158), pp. 186–199. (In Russian)

Πλάτων. “Fedr” [Φαῖδρος], trans. by A.N. Egunov, in: *Sobranie sochinenii v 4 t.* [Collected works, 4 vols], vol. 2. Moscow: Mysl’ Publ., 1993, pp. 135–191. (Trans. into Russian)