

Дарья Васильева,
ассистент кафедры этнической социологии и культурной
антропологии факультета социологии СПбГУ
balpam@yandex.ru

ГЕНДЕРНЫЙ ДИСПЛЕЙ В ИНТЕРНЕТ-СООБЩЕСТВАХ

В данном исследовании рассматривается гендерный дисплей, или процесс конвенциализированного изображения гендера, в интернете. В качестве теоретической основы работы использована статья Эрвина Гоффмана “Gender Advertisements: Studies in the Anthropology of Visual Communication”, один из самых известных текстов по гендерной социологии (Moore, 1999; Kottak, 1994). Объектом исследования стали интернет-сообщества, которые можно определить как коммуникативное пространство, используемое группой («командой») сетевых «персонажей» в целях культивации общих паттернов взаимодействия. Основной метод исследования – анализ документов (интернет-страниц дневников сайта «@diary»¹, форумов и персонажных страниц сайта «Hopesland»²). Проведено также лично (вне интернет-пространства) несколько неформализованных, тематически фокусированных интервью с пользователями данных сайтов.

И интернет-дневники, и ролевые игровые сайты появились сравнительно недавно, но уже пользуются огромной популярностью. На данный момент количество служб, подобных «@diary», составляет более десятка только в пространстве Рунета, а количество пользователей исчисляется десятками тысяч. В данной работе интернет-дневник рассматривается как еще одна форма представления себя другим (Гоффман, 2000). Интернет-дневник – это (цитируя администрацию сайта «@diary»):

«Ваше личное пространство в Сети. Это не домашняя страница, которая чаще всего создается подручными методами, обновляется автором, когда он о ней

¹ www.diary.ru

² www.hopesland.narod.ru

вспоминает, и которая порой мало кому в Сети известна. Это именно "виртуальный" дневник – место, где вы можете быть самим собой или кем-то еще (все в Ваших руках).

@дневник – это рассказ о Вас и Вашей жизни... Мысли, чувства, эмоции и не только – все то, что хотелось бы сохранить, теперь останется по Вашему желанию в виде записей онлайн-дневника.

@дневник – это еще и сообщество, содружество людей, объединенных общими интересами и взглядами на жизнь, перечень которых настолько широк, что Вы почти наверняка встретите здесь если не единомышленников, то, по крайней мере, достаточно близких Вам по духу персонажей.

@дневник – это возможность для самовыражения, общения, творчества, времяпрепровождения и много-много другого».

Итак, из самоопределения сообщества следует, что интернет-дневник подразумевает представление себя другим людям. Однако это представление переносится с «физической арены» (Гофман, 2001: 306) в виртуальное пространство «Мировой компьютерной Сети». Внутри новых виртуальных арен личности так же представляют друг друга в качестве субъектов взаимного наблюдения. Однако в отличие от того, что обычно имеет место в повседневной жизни, «отыгрывание роли» в данной ситуации уже четко осознается: индивид рефлексивует, определяет себя, принимает от других определение – «персонаж» для своей виртуальной личности. Хозяин дневника заранее выбирает фасад для своего представления и роль, которую он будет исполнять, ввиду доступности его «личного пространства в Сети» не для него одного, но и для пользователей отдельно взятого сайта, которых тем не менее выбирает он сам. Таким образом, можно заключить, что дневник – это определенная социальная ситуация. Любопытно, что если «традиционный» (бумажный) дневник было чем-то сугубо личным, то теперь, он носит заранее игровой, показательный характер. Он приобретает функцию – побуждать к интеракции.

Количество ролевых игровых сайтов автор затрудняется

оценить. Их появление связано с практиками субкультуры так называемых «ролевиков». «Толкиенисты» и «амберисы» одними из первых освоили сетевое пространство. Игровые сайты выполняли интегративную и информативную функцию. На них готовилась «живая игра» (вне сетевого пространства): прорабатывался сценарий, искались «персонажи» и разрабатывались их «квэнты» (роли), наконец, оговаривалось место и время проведения игры – как уже отрепетированного представления, т. е. это была «режиссура», посредством которой участники репрезентировали свою включенность – вырабатывались поведенческие стили, в том числе и гендерные (Гофман, 2001: 324). Сегодня уже сама социальная ситуация – игра – перенесена на сайт. Изучаемый игровой сайт “Hopesland” имеет своеобразные коммуникативные перекрестки с “@diary” – персонажи ведут так называемые «игровые дневники». “Hopesland” был включен в материалы исследования, так как обеспечивал доступ к респондентам в «реальной жизни» и, тем самым, позволял точнее выявить механизмы конструирования гендерного дисплея респондентом.

Традиционные общества рассматривали мужское и женское как категории не только противоположные, но и полностью взаимоисключающие (Moore, 1999). В традиционных культурах, описанных антропологами, в основе всей социальной организации лежит табу на одинаковость мужчины и женщины. Родственное окружение по материнской или отцовской линии является носителем гендерных установок, которые передают младшему поколению (Colier, Yanagisako, 1987: 1–12; Мальшева, 2001: 175). Гендерная идентичность складывается в процессе социального взаимодействия. Для эффективной коммуникации в мире повседневности необходимо базовое доверие к тому, с кем происходит взаимодействие. Коммуникативное доверие, так сложно достижимое в виртуальном пространстве интернета, основывается на возможности идентификации, основанной на опыте агентов взаимодействия. Итак, для воспроизводства мужественности и женственности необходимо проявлять это в *гендерном дисплее*, т. е. вызывать доверие и вписываться в стереотипы, существующие в культуре данного интернет-сообщества (Гофман, 2001: 309–334). Участник сообщества

должен подготовить почву для контактов, выработать модус, стиль взаимодействия, которые создадут гарантии для тех, кто становится свидетелем (Гофман, 2001: 309).

Условие доверия – постоянство, преемственность в действиях индивида. Последовательность в гендерном дисплее создает возможность для устойчивой категоризации. Гендерные стереотипы и паттерны отражают в известном смысле «стратегию» системы пол – гендер в ситуации, когда за всеми человеческими существами закреплено строго определенное место, когда привычные с самого детства представления о маскулинности и фемининности воспринимаются как нечто само собой разумеющееся (Holmes, 1995: 123). В интернет-сообществах демонстрируемый гендер далеко не всегда биологически обусловлен. Как яркие примеры могу привести, юношу, играющего эльфийку Рэтти, и девушку, играющую мужскую роль, Rudolf Richard Verner Hess. Подчеркну, что гендер пронизывает все ролевые спецификации. Как говорилось, «*@дневник – это возможность для самовыражения*». Это показательное самовыражение является еще одним элементом представления. При этом сообществу демонстрируется идеализированный вариант собственного Я. Драматическим образом подчеркиваются ценности, которые стоят за поведением и затушевываются другие, которые индивид не желает демонстрировать.

В виртуальном пространстве Сети существуют особые техники стилизации, позволяющие другим немедленно опознать в индивиде принадлежность к той или иной социальной категории. Целостное поведение, которое человек демонстрирует, влияет на других людей, заставляя воспринимать его как «мужчину» или как «женщину». В анкете профиля пользователя сайта «*@diary*» есть графа «пол», где надо выбрать одним из пунктов: «женский», «мужской» и «я еще не определилось». Практика показывает, что при недостоверно отыгранной роли, четкое указание на пол не работает, «зрители» (постоянные читатели) в таких случаях в письмах интересуются: «*А все-таки, Вы мальчик или девочка?*»

Обычно отдельный человек, исполняя свою роль, требует от зрителей воспринимать его всерьез. Если ему удастся управлять впечатлениями и эмоциями зрителя, то его считают хорошим

исполнителем роли. Лишь спустя длительное время после «представления» мы в состоянии выйти из-под обаяния «постановки» и уяснить себе, что это была не реальность, а всего лишь спектакль. Это первое сомнение, из-за которого мы чувствуем, что некто «разыграл» нас. Очень часто, встречаясь в реальной жизни, пользователи данных ресурсов часами «выясняют» «природу» общего Интернет-знакомого: *«кажется, что оно все-таки – не он», «она кажется старше, чем написано в анкете».*

Насколько сам актер верит в реальность, в переживание которой он стремится вовлечь свое окружение? Зачастую мы, вероятно, обнаружим, что актер играет роль не только для нас, но и для себя. Таким образом, мы можем сделать вывод, что «персонаж» не случайно выбирает маску. Она должна соответствовать его внутреннему состоянию и настрою, его привычкам и ценностям. Можно согласиться с Робертом Парком, который утверждал, что маска есть наше подлинное лицо. В рассматриваемых мной интернет-сообществах встречаются исполнители, которые полностью увлечены исполнением роли и не сомневаются в том, что она и есть подлинная реальность. Бывают, однако, и такие исполнители роли, которые совершенно не верят в нее и при ее исполнении впадают в откровенный цинизм.

Попробуем с учетом всего вышесказанного обратиться к теме так называемых «игровых дневников». Основной их особенностью является то, что повествования от начала и до конца ведутся от лица определенного, выбранного автором дневника персонажа. События, описываемые в таком дневнике, являются абсолютным вымыслом, лишь с некоторой, очень редкой, претензией на правдивость. Здесь они абсолютно тождественны с «квэнами» (участниками) ролевых игровых сайтов. Это «игра в игре». Можно сделать вывод, что автор полностью отстраняется от «своего» дневника и расценивает такой «дневник» исключительно *«как способ литературного самовыражения».* И все-таки, подобные дневники полностью отвечают вышеперечисленным определениям идеализации и веры в роль. Здесь создаются достаточно сложные «многослойные» (Гофман, 2001: 311) дисплеи: так, формулы адресования (например, при общении в комментариях к записям в дневниках), содержащие

указания на «пол» говорящего и «пол» получателя, намекают на тип их взаимоотношений.

В первую очередь, автор требует серьезного отношения к своему «творчеству» и болезненно относится к сомнениям в собственной искренности со стороны «зрителей». Автор полностью ассоциирует себя с персонажем, чью маску он надевает для перформанса. Виртуально он принимает черты характера своего героя, его привычки, образ жизни и даже «внешность», т. е. «аватар» и «манеру поведения», о которых будет рассказано ниже, в соответствующем разделе. Иногда он стремится демонстрировать признаки своего героя и в «реальной» жизни.

Рассмотрим, какие средства используются для построения интеракции в интернете. Очень любопытно будет проанализировать, как именно люди, не видя лица собеседника, понимают друг друга, ухитряются дружить и даже влюбляться. Гендер в тесной связи с возрастной шкалой является важным фактором, позволяющим нам определить «природу» собеседника. Итак, какими же средствами он выражается? Гоффман называл исполнением роли все поведение на людях. Ту часть исполняемой роли, которая «в общем и заранее известном виде постоянно служит для определения ситуации участниками представления», Гоффман называет *«фасадом»*. Фасад представляет собой «стандартный репертуар выражений, который индивид использует сознательно или бессознательно». Сюда относятся, во-первых: *«сценические декорации»*, т. е. оформление пространства для выступления, например, квартира, автомобиль или любимое кафе. В пространстве рассматриваемых мной ресурсов интернета «декорации» тоже играют немаловажную роль. Правда, здесь в их роли выступает оформление страницы дневника или персонажной страницы («женские/ мужские» цвета, описание обстановки, в которой происходит действие). Выбор картинки для фона может рассказать о многом. Например, если фон представляет собой обнимающихся мишек, можно говорить о том, что владелец дневника позиционирует себя как девушка, причем тяготеющая к несколько инфантильной романтике.

Во-вторых: *«личный фасад»*, к которому относятся статусные символы, одежда, внешность, манера речи (использование

определенного сленга) и другие способы передачи информации. В подтверждение презентируемой «гендерной идентичности» индивид может, например, привести в своем дневнике результаты такого теста «Предлагаемый тест поможет вам узнать, насколько у вас мужской или женский склад мышления».¹

В-третьих: «социальный фасад», под которым понимаются социальные ожидания, связанные с социальной ролью. Например, устойчивые представления о нормах поведения в данном обществе в роли учителя или отца.

Наконец, в-четвертых, собственное «лицо» участника взаимодействия. Это тот единственно доступный визуальный образ, фигурирующий в интернет-общении. «Лицо» – это «аватар», образ, который сопровождает подпись пользователя. Иногда это просто картинка, нравящаяся автору дневника и соответствующая принятому им имени, иногда – его или ее фотография. Многие читатели дневников убеждены в том, что аватар сообщает о своем владельце больше, чем манера общения и другие разобранные выше элементы фасада. Наконец, следует упомянуть другой элемент «лица» – «ник», выбранное пользователем «имя», под которым его будут знать другие участники сообщества. По совокупности аватар + ник + подпись_к_аватару можно составить первое поверхностное впечатление об авторе дневника. Все эти индикаторы гендерно окрашены. По этим атрибутам мы можем определить возраст собеседника, его пол, его увлечения. Так собеседник имеет схематичную «карту»: с кем он имеет дело и какой реакции можно ожидать от данного персонажа.

Систем знаков и оповещения в интернет-общении множество. И для того чтобы суметь по паре напечатанных фраз узнать о том, как себя чувствует или что собой представляет ваш собеседник, безусловно, необходима практика. Наблюдение за действиями других людей и знание о том, что за тобой наблюдают со стороны, провоцируют определенные формы поведения. Когда один человек действует на глазах другого, то он действует в расчете на то, чтобы транслировать наблюдателю определенные представления о смысле своего действия. Гофман называет это «драматической

¹ <http://newtests.kulichki.net/cgi-bin/test1.cgi?cat=man&num=3&step=1&score=0>.

постановкой». Драматическая постановка поведения представляет собой «метод, посредством которого исполнение роли социализируется, т. е. приспособливается к пониманию и ожиданиям общества, в котором оно происходит». Гендерный дисплей, как и прочие «постановки», может отражать фундаментальные свойства социальной структуры (Гофман, 2001: 310). Заметная доля интеракций в интернете не обходится без драматической постановки гендера.

Причины такой тщательной работы над гендерной ролью даже очевидней, чем в «реальном» взаимодействии. Во-первых, когда двое разговаривают в интернете, они не могут видеть лиц друг друга, не могут адекватно среагировать на «тон» разговора. Во-вторых, интеракция в Сети так или иначе носит условный характер, и, безусловно, не может заместить общение «реальное». В-третьих, общение в интернете производится не с каким-то конкретным лицом, а с определенным созданным образом, что, лишний раз подчеркивает исключительную условность таких интеракций. Здесь нет никакого отношения между полами, существуют только презентации практик таких отношений – их портрет.

Литература

Colier J.F. and Yanagisako S. (1987). Gender and Kinship. Stanford University Press.

Holmes E.R. (1995) Other Cultures, Elder Years: An Introduction to Cultural Gerontology. Sage.

Kottak C.P. (1994) Cultural Anthropology. McGrawHill.

Moore H.L. (1999) Whatever happened to Women and Men? Gender and other Crises in Anthropology // Henrietta L. Moore. (ed.) Anthropological Theory Today. Polity Press.

Гофман И. (2001) Гендерный дисплей // Жеребкина С. Введение в гендерные исследования. Часть II. Харьков: ХЦГИ; СПб: Алетейя.

Гофман И. (2000) Представление себя другим в повседневной жизни. М: Канон-пресс.

Мальшева М. (2001) Современный патриархат (Социально-экономическое эссе). М.: Academia.