

ЭТНОМЕТОДОЛОГИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ОНЛАЙН-КОММУНИКАЦИЙ: КРИЗИСНЫЙ ЭКСПЕРИМЕНТ В ЧАТАХ

Автор: Е. В. БАТАЕВА

БАТАЕВА Екатерина Викторовна - кандидат философских наук, доцент кафедры социологии Харьковского гуманитарного университета "Народная украинская академия" (E-mail: bataevaekaterina@yahoo.com).

Аннотация. При изучении процесса текст-ориентированной электронной коммуникации в интернет-сообществах перспективным является этнометодологический подход. Автором выполнено исследование онлайн-коммуникации в нескольких русско- и украино-язычных чатах с помощью метода кризисных экспериментов, дополненного семиотическим анализом ников и социально-драматургическим анализом исполняемых кибер-актерами ролей. Удалось обнаружить управляющие коммуникацией латентные коды: Cocktail-party-Код, Nickname-Код и Spectacle-Код.

Ключевые слова: этнометодология * кризисный эксперимент * код * декодирующая операция * чат * никнейм

Виртуальные сообщества представляют собой субкультуры с особым кругом интересов и характерными способами общения. Ориентированность онлайн-коммуникации на семиотические формы презентаций (вербальные тексты и невербальные манифестации посредством "смайликов"¹), использование жестовых символов (например, изображение рукопожатия), предметных символов (таких, как изображение букета цветов) определяет специфику их исследований. Для изучения интернет-сообществ можно использовать феноменологический [Батаева, 2011], социолингвистический, интеракционистский и др. подходы. В статье использован этнометодологический подход, как один из наиболее перспективных, на наш взгляд, в изучении процесса онлайн-коммуникации.

Этнометодология как социологический проект была инициирована в 1960-е гг. Г. Гарфинкелем, который сочетал в исследованиях феноменологический и этнографический методы. По мнению Е. Шацкого, название оказалось неудачным, поскольку содержит теоретико-методологический подтекст, в то время как этнометодологи занимаются преимущественно эмпирическими исследованиями на микроуровне [Szacki, 2011:874 - 875]: изучают "знания, процедуры и соображения, благодаря которым члены социума придают социальным ситуациям смысл, определяют свой способ действия в

¹ Смайлик, смайл (англ. *smiley*) - пиктограмма, изображающая эмоцию и уточняющая экспрессивно-интонационную окраску высказывания.

этих ситуациях" [Ритцер, 2002: 287]. В изучении повседневных практик коммуникации этнометодологи используют качественные методы: включенное наблюдение, анализ разговоров, анализ фонового контекста социального взаимодействия, глубинное интервью с участниками коммуникативного процесса, кризисные эксперименты [Огурцов, 2000; Ионин, 2006].

В статье будут представлены результаты **исследования** онлайн-коммуникации с использованием метода кризисного эксперимента (breaching experiment), то есть эксперимента с нарушением привычного порядка повседневных взаимоотношений. Как полагает Дж. Ритцер, "проводя эксперименты такого рода, в социальную реальность вторгаются для того, чтобы выяснить методы конструирования людьми социальной реальности. Цель эксперимента - нарушить привычные процедуры таким образом, чтобы процесс конструирования повседневности можно было наблюдать и изучать" [Ритцер, 2002: 294]. Нарушая "мирный распорядок" повседневной коммуникации, взламывая "фоновые ожидания"² социального окружения, этнометодолог выявляет наиболее востребованные формы социальной активности (мера их востребованности может быть определена по степени сопротивления действиям "нарушителя порядка") и стремится установить, какие поведенческие нормы явно или латентно управляют повседневной активностью социальных акторов.

Рекомендуемая продолжительность такого социо-этнографического **исследования** зависит от избранного метода. Если используется метод включенного наблюдения, то по мнению А. Ноцеры этнометодологу необходимо провести в кибер-пространстве от 1 до 12 месяцев, регулярно возобновляя попытки коммуницирования "на правах членства" [Носега, 2002]; по мнению же Л. Паканьелла для получения качественных результатов включенное наблюдение следует проводить в течение 18 месяцев [Raccagnella, 1997]. В отличие от метода наблюдения, кризисный эксперимент имеет кратковременный характер. Так, известный кризисный эксперимент создателя этнометодологии Г. Гарфинкеля, в котором студенты должны были понаблюдать за реакциями близких, разыгрывая роль "квартиранта" (а не сына/дочери или сестры/ брата), должен был продолжаться, по его установке, от 15 минут до одного часа [Гарфинкель, 2007: 58]. В другом случае процедура "нарушения ожиданий" студентов медицинских курсов, участвовавших в интервью о "лучших претендентах на обучение в медицинской школе" и провоцировавших на абсурдные выводы, заняла всего три часа [Гарфинкель 2007: 69]. Каковы объективные причины малой длительности кризисного эксперимента? Как заметил Г. Гарфинкель, несоответствие фоновым ожиданиям конкретной аудитории, нарушение принятых в определенных сообществах правил повседневного общения может привести к конфликту либо отказу исследуемых продолжать контакт с экспериментатором. Именно поэтому Х. Меган и Х. Вуд настоятельно не рекомендуют использовать на практике метод кризисного эксперимента [Ритцер, 2002: 295]. Тем не менее, в ситуациях, в которых затруднен или невозможен прямой контакт исследователя и респондента, либо когда в условиях анонимности и симулятивности трудно распознать интенции участников on-line общения, кризисные эксперименты становятся особо эффективными, поскольку позволяют обнаружить искреннюю (не искусственную) реакцию социальных акторов на незнакомую ситуацию и выявить скрытые механизмы их поступков.

Поскольку одной из наиболее популярных форм киберкоммуникации является чат-коммуникация [Шкряб, 2010: 225] (представляющая собой синхронизированную в реальном времени (on-line) беседу множества кибер-акторов, присутствующих в едином кибер-пространстве), что предоставляет идеальные условия для проведения синхронного включенного наблюдения, наше **исследование** было посвящено анализу именно этой формы компьютеро-опосредованного взаимодействия. В октябре-ноябре 2010 г. я провела экспериментальные **исследования** on-line в нескольких русско- и украинно-язычных чатах (Украинский Просточат, СПб чат, Московский чат "Беседка", Харьковский Чат-Студент, Киевский чат знакомств, чат Украинский Портал, Укра-

² "Видимые, но обычно не замечаемые" членами сообществ фоновые черты повседневных событий, а также естественные и самоочевидные для их участников правила поведения.

инский Чат-Смайл, Vchate, Kiss-chat). Оно осуществлялось по двум направлениям: 1) включенное наблюдение (в течение месяца) на правах гостя; 2) кризисные эксперименты on-line, длительность которых колебалась от 30 минут до трех дней пребывания в чате. Целью кризисного эксперимента было обнаружение социальных кодов/ шифров/программ, структурирующих процесс коммуникации в чатах, а также выяснение механизма действия кодов. Независимо от того, осознаются или не осознаются кибер-актерами семиотические коды, управляющие коммуникативным процессом, степень их социальной значимости можно выявить лишь экспериментально, нарушив заложенные в них правила коммуникативного поведения. По ответной реакции акторов, по степени возмущения действиями "нарушителя", по тому, какие меры пресечения "неправильных" действий экспериментатора могут использовать отвечающие за порядок в чате модератор³ и администратор, мы можем реконструировать социальное содержание их поведения. Мы пытались обнаружить так называемые этнометоды, посредством которых участники чат-сообществ создают и поддерживают "фоновые ожидания", сознательно или бессознательно практикуемые с целью сохранения привычного для них контекста повседневных контактов. Результаты исследования были оформлены в жанре "профессиональной публичной социологии" [Тощенко, Романовский, 2009; Подвойский, 2009] и представлены в форме, доступной для восприятия внеакадемической аудитории.

Cocktail-party-Код. Любая семиотическая (знаковая) система, включающая вербальные и невербальные формы манифестации определенных значений, выстраивается в соответствии с неким Кодом (правилом, упорядочивающим и структурирующим определенный тип семиотического взаимодействия в той или иной сфере человеческой жизнедеятельности). Одной из основных задач этнометодологии, имеющей дело с разнообразными семиотическими текстами (вербальными текстами, коммуникативными текстами, текстами повседневного поведения), становится осуществление декодирующей деятельности, сориентированной на поиск программы (рациональной или нерациональной, явной или латентной), которая "руководит" процессом конкретного вида коммуникации. По мнению М. Аргара, "этнография представляет собой декодирующую операцию. Описание распространенных знаний позволяет расшифровать (to decode) наблюдаемое поведение" [Argar, 1983]. Соответственно, этнометодологический анализ чат-коммуникации предполагает осуществление "декодирующей операции", нацеленной на обнаружение логики виртуального общения on-line.

Одним из основных кодов чат-коммуникации, определяющих ее специфику, может быть назван код непринужденного, поверхностного общения ради общения, в котором доминирует фатическая⁴ функция речи. В западной этнометодологии чат-коммуникация, развивающая поверхностный стиль общения ради "удовольствия" и с целью расслабления, уподобляется таким формам легкого времяпровождения, как "**cocktail-party**", вечеринка в кафе. По мнению Г. Райнгольда, "вход в on-line службы или в чат-комнату напоминает визит в бар, в кафе, для того чтобы посмотреть, кто там сидит, чтобы понять, хотите ли вы там остаться" [Rheingold, 1993]. С. Герринг обратила внимание на несколько иной аспект "cocktail-party", позволяющий уподобить

³ **Модератор** (от лат. *moderor* - умеряю, сдерживаю) - пользователь, имеющий более широкие права по сравнению с обыкновенными пользователями на общественных сетевых ресурсах (чатах, форумах, конференциях), в частности хотя бы одно из следующих прав: стирать чужие сообщения; удалять страницы пользователей; ограничивать пользователей в правах внесения новых записей и просмотра сайта (банить).

⁴ "Фатическая функция речи соответствует установлению контакта. Цель сообщения при этой функции - установить, продолжить или прервать коммуникацию, проверить, работает ли канал связи (например, "Алло, вы слышите меня?"). Для этих целей имеется большое количество фраз-клише, которые используются при поздравлениях, в начале и конце письма, причем они, как правило, не несут буквальной информации". См.: Язык и речь. URL: <http://www.langust.ru/review/langji03.shtml>.

эту практику чат-общению. В обеих ситуациях имеет место хаотический обмен репликами, в котором участвует большое количество акторов, затрагивающих разные, не связанные друг с другом темы; каждый стремится обратить на себя внимание, иногда не слыша вопросов, порой отвечая невпопад [Herring, 1999].

Как действует *Cocktail-party-Kod* и насколько он важен в контексте чат-коммуницирования? Чтобы ответить на этот вопрос, мы провели кризисный эксперимент, суть которого состояла в намеренной ломке кода поверхностного общения, в нарушении правил легкой и ни к чему не обязывающей болтовни. Нарушение фоновых ожиданий чат-аудитории осуществлялось по двум направлениям: 1) я намеренно не пользовалась чат-сленгом, подчеркнуто грамотно и литературно оформляя сообщения (при этом нарушались натовские правила "кривографии" [Денисов, 2006] и а-грамматизма); 2) постоянно возобновляла попытки "углубить" процесс общения, побуждая партнеров перейти от поверхностного к содержательному диалогу. В целях инициирования обмена репликами после входа в незнакомый чат и предварительного ознакомления с текстовыми презентациями чат-акторов нескольким из них отправлялись сообщения, в которых выражалась заинтересованность значением их ников⁵, либо осуществлялась попытка включиться в уже налаженную "болтовню". Если кто-либо откликнулся на обращение, предпринималась попытка вступить с ним в более осмысленный и пролонгированный диалог.

Прежде, чем я представлю некоторые иллюстрации проведенных экспериментов, необходимо сделать одно замечание. По мнению многих западных исследователей, виртуальные сообщества следует воспринимать как вполне реальные социальные образования, по отношению к которым следует выдерживать исследовательский этикет. Подобно тому, как при публикации результатов исследований в реальных социальных группах рекомендуется изменять имена участников (дабы не повредить им в их приватной жизни), в представлении результатов исследований on-line не следует раскрывать действующие ники, которые являются источником индивидуации и признаны в определенных on-line сообществах [Androutsopoulos, 2008]. Соответственно, в статье будут представлены либо анонимизированные сообщения участников экспериментов (без указания ников), либо, если значения ников имеют принципиальное значение для результатов исследования, ники будут изменены так, чтобы их значение сохранилось, а звучание стало иным (в этих целях можно использовать перевод с одного языка на другой, изменение грамматического рода).

Опишем ряд ситуаций, в которых участники эксперимента использовали одну и ту же схему (один и тот же код) реагирования на нарушение привычного распорядка чат-общения. В первом случае мое внимание привлекла девушка, ник которой был "заряжен" очевидным подтекстом: "Моя_нация_лучшая". Понаблюдав за ее чат-поведением и обнаружив, что по сути оно ничем не отличается от поведения других участников сообщества (девушка активно практиковала чат-сленг, закамouflированную в кривографии нецензурную лексику, обменивалась поверхностно-бессодержательными фразами с чат-знакомыми), я попробовала вовлечь ее в дискуссию, поинтересовавшись, почему она уверена, что именно ее нация лучшая; случайно ли она выбрала ник, либо он действительно выражает ее убеждения. Девушка откликнулась на мое обращение, мгновенно изменив сленговый стиль общения на литературно грамотную форму, предложенную мной. Наша беседа продолжалась в течение часа, и мы расстались "почти" приятельницами. Реакция на нарушение "cocktail-party"-кода последовала на следующий день, когда "Моя_нация_лучшая", как будто устыдившись своего философствования, не пожелала продолжать общение и быстро покинула чат. Можно было бы предположить, что подобное поведение - случайность, однако реакции других кибер-акторов на сходные "кризисные ситуации" подтвердили существование одной и той же схемы поведения, реализующей стратегию ухода от углубленного общения. В ряде случаев попытка инициировать содержательный диалог приводила к тому, что кибер-актор исчезал из поля "чат-видимости" после получения моих messages, хотя оставался в чате.

⁵ От англ. nickname - сетевое имя, "идентификатор" человека в Интернете.

Наиболее интересной с социологической точки зрения оказалась ситуация, в которой наряду с "Cocktail-party"-кодом проявился властный код, разыгрываемый модератором в отношениях с "чатниками". "Права" модератора были нарушены мною по двум направлениям (я поняла, что имела дело с модератором, гораздо позже, когда анализировала электронные тексты чат-общения). Заметив, что мой "визави" использует нецензурную лексику (хотя ему полагалось пресекать ее появление в чате), я попыталась инициировать тему "мужской деликатности" и одержала временную победу. В течение последующего диалога модератор был со мной крайне корректен и деликатен, оправдывая прежнюю бесцеремонность соображениями религиозного порядка ("если я позволяю себе произносить нецензурную лексику перед Лицом Бога, что помешает мне ее использовать в присутствии женщин"). На мое замечание о неуместности упоминания Имени Бога в контексте подобного диалога и о своеобразии его понимания веры модератор сделал ряд поправок относительно его (нехристианской) религиозности и сделал встречный выпад относительно моего (предполагаемого им) незнания ламаизма. В описанной ситуации мною было совершено следующее нарушение фоновых ожиданий: во-первых, я "посмела" делать замечания модератору и тем самым подвергла сомнению его статусное превосходство перед лицом других "чатников". Во-вторых, модератор был вовлечен в почти 50-минутное не поверхностное общение на религиозные, философские, психологические темы, и это также стало "кризисным" моментом в нашем диалоге. В конце него модератор наградил меня комплиментом: "Я сразу же понял, что Вы можете стать интересным собеседником". Затем я услышала вежливое "прощайте", которое оказалось "приговором": на следующий день при попытке войти в чат путь мне перекрыло "forbidden" ("вход запрещен"). Исключение из чата стало "высшей мерой наказания" за нарушение кодов чат-общения, превентивно защищающее чатников от посягательств на легкость, поверхностность, фамильярность общения.

В результате проведения описанных кризисных экспериментов обнажилось некоторое противоречие, присущее чат-коммуницированию. С одной стороны, чат-пространство может быть названо территорией эгалитаризма, вседозволенности, полем свободного экспериментирования с личностными идентичностями и дискурс-стилями, игровой площадкой для примеривания социальных ролей. С другой же стороны, в чатах допускаются, используются и поощряются вполне "серьезные" (а не игровые) и достаточно опасные с социальной точки зрения практики: исключение из чата (на Интернет-жаргоне - "награждение" пользователя "баном"⁶), отправление "раздражающего" чатника в личный либо тотальный Игнор (сообщения чат-актера, попавшего в Игнор, делаются невидимыми для чат-аудитории либо для ее отдельных участников, то есть просто не выводятся на экран). Если по неписанным законам Интернета "забанить" чат-актера можно лишь за нарушение чат-этикета (за использование нецензурной лексики, флуда, спама, флейма, троллинга⁷), то в действительности (как это видно по представленному выше примеру) проступки, за которые может последовать наказание, могут быть крайне невинными (либо вообще могут не являться "проступками", а, наоборот, этически выдержанными дискурс-актами). Достаточно, чтобы модератор (или Администратор) расценил их как "неприемлемые" и неправильные. Напротив, использование грубой лексики и brutальных форм вирту-

⁶ Бан (англ. to ban - изгонять, ссылать) - блокировка пользователя. "Наградить" баном может только модератор и администратор ресурса. Различают: временный бан - на определенный срок; серый бан (read only) - самый изощренный способ наказания: пользователь лишается возможности посещать чат на неопределенное время; постоянный (вечный, перманентный) бан. Возможен бан по IP - блокируется не только ник пользователя, но и IP, с которого происходил выход в чат. URL: <http://lurkmore.ru/Ban>

⁷ Флуд (англ. flood - наводнение) - сообщения, занимающие большие объемы и не несущие полезной информации; флейм (англ. flame - пламя) - "спор ради спора", обмен сообщениями, представляющий собой словесную войну или содержащий оскорбления; троллинг ("тролль" - мифический персонаж, уродливое, неприятное существо, созданное, чтобы причинять вред) или интернет-хулиганство - размещение провокационных сообщений с целью вызвать конфликты между участниками. URL: <http://ru.wikipedia.org/wiki/Trolling>.

ального поведения (флейма, провокаций, троллинга) часто не вызывают адекватной реакции модератора (который и сам может их практиковать), поскольку становятся повсеместными (и по этой причине противодействие им оказывается неэффективным). Таким образом, в чат-пространстве осуществляется своеобразное переворачивание традиционного значения концепта "девиация": девиацией, отклонением от нормы с точки зрения чат-коммуницирования становится не столько деструктивное (брутальное) поведение, сколько нарушение "cocktail-party"-Кода, а также властных амбиций чат-иерархии (властного кода, проявляемого в деятельности модераторов и администраторов).

Показательна беспощадность и бесповоротность решений, принимаемых в чатах к "нарушителям", которая вроде бы противоречит легко-непринужденной манере чат-общения. Если в действительной социальной жизни вполне возможными (и реальными) становятся "мирные урегулирования" конфликтов, позволяющие противоборствующим сторонам "выговориться" и достичь компромисса, то практика "исключения из чата" (блокирования входа в чат) без каких-либо предварительных объяснений и часто без права возвращения делает невозможным "налаживание отношений", насильственно прерывает социальный контакт и может оказать травмирующее социальное воздействие на "изгнанника" (= изгоя). Не меньший протест вызывает и вышеупомянутая практика "отправления в Игнор", которая также содержит тоталитарный подтекст. Примечательно, что принятие личного или коллективного решения о временном устранении "провинившегося" из чата в Игнор (опять же, степень "провинности" всякий раз определяется ситуативно и часто с подачи Модератора) не вызывает у чат-актеров сомнений в моральной допустимости подобных гонений. Приведу пример. Когда один из участников чат-коммуникации предложил отправить некоего X в тотальный Игнор, "чтобы проучить и поставить на место", я спросила: "не считаете ли Вы, что тотальный Игнор является тотальным позором для тех, кто его использует?". В ответ последовала вполне искренняя фраза: "Я не понял, что Вы имеет в виду". Становится очевидным возможный социальный эффект подобных чат-messages: , допустимость и, более того, одобряемость практик "изгнания", "устранения", "исключения" неугодных может привести в реальной жизни к эскалации межличностной нетерпимости, нетолерантности, ксенофобии.

Nickname- Код и Spectacle-Код. Может возникнуть предположение, что именно ники выполняют роль шифров, определяющих характер чат-активности их создателей, что они являются своеобразными эманациями (выражениями) характера их авторов. Именно такую позицию предлагает автор блога: "Придумать ник. Характеристика человека по нику": "при выборе себе ника, сетевого имени, человек исходит из своих предпочтений, интересов, идейных замыслов. В никнейме можно выделить "говорящее основание", по которому можно дать (поверхностно) психологический портрет его хозяина, узнать интересы никообладателя. Например, это может быть как слово (Бомж), так и сочетание специальных символов (СО/нц@), регистр составляющих никнейм букв (BaRxatNое УшкО), другие "ярлыки"..."⁸. Однако проведенный нами контент-анализ 136 сообщений (комментариев к приведенному тезису), представленных в этом блоге (проанализированы записи с сентября 2008 г. до конца августа 2010 г.) продемонстрировал, что среди кибер-актеров единое мнение по указанной проблеме отсутствует. Только 6% блоггеров (8 сообщений) согласились, что "ник выражает особенности характера человека". Примерно 15% блоггеров (20 сообщений) утверждают, что чаще всего ники выбираются либо случайно (и не имеют никакого отношения к "состоянию души" их автора), либо с целью "пооригинальничать и приколоться". В третьей группе высказываний (86 блог-сообщений, что составляет примерно 60% от общего числа) тиражируется просьба: "помогите придумать ник!". Оказывается, процесс "изобретения" ника является

⁸ (См. URL: <http://www.myseo.su/2008/09/07/pridumat-nik-xarakteristika-cheloveka-poniku.html>).

весьма проблематичным мероприятием. Какие выводы можно сделать относительно этой группы сообщений? Если кибер-актор не в состоянии самостоятельно придумать ник и прибегает к услугам советчиков, то вряд ли подаренный ему "технический ник" будет выражать его "внутреннюю сущность". Поэтому указанные 60% блог-сообщений вполне можно приплюсовать к тем 15% высказываний, в которых акцентируется случайностная природа ников (получим 75%). Авторы оставшихся 22 сообщений (18%) предлагают варианты ников, которыми все желающие могут воспользоваться (услуги ник-дизайнеров). Косвенным образом и в этой рубрике сообщений проводится мысль о случайной природе подбора ников.

Итак, подавляющее большинство участников блога "*Придумать ник. Характеристика человека по нику*" не поддержали тезис, согласно которому в никах содержится зашифрованная информация об их владельцах. Можно ли на этом основании сделать вывод о не-существовании ник-кода? Действительно ли ники не играют никакой роли в процессе чат-коммуницирования? В ходе исследования с использованием методов включенного наблюдения и кризисного эксперимента были получены неоднозначные ответы на этот вопрос. Суть эксперимента заключалась в апробировании нескольких ников, которые, на мой взгляд, содержали определенный смысловой "заряд" и должны были бы вызвать специфические реакции: Botaniq ("ботаниками" в детских и подростковых кругах называют "отличников", примерных учеников); Kikimora (женский ник, содержащий message внешней непривлекательности и задиристости); Marilyn_Mongoe (этот ник, содержащий коннотацию женской очаровательности, был использован в том же чате, что и предыдущий ник, с целью выявления возможных реакций на взаимоисключающие модели женственности); Помощник_депутата (социально "заряженный" ник, содержащий коннотацию "беспольной, но престижной" должности, вызывающей раздражение и чувство ressentiment'a); Model's_manager (ник, указывающий на модную профессиональную ориентацию его владельца); Декан_факультета (этот ник был опробован в Харьковском Чат-Студенте); Киноартист (профессионально сориентированный ник, указывающий на престижность символического статуса его владельца); Contra (ник, содержащий коннотативный смысл нонконформизма, конфликтности, провокационности поведения его владельца). Кризисный характер эксперимента с использованием разнообразных ников проявился не столько в намеренном нарушении фоновых ожиданий чат-аудитории, сколько в латентной провокации специфических реакций чат-актеров, в которых мог бы обнаружить себя *Nickname*-Код.

Реакция чатников на экспериментальные ники была неравномерной. Если некоторые из них (Помощник_депутата и Декан_факультета) начинали "отрабатывать" свои значения с первых минут появления в чате без особых усилий со стороны исследователя (условно назовем их никами "с сильным социальным зарядом"), то для того, чтобы вызвать реакцию на смысловые коды остальных ников, пришлось задействовать еще один код чат-коммуникации, - театральный код или *Spectacle*-Код, (эти ники получили название "слабо заряженных").

Реакция на "сильно заряженный" смысловым подтекстом ник Помощник_депутата с первых мгновений была резко отрицательной (словно у чат-актеров не возникало сомнений, что перед ними настоящий, а не симулятивный помощник депутата). Киберакторы стали дружно упрекать Помощника_депутата в невыполнении предвыборных обещаний и в лицемерии (несмотря на то, что наш герой-ник не позиционировал себя как представителя определенной политической партии). В некоторых случаях, когда Помощник_депутата позволял себе парирующие замечания в адрес особо активных обвинителей, они выходили из чата (возможно, испугавшись ответственности за резкую критику "представителя власти").

Ник Декан_факультета был использован в студенческом чате и имел "бурный успех". Чат-актеры, вступившие с ним в коммуникацию, то переходили на серьезный тон и по-ученически усердно отвечали на его вопросы, словно уверовали, что перед ними - властный представитель вуза (возможно, их собственного), то "срывались"

на шуточный стиль общения, заподозрив некую социальную игру. Шатания от веры к недоверию к нему можно было наблюдать в течение всего чат-раунда (примерно 30 минут). Похоже, что пиетет по отношению к должности реального декана держал чат-актеров в некоем напряжении, не позволяя полностью расслабиться. В данном примере можно было наблюдать проникновение реальной социальной жизни в виртуальное измерение. Таким образом, виртуальный мир трудно назвать "параллельным" и независимым от реального мира. Отношения между ними - более сложной природы: иногда возможны наложения, пересечения, взаимовлияния, иногда - автономное существование каждого из них.

Что касается остальных ников, то экспериментирование с ними оказалось более сложным и потребовало особой "драматургической" работы. Прежде, чем представить результаты эксперимента, необходимо небольшое теоретическое отступление. В некоторых западных и отечественных работах на тему виртуальной коммуникации [Vortree, 2005; Зиновьева, 2010] заметна рецепция идей И. Гофмана, утверждавшего, что социальный мир межличностных взаимодействий можно описывать, используя драматургически-театральные термины. То есть, интерпретировать его как мир перманентного спектакля, участники которого пытаются исполнять идеализированные роли, либо в надежде, что их игра будет воспринята как вполне "натуральная" ("искренние" актеры), либо демонстрируя безразличие к реакциям "зрителей" ("циничные" актеры). Аналогичным образом кибер-актеры могут драматургически реализовывать определенные кибер-сценарии, вживаясь в роли своих кибер-персонажей. Согласно Паулю тен Хаве, "участники чата могут быть названы "игроками", а спроектированные ими идентичности - "характерами", тогда как интеракцию между ними можно рассматривать как игровое исполнение роли" [Paul ten Have, 2000]. К такому же выводу приходит Н. А. Зиновьева, обращая внимание на то, что в виртуальном пространстве наряду с игровой формой самовыражения может быть использована и неигровая, различие между которыми в следующем: "В игре игрок вступает в коммуникацию от имени своего персонажа - искусственно созданного образа, обладающего, тем не менее, индивидуальными чертами характера. В Интернет-коммуникации вне игры игрок выступает от своего лица или от лица некоего виртуального Альтер-эго, созданного осознанно или неосознанно, но, тем не менее, не совпадающего с персонажем игры" [Зиновьева, 2010: 184].

Можно выдвинуть две гипотезы: 1. Если кибер-актер вступает в неигровую киберкоммуникацию, презентуя самого себя, то его ник-код будет проявлять себя лишь в том случае, если псевдоним (ник) выражает социально-существенные характеристики владельца и в смысловом отношении является чрезвычайно насыщенным (например, Вечный_студент, Я_за_Медведева, Люблю_географию и т.д.). 2. В случае, если киберактер вступает в кибер-игру в роли некоего вымышленного персонажа, ему необходимо не просто заявить ник (пусть очень содержательный), но и подкрепить его соответствующим стилем и манерой игры, иначе публика ему не поверит и поставленный им спектакль не найдет отклика.

Используя гофмановский подход, попробуем описать действие ник-кода. Если киберактер позиционирует себя посредством экстравагантного ника, который затем не проигрывается в дискурс-акциях, то чат-аудитория не станет пытаться проникнуть в скрытые смыслы его псевдонима (проявит безразличие к конкретной ник-презентации). К примеру, если киберактер станет позиционировать себя как Интеллектуал, но не проявит интеллектуальных качеств, его ник "зависнет" и не привлечет к себе внимания. Как показывает мой личный опыт пребывания в чатах, чаще всего киберактеры не обращают внимания на ники (за исключением ников, "заряженных сильным социальным смыслом"), какими бы необычными и эпатажными они ни были. Ники не привлекают внимания, когда выступают лишь "вывесками", набором знаков, которые не раскрываются и не разыгрываются на театральной кибер-сцене. Напротив, если ник-персонаж вживается в роль и разыгрывает спектакль перед чат-публикой, можно ожидать заинтересованной реакции с ее стороны.

Описанная схема полностью подтвердила себя в проведенных экспериментах. Так, два ника, заявленные в один и тот же день в одном и том же чате, - Kikimoga и Marilyn_Monroe, - поначалу не вызвали никакой (ожидаемой мной) реакции (учитывая флирт-сориентированность большинства чатов, предполагалось, что мужчины заинтересуются Marilyn_Monroe и проигнорируют Kikimoga). Участники чата абсолютно незаинтересованно отвечали на мои вопросы до тех пор, пока они были нейтральными. Однако с того момента, когда я попыталась представить кибер-драматическое исполнение противоположных по стилю женских ролей, ситуация изменилась: Kikimoga, которая, "поэтизируя" свою непривлекательность, заигрывала с мужчинами-чатниками, оказалась в изоляции. Напротив, Marilyn_Monroe, которая пыталась позиционировать себя как двойник (в реальной жизни) американской актрисы, вскоре обратила на себя внимание некоторых чатников, поддержавших общение в стиле "флирт". То есть, несмотря на то, что большинство кибер-актеров понимают, что на самом деле за ником Marilyn_Monroe может скрываться далеко не Мэрилин Монро (а, может быть, вообще не женщина), они охотно включаются в игру, поддерживая те messages, которые исходит ник.

Аналогичная ситуация сложилась в процессе экспериментирования с никами Model's_manager, Киноартист и Botaniq. Если поначалу эти ники не воспринимались серьезно и не рассматривались как манифестации жизненных позиций, то в результате театрализованного разыгрывания их социального контекста киберакторы прониклись доверием к этим персонажам. Так, Model's__manager, продемонстрировав осведомленность в тонкостях модельного бизнеса, привлек внимание некоторых "чатниц", которые, подыгрывая ему, описывали свои телесные достоинства. Киноартист, приукрасив свои актерские способности, сумел отыскать нескольких чат-поклонниц, которые настойчиво пытались выяснить, в каких фильмах он снимался и какая у него фамилия. С Botaniq'ом ситуация была несколько иная. Если первыми репликами в его адрес были стереотипно-заряженные фразы: "Ты в очках?", "Ты занудный?", то позже, заинтересовавшись его "развитостью не по годам" (Botaniq был позиционирован как 15-летний школьник), несколько "чатниц" вступили с ним в дружеское общение. Contra, которая практиковала язвительный стиль общения, в конце концов заслужила комплимент ("твой ник полностью выражает твой характер - ты все время высказываешься "против") и получила порцию резких реплик, в которых выражалось недовольство ее излишней придиричностью.

Тесная связь *Nickname*-Кода и *Spectacle*-Кода (и даже определенная степень их зависимости друг от друга) была прослежена и в процессе наблюдения за кибер-поведением других ник-персонажей. К примеру, владелец ника Гробовщик вел вполне обыденное (не траурное) общение до момента, пока я не поинтересовалась причиной выбора псевдонима. В ответ Гробовщик начал драматически разыгрывать свою роль, активно предлагая "чатникам" скидки на гробы и тщательно развивая похоронную тему. Наблюдая за его чат-поведением, я обратила внимание на еще одну особенность *Nickname*-Кода, которая была описана Паулем тен Хаве: при выборе кибер-партнеров, чат-коммуникаторы осуществляют поиск по нескольким параметрам: они обращают внимание на пол, возраст, место жительства собеседника, а также на его ник: "ники используются как "этикетки" (as concise labels), позволяющие понять, кто присутствует в чат-сети или в особой комнате" (Paul ten Have, 2000). Кибер-актеры подбирают собеседников также на основании смыслового сходства ников. Так, смысловой код, содержащийся в нике Гробовщик, проявился в том, кого он вовлек в обмен репликами: ими стали Мертвая_кукла и Киллер. В других ситуациях персонаж с ником Герой_любовник вступил в диалог с Красоткой (флирт-код), а Растаявший_снег обратился к Сильному_шторму ("метеорологический" код). Хотя, конечно же, подобным образом *Nickname*-Код действует не всегда; чаще всего - в ситуации, когда в незнакомый чат входит новичок и пытается подобрать себе чат-компанию.

Выводы. 1. В изучении текст-ориентированной кибер-коммуникации перспективен этнометодологический подход, адаптированный к аналитической работе с семиотическими текстами. Качественные методы этнометодологии (включенное наблюдение, интервью, полевые исследования "in situation", кризисный эксперимент, анализ разговоров) могут помочь исследователю обнаружить латентные коды, управляющие киберкоммуникацией (осуществить декодирующую и деконструирующую исследовательскую деятельность).

2. В результате проведения кризисных экспериментов в различных чатах был описан социальный механизм действия нескольких кодов чат-коммуникации: *Cocktail-party*-Код, *Nickname*-Код и *Spectacle*-Код. Программа легкого, поверхностного общения-развлечения, заложенная в *Cocktail-party*-Коде, включает в себя репрессивный шифр, запускаемый в действие в случае, если киберакторы отклоняются от развлекательных канонов чат-общения. *Nickname*-Код и *Spectacle*-Код, как правило, действуют совместно, подкрепляя и усиливая друг друга: заложенная в нике информация привлекает к себе внимание кибер-актеров в том случае, если она драматически разыгрывается в дискурс-спектакле. С другой стороны, театрализованное исполнение кибер-роли воспринимается в связке с ником ее исполнителя, порождая феномен чат-Персонажа, обладающего особой чат-идентичностью, ведущего независимое (от своего Автора) существование.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

- Батаева Е. В. Социальная феноменология киберкоммуникации // Социология: теория, методы, маркетинг. 2011. N1.
- Гарфинкель Г. Исследования по этнометодологии. Пер. с англ. З. Замчук, Н. Макарова, Е. Трифонова. СПб: Питер, 2007.
- Горошко Е. И. 2007. Лингвистика Интернета: формирование дисциплинарной парадигмы / Жанры и типы текста в научном и медийном дискурсе. Орел: Картуш. Вып. 5 URL: <http://www.textology.ru/article.aspx?ald=76> (дата обращения 30.06.2011)
- Денисов К. Умераед зайчег мой. Русский интернет прощается с русским языком // Известия. 2006. 26 апреля.
- Зиновьева Н. А. Сообщество виртуальных ролевиков: коммуникативные практики и области смыслов / Социальные коммуникации: профессиональные и повседневные практики. Сб. статей / Под ред. В. В. Васильковой, В. В. Козловского, А. М. Хохловой. Выпуск 3. СПб: Интерсоцис, 2010.
- Ионин Л. Г. Социология как non-fiction. О развитии этнометодологии // Социологический журнал. N1 - 2. 2006.
- Огурцов А. П. Этнометодология и этнографическое изучение науки // Социология науки. Хрестоматия / Сост. Э. М. Мирский. М.: Институт системного анализа РАН. 2000.
- Подвойский Д. В. "Публичная социология" в прошлом и настоящем: уточнение координат // Социол. исслед. 2009. N5.
- Ритцер Дж. Современные социологические теории. 5-е изд. СПб: Питер, 2002.
- Тощенко Ж. Т., Романовский Н. В. Публичная или профессиональная публичная социология? // Социол. исслед. 2009. N4. С. 20.
- Шкряб Е. Виртуальное общение как атрибут молодежной культуры / Сборник тезисов докладов участников VIII Международной научной конференции студентов и аспирантов "Социология в (пост)современности". Харьков: ХНУ им. В. Каразина, 2010.
- Apgar M. 1983. Ethnography and Cognition. In R.M. Emerson (ed.), Contemporary Field Research: A Collection of Readings, Prospect Heights, IL: Waveland. pp. 68 - 77.
- Androusoyopoulos J. 2008. Potentials and Limitations of Discourse-Centred Online Ethnography/ Language@Internet, Vol. 5, Article 8 // <http://www.languageatinternet.de/articles/2008/1610>
- Bortree D. 2005. Presentation of Self on the Web: an ethnographic study of teenage girls'weblogs / Education, Communication & Information. Vol. 5, N1 // http://onlineacademics.org/CAInternet/HandoutsArticles/Bortree169682_65.pdf
- Herring S. 1999. Interactional Coherence in CMC. Journal Computer-Mediated Communication, Vol. 4. N4 / <http://jcmc.indiana.edu/vol4/issue4/herring.html>
- Nocera A.J.L. 2002. Ethnography and Hermeneutics in Cybercultural Research Accessing IRC Virtual Communities / Journal computer-mediated communication., Vol. 7, No 2 / <http://jcmc.indiana.edu/vol7/issue2/nocera.html>

- Paccagnella L.* 1997. Getting the seats of your pants dirty: strategies for ethnographic research on virtual communities / Journal computer-mediated communication, Vol. 3, No. 1 // http://www.nyu.edu/projects/nissenbaum/ethics_whi_full.html
- Paul ten Have.* 2000. Computer-Mediated Chat: Ways of Finding Chat Partners /M/C Journal. Vol. 3. No 4 Computer-Mediated Chat: Ways of Finding Chat // <http://journal.media-culture.org.au/0008/partners.php>
- Rheingold, H.* 1993. The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier. Menlo Park, CA: Addison-Wesley, P. 26.
- Szacki J.* 2011. Historia mysli socjologicznej. Wydanie I - 6 dodruk. Warszawa: Wydawnictwo naukowe PWN.
- Thomsen, Steven R., Straubhaar, Joseph D. & Bolyard Drew M.* 1998. Ethnomethodology and the study of online communities: exploring the cyber streets/Information Research. Vol. 4, No. 1 // <http://informationr.net/ir/4-1/paper50.html>