

Секция «Связи с общественностью и теория коммуникации»

Участия в социальных сетях: карнавал и ритуал.

Горшкова Елена Григорьевна

Студент

*Волгоградская академия государственной службы, Государственного и
муниципального управления, Волгоград, Россия*

E-mail: Salvator-lux@yandex.ru

Участия в социальных сетях: карнавал и ритуал.

Люди используют интернет в различных целях: работа, поиск информации, накопление знаний и, конечно, общение. Именно этот вид деятельности считается содержанием такого популярного явления как социальные сети. Виртуальные сообщества сегодня – это явление, которое давно уже стало повседневным. Повседневное значит привычное, обычное, а самое главное близкое. Это тот жизненный порядок, в котором каждый человек, кем бы и каким бы он ни был, ориентируется свободно.

Однако миф о повседневности как мире свободно действующей личности последовательно разрушил И. Гофман. В «Анализе фреймов» и последней книге «Формы разговора» (1981) Гофман разработал метасхему для интерпретации повседневной жизни.[1] Жизненный опыт, восприятие реальности, индивидуальные действия, по И. Гофману, социально структурированы посредством фреймов.

Английское слово «фрейм» обозначает широкий круг понятий, связанных со структурированием реальности, в широком смысле это «форма».[2]

Какими бы тривиальными ни казались эти механизмы, они структурируют восприятие социального мира. Люди живут, играя — такова мысль Гофмана.

Иными словами, скрывая свое истинное лицо и демонстрируя неподлинное, индивид превращает повседневные практики в «лицедейство». Результатом «лицедейства» является саморегулируемое взаимодействие, поддерживающее «ритуальное равновесие». Это говорит о том, выбирая определенную роль, мы делаем это целенаправленно и заранее знаем сценарий действий, потому и можем его регулировать. Данный процесс происходит с индивидами каждый день. Тем самым, повседневность обладает многослойной структурой и разнообразна в формах своего осуществления, одной из которых и являются социальные интернет-практики.

А.Л. Радкевич определяет их как виртуальные аналоги традиционных, которые представляют собой совокупность рутинных действий, связанных с использованием Сети, где актерами выступают пользователи Интернета.[3] Рутинность – удивительное свойство социального мира. Однако здесь действуют закономерности особого рода.

Выявлению характера организации повседневных практик пользователей Интернета в социальных сетях на базе основных понятий драматургической социологии И. Гофмана и посвящена данная работа.

Облик потенциального участника руСети рисуется из аватара, Ника, статусов, наличия тех или иных интересов – все это вписывается в определенные графы и подчеркивается в манере, специфике и контенте сообщений и комментариев. Хотя вся вышеизложенная информация может вовсе и не совпадать с реальными данными. Рисунок идеального «Я» как конструкт желания показать себя лучше, изящнее, одним словом,

не таким, какой ты есть в реальности, это часто встречающийся факт социальных сетей. В этом случае возникает явление карнавала.

Карнавал – это культурный и массовый поведенческий феномен, фундированный соответствующим «типом образности». Другими словами, поступки индивида обосновываются тем образом, который он целенаправленно выбрал.

Карнавальность становится одним из инструментов построения общения в сети.[4] Каждый участник надевает определенную маску, которая, исходя из его личных устремлений, в большей или меньшей степени соответствует реальности, и играет роль. Огромное число возможностей Интернета воспринимается как вседозволенность, что способствует формированию из социальной сети «театра абсурда».

Проанализировав опыт участия в социальных сетях, был сделан вывод о том, что практика интернет-общения во-многом обусловлена игровым фактором. Дело в том, что в Сети как и в игре осваиваются новые роли, развиваются навыки и расширяется жизненный опыт. Через аспект игровой деятельности определяется мотивация интернет-пользователей. Например, коммуникативный фактор и стремление к получению удовольствия от общения. Теория функционального удовольствия К. Бюлера рассматривает удовольствие, получаемое непосредственно от игрового процесса в качестве главной мотивации. Принцип удовольствия в основу игры вкладывал и немецкий психолог В. Вундт.

Согласно концепции игры, разработанной Г. Спенсером под влиянием идей Ф. Шиллера, игра является средством избавления от нереализованной энергии. Действительно, желание самореализации, новой идентификации, стремление рассказать о себе другим или почувствовать причастность к тому, чего нет в реальной жизни – фактор включения в Сеть для большого числа участников. Факт включения или вовлеченность диктуется самой ситуацией общения в качестве ритуального обязательства и поддерживает «контур взаимодействия». Тем самым, наблюдается еще одна тенденция современных социальных интернет-практик – их ритуализация.

Ритуал – это стандартная последовательность дополнительных транзакций, продиктованных окружающей действительностью. Когда происходит буквально первая транзакция, то все последующие можно легко предугадать.

Интегральной моделью взаимодействия, описывающей множество повседневных интеракций, является интерактивный ритуал. Применение этой технологии организует групповое взаимодействие, стимулирует и делает возможным интерактивный процесс, обуславливает прогнозируемые социально значимые результирующие.[5]

Этот некий стандарт, нарушение которого влечет за собой возникновение душевного дискомфорта у людей. Таким образом, ритуалы находятся в тесной связи с системой социальных отношений и ценностей. В то же время не следует думать, что ритуал – это всего лишь некоторая последовательность символических действий, не выполняющих никакой общественно значимой функции.

Интернет связывает, объединяет, сближает, но это происходит только в информационном и коммуникативных планах, в географическом же аспекте индивиды так и остаются отдалены друг от друга большими расстояниями. А расстояние – это преграда доступности, то есть открытости и доверия, а, следовательно, наличие возможности для анонимности и мистификации. Между тем, что происходит на самом деле, и тем, что хочет участник ситуации: действие и выражение действия значительно различаются.

Таким образом, форму интернет-общения в социальных сетях, пользуясь терминологией И. Гофмана, можно назвать игрой со смешанными мотивами, которая отличается неопределенностью сведений о ресурсах и намерениях сторон, поэтому центральной проблемой является в данном случае коммуникация.

Глобализация коммуникации во всемирной сети Internet разрушает социальные барьеры, но, в то же время, рушатся и традиционные сообщества, традиционные формы социальных связей и соответственно меняется повседневность.

В заключение, отметим, что А. Шюц говорит о повседневной жизни как о верховной реальности, по сравнению с которой, другие сферы представлены как квазиреальности.[6] Другими словами, осуществляя свои повседневные практики в сети, пользователи, проектируя свои образы, не стоит забывать о своем истинном «Я».

[1] Батыгин Г.С. Континуум фреймов: драматургический реализм Ирвинга Гофмана // Вестник РУДН. 2002. 1.

[2] Вахштайн В.С. Книга о «реальности социальной реальности»: И. Гофман. Анализ фреймов: эссе об

организации повседневного опыта: Пер. с англ. / Под ред. Г.С. Батыгина и Л.А. Козловой; Вступ. ст. Г.С. Батыгина. М.: Институт социологии РАН, 2003. // Социологический Журнал, 2004, 3-4

[3] Радкевич А. Л. Социальные Интернет - практики как объект социологического анализа / А. Л. Радкевич // Знание.Понимание.Умение. – 2009. - 3. – С.123-133.

[4] Гришкова В.И. Карнавал и виртуальная реальность //Курский государственный технический

университет

[5] Прозорова Ю.А Интерактивный ритуал как социально-коммуникативная технология организации группового взаимодействия //Санкт-Петербургский государственный университет

[6] Шюц А. Структура повседневного мышления // Социологические исследования. 1988. 2. С. 129-137