

# Игровая концепция повседневности И. Гофмана: между символическим интеракционизмом и этнометодологией

Константин Глазков

Аспирант департамента социологии НИУ ВШЭ, магистр градостроительства

Адрес: ул. Мясницкая, д. 20, г. Москва, Российская Федерация 101000

E-mail: [glk@gorod.org.ru](mailto:glk@gorod.org.ru)

Метафора театра неразрывно связана с исследовательским подходом Ирвина Гофмана. Однако с начала 1960-х годов он отдаляется от драматургического подхода и пребывает в поисках нового источника для теоретизирования. Одним из таких источников становятся игры. Несмотря на широкий арсенал аналитических понятий и исследовательский опыт, сформировавшийся за этот период, подход Гофмана к изучению повседневности через игровую метафору не обрел популярности среди исследователей геймификации практик. Задача настоящей статьи — раскрыть теоретический потенциал концепции игрового столкновения Гофмана, обозначив точки сопряжения его концепции со смежными областями (преимущественно с символическим интеракционизмом и этнометодологией). Игровая концепция Гофмана, в отличие от символического интеракционизма, стремится ограничить степень проникновения символического наполнения взаимодействий, когда последовательность ходов и результат столкновения обретает смысл лишь из-за рекурсивной интерпретации участников. Напротив, Гофман указывает на то, что исход игрового столкновения во многом зависит от предыдущей последовательности ходов и ситуативно доступного набора событий. Этнометодологи отмечают, что повседневность не имеет перерывов и не разыгрывается по правилам, подобно играм. По Гофману, игровому взаимодействию действительно свойственна прерывистая темпоральность, которая, впрочем, не означает стратегических тайм-аутов. В свою очередь, существующий разрыв с теорией игр объясняется тем, что он осознанно исключил строгую калькуляцию из повседневных взаимодействий, оставляя значительную роль для неопределенности. Несмотря на то, что по одним и тем же основаниям игровая концепция Гофмана близка то к одному, то к другому подходу и многие авторы пытаются нащупать схожесть между ними, она сохраняет свою оригинальность и обладает особыми аналитическими преимуществами.

*Ключевые слова:* игровая метафора, игровое столкновение, спонтанная вовлеченность, эйфория, символический интеракционизм, этнометодология

## Гофман как теоретик игрового взаимодействия

Понятие игры остается довольно запутанным вопреки многочисленным попыткам классифицировать разнообразие проявления игр. Тем не менее многие авторы выделяют в отдельные классы игры, основанные на случае, и игры, основанные на подражании (Юнгер, 2012: 35–49). У Р. Кайуа (2007) эти жанры получили названия *alea* и *mimicria* соответственно. В подходе Гофмана игры на подражание (пред-

© Глазков К. П., 2016

© Центр фундаментальной социологии, 2016

DOI: 10.17323/1728-192X-2016-2-167-191

ставление себя другим) получили дополнительную преференцию, что послужило поводом для отдельного их рассмотрения в качестве самостоятельной области. Во многом это обусловлено тем, что Гофман наследует мидовскую традицию, в рамках которой люди не просто играют, а играют роли (*playing* и *gaming*), что является неотъемлемым процессом социализации и становления себя как субъекта социальных отношений (Mead, 1934). Если среди исследователей культуры игра по отношению к театру оставалась общим понятием<sup>1</sup>, то в социологическом прочтении она в основном сводилась к драматургическому подходу, согласно которому каждый из участников социальных отношений поддерживает (разыгрывает) необходимую видимость происходящего.

Тем не менее, как верно подмечают некоторые авторы, «драматургическая оптика покоится на различии того, что „представлено“, и того, что есть „на самом деле“» (Вахштайн, 2007: 69). И если проблема того, что есть «на самом деле», не получила однозначного решения в дискуссии между символическими интеракционистами и этнометодологами (Rawls, 1989), то для самого Гофмана ситуация, когда «маски сцены отбрасываются» (Гофман, 2000: 302), выходит на передний план. В тот момент, когда театр отступает от повседневности<sup>2</sup>, в ней угадываются черты случайности, которую всякий раз стремятся укротить неунывающие участники социальной игры, являющие в процессе игры настоящих Я. В период после «Представления себя другим в повседневной жизни» (1956) и до «Анализа фреймов» (1974) выходит ряд работ Гофмана, в которых игровая метафора получает детальную проработку. Это «Столкновения: два исследования в социологии взаимодействия» (1961), «Ритуал взаимодействия: эссе в области поведения лицом-к-лицу» (1967) и «Стратегическое взаимодействие» (1969)<sup>3</sup>. «На страницах

---

1. Ф. Г. Юнгер постоянно обращается к игре слов, поэтому «спектакль» по-немецки он передает с помощью слова «Schauspiel», то есть «игры напоказ» (Юнгер, 2012: 93).

2. В настоящее время скорее наблюдается обратный процесс, когда повседневность подступает к театру. Привычное театральное действие демонстрирует зрителю эстетику обыденного, отстраняя его от обыденного и тем самым делая главным действующим лицом. Пример анализа городского спектакля «Remote» (см.: Шмелева, 2016). В отличие от городских спектаклей, искусство перформанса, погружая зрителя-участника в ситуацию повседневных практик, за счет коллективной сверхконцентрации на происходящем добивается обратного эффекта — выталкивания из повседневного и последующего ощущения экзальтации и «нереального». Пример анализа перформанса в терминах фрейм-анализа, игры и спектакля (см.: Сироткина, 2016).

3. Как справедливо отмечает один из рецензентов, в трех упомянутых работах Гофман обращается к теме игр по-разному: «игра как форма активности» соответствует статьям «Fun in Games» (1961) и «Where the Action Is?» (1967), а «игра как перспектива для анализа» — книге «Стратегическое взаимодействие» (1969). Проблема состоит в интерпретации намерений самого Гофмана: действительно ли он пребывал в поисках новой «гранд-метафоры» взамен драматургии? Такая постановка вопроса кажется бессмысленной. Не имея возможности установить, какой замысел скрывался за работами этого периода, остается лишь оперировать изложенными в них теоретическими положениями. Очевидным кажется, что Гофман постоянно обращался к разным «каналам терминологического импорта» (Вахштайн, 2007: 71) и игры были одним из таких каналов. Осознанно или нет, Гофман видит за играми разные аналитические возможности, которые в его работах имеют между собой мало общего. Вероятно, теоретика подвела ускользающая природа игры, субстанции которой, по Витгенштейну, не существует (Эдмондс, Айдиноу, 2004: 231), а может быть, он специально предпочитает держать на уда-

его текстов понятия из словаря азартных игр („ставка“, „шанс“, „пари“, „джекпот“, „блеф“) соседствуют с традиционными социологическими определениями и заимствованиями из разговорного языка или сленга („прикид“, „жертва“, „сборище“, „манера“, „лицо“») (Вахштайн, 2007: 71). Эти аргументы, вкупе с опытом крупье-блэкджекера в Лас-Вегасе, который имелся у Гофмана после прохождения курсов подготовки, склоняют к мнению, что гофмановский проект игровой концепции повседневности является наиболее недооцененным среди его наследия. Примечательно, что в век цифровых технологий и опосредованных через медиа игровых взаимодействий подходы к изучению ситуативного порядка лицом-к-лицу, с некоторыми оговорками, представляются наиболее перспективными. Однако это потребует щепетильной реконструкции соответствующей аналитической модели с целью дальнейшей адаптации ее под современные феномены.

Вспоминая о Гофмане, Г. С. Беккер (2007) описывает случай, когда в начале 1960-х тот позвал его на семинар, на котором М. Скотт — тогда еще студент Университета в Беркли — презентовал свое исследование. В докладе, который впоследствии лег в основу знаменитой книги «The Racing Game» (Scott, 1968), Скотт рассказывал о феномене, когда при организации скачек тренеры, владельцы лошадей и жокеи стремятся специально проигрывать заезды, уповая на существование «победных» и «проигрышных» серий. Гофман прервал докладчика и попытался уточнить, спросив: разумеется, они думают, что «победные» и «проигрышные» серии существуют? Тогда Скотт ответил, что такие серии являются наблюдаемым фактом. Гофман, с его богатым опытом исследования игр в карты и кости, пришел в ярость от столь натуралистического толкования удачи игроков и прервал выступление.

Этот случай демонстрирует, как Гофман подходит к изучению игр. Для него игровое взаимодействие — активность, при которой люди взвешивают свои шансы и принимают ответственные решения. Игры занимают промежуточное положение между неопределенным и детерминированным, где участники пытаются найти баланс между двумя крайностями. Игровое взаимодействие не ограничивается игрой, но затрагивает и остальные активности, возникающие по поводу игры. Таким образом, игровое взаимодействие может пронизывать комплексные ситуации, в которых одни участники заняты игрой, другие — принимают ставки на исход игры, третьи — попросту наблюдают, не вмешиваясь в происходящее.

Далее мы попытаемся детально рассмотреть наиболее простой элемент подобных комплексных ситуаций — *игровое столкновение*. Нас интересует, как этот концепт представлен в работах Гофмана и какую рецепцию он получил в рамках микросоциологического подхода. В качестве отправной точки обратимся к двум эссе Гофмана: «Fun in Games» (1961) и «Where the Action Is?» (1967), в которых по-

---

лении «игру как активность» и «игру как перспективу». Это не важно. Наша задача — сформировать из разрозненных определений и связей консистентную картину, которая бы позволяла более продуктивно подходить к описанию повседневных взаимодействий, выделяя из них аспекты, игнорируемые другими подходами.

нятие игрового столкновения получило наиболее полную проработку<sup>4</sup>. «Фронт рецепции» этих двух работ мы условно поделим на три направления: символический интеракционизм, представленный статьями из журналов «Studies in Symbolic Interaction» и «Symbolic Interaction», этнометодология и теория игр.

Метафорическая и аналитическая модель Гофмана в области игр испытывает коррозию, вызванную отторжением со стороны более устоявшихся теоретических школ (символического интеракционизма, этнометодологии, теории игр). Значительная ее часть, включая само понятие игрового столкновения, слабо представлена в последующих работах, а если и представлена, то получила иную интерпретацию. Попробуем разобраться, в чем она заключается, какие положения гофмановской теории игр были в большей степени восприняты, а какие отброшены.

### **Аналитические преимущества игровой концепции повседневности**

Гофман обращается к игровой метафоре по ряду причин. Базовая причина заключается в том, что игры проливают свет на те обстоятельства ситуации взаимодействия, без которых она беспрепятственно поддерживает свою целостность. Вместо того чтобы искусственно расстраивать тот или иной аспект ситуации, как это принято, например в этнометодологической традиции<sup>5</sup>, Гофман предлагает изучать так называемые «правила иррелевантности», с помощью которых участники исключают из рассмотрения лишние детали контекста, тем самым поддерживая устойчивость игровой действительности (Goffman, 1961: 19).

Включенные во взаимодействия объекты в рамках игр получают специфическое символическое восприятие. «Королева в шахматах — не настоящая королева, но и не кусок дерева или кости» (Ibid.: 25). Можно сконструировать собственное понимание того, как тот или иной объект считывается в процессе взаимодействия. Шахматная королева — это то, что движется как королева в процессе игры в шахматы. Попутно все лишние атрибуты ситуации, внешней по отношению к игре, на время исключаются из виду. «Как некоторые правила и ощущения остаются в области неизвестного (временного бездействия), так и участники взаимодействия выключают себя из обязательств, идущих вразрез с текущим взаимодействием» (Ibid.: 24).

Игровая активность важна еще и потому, что само участие в игре порождает особый тип вовлеченности всех участников взаимодействия, поддерживая высокую степень сфокусированности на игровые правила, объекты, противостоящие стороны и т. д. «Мы не можем трактовать игры как нечто, что принадлежит

---

4. Книга «Strategic Interaction» также очень важна для понимания игровой концепции Гофмана, тем не менее мы опускаем ее разбор ввиду того, что в ней в меньшей степени представлен анализ игровых столкновений как ситуаций сфокусированного взаимодействия лицом-к-лицу.

5. В этом месте текста следует ссылка на неопубликованную работу Г. Гарфинкеля «Некоторые концепции и эксперименты с доверием...» 1959 г. Неслучайно именно этот аспект теоретизирования приближает гофмановский подход по изучению игр к этнометодологии, в рамках которой игры воспринимаются больше как поле для экспериментальной проверки прочности порядка.

фантазии, если мы хотим сказать, что серьезное, как и несерьезное, порождают степени включенности» (Ibid.: 26). Поэтому в каком-то смысле игра отражает упрощенную структуру реальных ситуаций. Мир социальных отношений — это совокупность игроков, готовых редуцировать реальность к ее наиболее релевантным («ярким») элементам. Таким образом, игры открывают возможность для изучения наиболее концентрированных форм взаимодействия, когда поддерживаются высокий накал и степень вовлеченности всех сторон<sup>6</sup>.

Другая важная причина, почему Гофман обращается к играм, связана с тем, что игры помогают «вырезать» фрагмент действительности, наиболее подходящий для анализа (Ibid.: 32). За счет механизмов создания так называемого «магического круга» игра четко определяет основной фокус взаимодействий и поддерживающие его автономность пространственно-временные границы. Столкнувшись с игровым взаимодействием исследователю открываются все правила и границы ситуации в эксплицитной форме.

В игровых условиях появляется также возможность раскрыть табуированные или замалчиваемые темы. Так, Гофман приводит в пример игровую терапию Э. Эриксона, когда ребенок, испытывающий трудности в общении с родителями, преодолевает неудобство и напряженное молчание после того, как расставляет куклы в качестве слушателей (Ibid.: 67). Следовательно, игры снимают некоторые внешние ограничения, нарушавшие естественный ход взаимодействий, предлагая вместо них наиболее подходящие механизмы.

Обозначив аргументы в пользу необходимости изучения игр, скажем несколько слов по поводу контекста, внутри которого вращается теория игровых столкновений Гофмана. Интересно, как сам исследователь оценивает приемственность микросоциологии игровых взаимодействий с другими подходами и авторами. В частности, он критикует Г. Зиммеля за то, что тот не осмелился трактовать игры как тип чистой формы социальности, хотя и признавал за ними свойство уравнивать участников, как будто «богатство, социальное положение, эрудированность... не играют роли в искусстве социальности». Последствия этого шага обернулись тем, что социологи, по мнению Гофмана, перестали обращать внимание на правила иррелевантности, том в числе и в «серьезных» областях повседневности (Ibid.: 21).

---

6. Игры в этом случае используются Гофманом не как метафора, но как «синекдоха — предельный случай, в котором некоторые элементы социального порядка проступают в наиболее зримой форме». То есть изучение процессов вовлечения во взаимодействие выигршно рассматривать на примере игр, для которых характерна высокая степень вовлеченности участников. Такой способ рассмотрения близок к нашей интерпретации, которая, впрочем, как и сам Гофман, этим не ограничивается. Будучи связанной с другими «наиболее зримыми элементами порядка», игра впоследствии может быть использована не в качестве субстрата для анализа, а как метафора, которая сама по себе выделяет из порядка близкие ей элементы. Например: «лошадиные скачки как игра» (Scott, 1968), «мобильность как игра» (Richardson, 2010), «чтения на литературном вечере как игра» (Вежлян, 2016), «перформанс как исполнение-игра» (Сироткина, 2016).

Для Гофмана игровая модель обладает импликациями из социальной психологии. Это три базовых понятия, к которым он обращается в процессе анализа игр: индивид, коммуникация, взаимодействие.

Применительно к анализу игровых взаимодействий «индивид» уточняется с помощью двух составных частей. С одной стороны, должна быть представлена заинтересованная идентичность (команда, противоборствующие стороны), а с другой — сам игрок, который действует в интересах своей команды.

Под коммуникацией понимается коммуникативная активность, выраженная в совершении ходов. Речь идет не об обмене сообщениями и не разыгрывании поведенческой модели, а собственно о самом ходе, что требует оговорить правила, хотя мы не обязаны предупреждать оппонента о своем ходе.

Игровая перспектива редуцирует ситуацию взаимодействия до команд, совершающих ходы в ограниченных обстоятельствах. Взаимодействие в таком случае понимается не как взаимное влияние, а как «высоко структурированная форма взаимной зависимости от судьбы (fatefulness)» (Ibid.: 32).

Таким образом, игровая концепция упорядочивает схему описания социальной ситуации. Индивид, коммуникация и взаимодействие в процессе игры раскрываются через заинтересованные стороны и телесных игроков, обмен ходами и стратегии, зависящие от предыдущих ходов.

Теперь обратимся к ограничениям, которые уточняют в трактовке Гофмана сферу применения концепции игровых столкновений.

Гофман противопоставляет попарно игры (*games*) и процесс игры (*play*), а также игры (*games*) и игровое взаимодействие (*gaming*). Для него игры — это набор определенных правил, процесс игры — разыгрывание частной игры от начала и до конца, а игровое взаимодействие — взаимодействие лицом-к-лицу, направленное на поддержание ситуации, в которой протекает конкретная игра. Если в играх задействованы игроки (*gamers*), то в игровых взаимодействиях — участники (*participants*). И если перспектива протекания игры довольно прозрачна, так как правила и задачи заранее заданы, то протекание игрового взаимодействия имеет смутную перспективу, поскольку сопутствующие игре подтолкновения (*subordinated encounters*) могут иметь взаимно противоречивый характер и не быть до конца понятными для всех участников происходящего (Ibid.: 33). В каком-то смысле это означает, что игровое столкновение не исчерпывается самой игрой, но может распространяться и на сопутствующие активности, которые, в свою очередь, имеют не столь очевидные правила поддержания взаимодействия.

Игровое столкновение в гофмановском понимании подразумевает игры без выключения их из контекста происходящего. Так, он пишет о «мультифокусированных собраниях», в рамках которых осуществляется сразу несколько столкновений (Ibid.: 18). Подтолкновения поддерживаются скрытыми выражениями (*expressions*) и ограничениями, которые не позволяют одному из них стать официально доминирующим. Архитектура игровой активности усложняется потенциальными ответвлениями от основного когнитивного фокуса, связанного с игрой.

Тем не менее привнесение в аналитическую модель дополнительных неизвестных компонентов делает ее более гибкой и устойчивой для описания многогранных и запутанных форматов протекания игровой активности в современных условиях.

Применительно к термину «столкновение» Гофман предпочитает исключить коннотации случайных и аварийных встреч (Ibid.: 18). На наш взгляд, это не означает, что нужно отказаться от случайности в анализе игровых столкновений, скорее, Гофман не считает этот элемент случайности определяющим. В то же время элемент случайности<sup>7</sup> остается очень важным для игровой активности в целом, о чем Гофман подробно пишет в монографии «Where the Action Is?» (Goffman, 1967).

Итак, резюмируем причины, по которым Гофман детально подходит к изучению игровых взаимодействий.

Во-первых, игровая активность (как и любое социальное взаимодействие) опирается на правила иррелевантности и механизмы исключения лишнего. Во многом это связано с тем, что играм присуща высокая степень вовлеченности участников, снимающая пренебрежительное отношение к игре, так как «серьезное» — это не просто «важные дела», но и все то, к чему участники взаимодействия подходят со всей строгостью. Таким образом, игровое взаимодействие предлагает консистентный фрагмент действительности для изучения, правила и границы которого открыто разделяются всеми участниками игры. Во-вторых, игра облегчает (подвергает временному забвению) некоторые внешние ограничения, которые могли бы препятствовать естественному ходу протекания взаимодействий. Игры усиливают ощущение эйфории, что, в свою очередь, снижает напряжение и способствует получению чистого удовольствия в процессе взаимодействия. В-третьих, во время игры люди совершают ответственные поступки в условиях неопределенности и неминуемой расплаты. В отличие от театра и ритуала, в играх аспект взаимодействия между участниками в большей степени раскрывается через понятие столкновения, что позволяет описывать происходящее не как слаженные действия одной команды по постановке спектакля, а как противопоставление сторон (двух и более команд), которое может носить как соревновательный, так и несоревновательный характер. Наконец, игра предлагает метафорическую и аналитическую модель для описания ситуаций, с помощью которой можно выделить отдельные элементы взаимодействия (идентичности, команды, последовательность ходов и зависимость от сложившихся обстоятельств) и связи между ними.

### **Развивая игровую концепцию: игра как чистое удовольствие**

Для реконструкции аналитической модели описания игровых столкновений проследим логику аргументов теоретика, представленных в монографиях «Fun in Games» (Goffman, 1961) и «Where the Action Is?» (Goffman, 1967).

---

7. В значении «субъективная вероятность» (Goffman, 1967: 158), которая указывает на ту или иную степень непредсказуемости исхода для человека. Автор благодарен рецензенту за крайне важное различие «случайности» и «непредсказуемости».

Под игровым столкновением Гофман понимает все разнообразие взаимодействий по поводу поддержания игры, а также активности, сопутствующие процессу игры (Goffman, 1961: 33). Неотъемлемыми атрибутами игрового столкновения являются: непосредственное физическое присутствие участников столкновения, визуальный и когнитивный фокус друг на друга, открытость участников к коммуникации, релевантность чужих действий, высокий шанс отслеживать чужой мониторинг собственных действий (Ibid.: 17–18).

Единство ситуации обеспечивается с помощью поддержания официального фокуса взаимодействия (Ibid.: 10). В качестве примера Гофман приводит ситуацию, когда во время игры в бридж один из игроков отвлекается на телефонный звонок. В отличие от игры (бриджа), которая может прерваться и быть перенесена, игровое столкновение в рамках данной ситуации продолжается. Однако стороннее столкновение (*side-encounter*) в виде ответа на звонок во время игры ставит игровое столкновение под угрозу срыва. Затянувшийся разговор не только ставит игру на паузу, но может отвлечь остальных игроков и размыть единый когнитивный фокус столкновения. Поэтому при описании игровых столкновений важно различать процесс игры (*playing the game*), в котором участники опираются на прозрачные правила, и игровое взаимодействие (*gaming*), в котором наблюдается запутанный контекст столкновений. Никто из игроков в бридж не знает, можно ли отвлекаться на телефонные разговоры в процессе игры, если можно, то на сколько, в какой момент это переполнит чашу терпения остальных игроков и разрушит ситуацию игрового взаимодействия, перекавалифицируя ее, например, в ссору.

Помимо механизмов (правил иррелевантности), с помощью которых участники игрового столкновения отгораживают ситуацию от лишних атрибутов контекста, Гофман описывает правила, с помощью которых конструируются внутренние свойства самого столкновения. Весь доступный в рамках столкновения комплекс событий и ролей составляют так называемые осознанные ресурсы (*realized resources*) (Ibid.: 27). Благодаря этим ресурсам участники поддерживают не только «розыгрыш» столкновения, но и последующее за ним распределение выигрыша, причем внутренние правила работают, если они составляют полный и консистентный комплект событий и ролей.

Порядок протекания взаимодействия не возникает в момент самого столкновения. Возникновение события не означает его изобретения с чистого листа. Сама точка (фокус) столкновения не задает правила. В фокусе столкновения есть материал, делающий доступным для участников создание множества миров (Ibid.: 26). Что-то из свойств фокуса может игнорироваться, что-то, наоборот, привлекает особое внимание<sup>8</sup>.

По Гофману, игровые столкновения примечательны еще и тем, что игры доставляют удовольствие (*euphoria function*). «Игра ломается, когда в ней не оста-

---

8. Этот момент представляется наиболее важным, особенно при соотнесении подхода Гофмана и этнометодологии в рамках сопоставления понятий «ритуал взаимодействия» и «порядок взаимодействия». Ход этой дискуссии см.: Gallant, Kleinman, 1983; Rawls, 1985, 1987, 1989.

ся веселья» (Ibid.: 63). Раскрывая понятия «удовольствие», «веселье» и «эйфория», Гофман обращается к теоретическим ресурсам поведенческой психологии.

Размышляя о механизмах, которые порождают легкость (*easiness*) и напряжение (*tension*) в протекающих столкновениях, Гофман формулирует две гипотезы. Во-первых, он предполагает, что чем более естественная ситуация, тем больше эйфории испытывает участник (Ibid.: 38). Во-вторых, напряжение — это не обида из-за проигрыша или радость выигрыша, а разрыв между миром спонтанной вовлеченности и миром, в котором участник вынужден пребывать. Если миры сходятся и достигается естественность ситуации, напряжения нет и наблюдается легкость столкновения (Ibid.: 40).

Для преодоления дискомфорта участники столкновения могут обращаться к правилам трансформации (*transformation rules*), которые переопределяют атрибуты внешнего контекста в подходящие свойства ситуации. Одним из таких способов является механизм выбывание/сливания (*flooding out*). Если участник столкновения не справляется с поддержанием должного уровня (не)внимания к текущим атрибутам ситуации и испытывает смущение или тягу к смеху, то он выбывает из игры, так как рискует расстроить должное отношение к происходящему у других участников (Ibid.: 50).

Пытаясь умерить напряжение из-за рассогласованности правил, участники столкновения обращаются и к другому способу. Он заключается в том, чтобы отнестись к нарушителю ситуативных договоренностей не как к участнику, а как к отдельному фокусу внимания, делая из него объект насмешек и донимая выпадами, которые в результате выбьют его из игры (Ibid.: 52).

В процессе столкновения участники могут прибегать к еще одному приему — инсценировке/постановке (*byplay*) — который позволяет избежать нежелательного контакта с чужими глазами, поглядывая на участника, с которым ты находишься в более близких отношениях. Тем самым появляется шанс избежать исключения индивида из числа участников (Ibid.: 57). Пример такого командного сговора демонстрирует, как динамика взаимодействия постепенно складывается в более стабильную структуру, как особенности частных столкновений становятся неотъемлемыми атрибутами ситуации в целом. Так, когда все рабочие участвуют в более эксклюзивном столкновении, например, подслушивают разговор между двумя работниками, общая работа замедляется (Ibid.: 55). Эпизоды инклюзивного столкновения украдкой маркированы знаками, которые в то же время подчеркивают уважение к официальному (доминирующему) столкновению и поддерживают его порядок.

Почему Гофман подробно останавливается на механизмах разрешения напряжения в столкновениях? В первую очередь его интересуют способы снижения внешнего давления (*suppression*). Неспособность выстроить границу между столкновением и внешним контекстом, а также сформулировать правила, трансформирующие неудобные условия в подходящие атрибуты ситуации, ставит под угрозу протекание столкновения в целом. Если опрокинуть правила иррелевантности

или задать новую рамку оснований (*frame of reference*), то все столкновение может быть потеряно, а его фокус — размыт (Ibid.: 55).

Именно поэтому Гофман уделяет много внимания инцидентам, когда правила трансформации испытывают напряжение, а их изменение приводит к повышению (снижению) напряжения (Ibid.: 41). При этом важно различать правила трансформации и мембрану столкновения. В отличие от правил трансформации, мембрана пропускает через себя внешние атрибуты контекста, но при этом никак не обозначает осуществление выбора. То есть сама по себе мембрана не делает выбор, что трансформировать, а просто (не) пропускает те или иные элементы контекста (Ibid.: 59). Таким образом, игровое столкновение постоянно находится в условиях неопределенности, которые, в свою очередь, создают для игроков основания, когда они могут работать над свойствами взаимодействия, сохраняя мембрану пористой. Тем не менее Гофман допускает противоречивое определение мембраны, которое практически снимает разницу между ней и правилами трансформации. «Мембрана — набор правил трансформации, которые отсекают внешние атрибуты, придавая вес внутренним» (Ibid.: 71). Это лишний раз показывает тонкость различий между мембраной и трансформирующими правилами, которую тем не менее мы предлагаем сохранить.

Важность этого различия обосновывается дуальностью столкновений. Взаимодействие постоянно формируется с двух сторон. С одной стороны, организация столкновения расположена включать широкий мир, с другой — включенные в столкновения объекты и правила должны пребывать в подконтрольном виде. Участники столкновений готовы прислушиваться к правилам иррелевантности и трансформации, но когда по этим правилам сложно выразить(ся), становится невыносимо не замечать что-то из внешнего контекста (Ibid.: 69). Границы, в которых мы держим столкновение (а оно нас), — результат того, насколько мы готовы скрывать (терпеть) и находить (привносить) те или иные правила. Задача границы сводится к тому, чтобы оставаться подвижной и обеспечивать безопасность/непринужденность выражения участников. Устойчивость игрового взаимодействия определяется степенью предварительного проговаривания всех нюансов. Гибкость и устойчивость взаимодействий Гофман предпочитает называть «ковкостью» (*malleability*), которая зависит от выбора игры, сторон, ставок, преимуществ — всего того, что гарантирует должную маскировку лишних дисбалансов (Ibid.: 66).

Помимо механизмов организации любого рода столкновений, Гофман сосредоточен на специфике игровой активности. Игры примечательны в первую очередь сопутствующим весельем и удовольствием, которое возникает вслед за совместным вовлечением, физическим присутствием и выделением автономной реальности. И то, что игровую активность принято считать «несерьезной», является ее особенностью. Тем не менее Гофман полагает, что «проблема недостаточно/излишне серьезного отношения возникает не из-за игры самой по себе, а из-за разной степени вовлеченности в столкновение» (Ibid.: 63). Поэтому по отношению к играм гораздо ближе описание степени вовлеченности, а не серьезности.

В то же время категория «серьезное» подходит для описания игр, но в другом смысле, когда имеется в виду величина потери (проигрыша), которая последует в случае неверного поступка. Излишне серьезное отношение к игре создает угрозу для ее протекания. Так, «если ставка сильно высока по отношению к его доходу, игрок может воспринять игру чересчур серьезно» (Ibid.: 63). Игра может потерять свою консистентность не только из-за чрезмерного риска. Любой неловкий или небрежный нарушитель, его психотический или смешной жест, становится настоящим «гигантом, разрушителем миров, который может порвать тонкую ткань непосредственной игровой реальности» (Ibid.: 72).

### Развивая игровую концепцию: игра как борьба характеров

В монографии «Where the Action Is?» Гофман достаточно подробно затрагивает вопросы принятия риска и ответственности в ходе азартных и роковых столкновений<sup>9</sup>. На наш взгляд, «action» в данном случае следует переводить не как «действие»<sup>10</sup>, а как «поступок», поскольку Гофмана прежде всего интересует борьба характеров (*character contest*) участников столкновения.

Применительно к социальным ситуациям Гофман вводит оппозиции (не)последовательная и (не)проблематичная. Важный элемент любого взаимодействия — это последовательность вознаграждения. Последовательность понимается как осуществление принципа «сколько поставил — столько получил или потерял» (Goffman, 1967: 159). В свою очередь, проблематичность понимается как невозможность участника столкновения влиять на его исход, так как он не обладает рычагами воздействия на ситуацию (Ibid.: 163).

---

9. Термин «столкновение» применительно к основному посылу этой монографии может вызывать нарекания. Действительно, Гофман выдвигает на передний план проблему оценки и принятия риска, которая может выражаться в индивидуальной игре со случаем, например, при попытке прибыть в аэропорт в последнюю минуту, снижая тем самым время ожидания, но и повышая вероятность опоздать на рейс (Goffman, 1967: 192). Термин «столкновение» получает большую проработку в эссе «Fun in Games», а также в других статьях сборника «Ритуал взаимодействия» («On Face-Work» и «Mental Symptoms and Public Order»). Тем не менее в заключительной главе «Борьба характеров» Гофман пишет: «Сами по себе ни роковые стечения обстоятельств (fateful duties), ни поступки не скажут много о том, какие взаимные предположения могут возникнуть при демонстрации характера (display of character), особенно в тех случаях, когда демонстрация затрагивает и заставляет с ней мириться кого-то еще. Мы также ничего не узнаем о границах понимания, которые мы устанавливаем, когда имеем дело с такими происшествиями. Поэтому нам следует обратиться к интересубъективным поступкам» (Ibid.: 239). Завершая свой обзор судьбоносных поступков, Гофман обращается к более узкой области, в которой происходит противодействие поступков разных людей, а исход столкновения зависит в том числе от интерпретации происходящего сторонами. Глава преисполнена примерами и понятиями, которые описывают различные проявления таких столкновений («skirmishes», «provocation», «gun-in», «shot-down», «incident», «chicken run»). Мы будем и дальше использовать термин «столкновение», осознанно сужая область рассмотрения до группового взаимодействия лицом-к-лицу, что соответствует логике аргументации Гофмана.

10. Такая версия наиболее распространена в русскоязычном переводе Д. А. Леонтьева, Н. Н. Богомоловой и Л. В. Трубицкой. Еще один вариант перевода там же — «акция» — на наш взгляд, менее удачный (Гофман, 2009: 179).

Обе оппозиции отсылают к четырем фазам игры: делание ставок, принятие усилий в ходе розыгрыша, раскрытие результатов розыгрыша и урегулирование вознаграждения<sup>11</sup> (Ibid.: 155). Сменяемость фаз подразумевает баланс между непредсказуемостью и детерминизмом, так как, с одной стороны, игроки взвешивают шансы, занимаются оценкой возможных исходов и ценности игры в целом (Ibid.: 149). С другой стороны, исход розыгрыша отчасти зависит и от приложенных усилий. Тем самым Гофман в очередной раз подчеркивает различие между игрой и процессом игры, только в этом случае он предпочитает противопоставить «play» (розыгрыш, который можно поставить на паузу) и «playing» (промежуток времени и предпринятые усилия между первой ставкой и конечным исходом всех розыгрышей).

Существенное отличие игры от рутины, по мнению Гофмана, заключается в том, что когда человек в обычной жизни делает ставки и прилагает усилия, то это растягивается надолго, а в играх результат обретается на одном дыхании (Ibid.: 156). То есть индивид может из года в год вкладывать усилия, уповая всякий раз на желаемый исход, но так и не дожидаясь его (или попросту забыть о терминальной цели). Поэтому в рутине нет места для поступков (*action*). Поступок появляется тогда, когда индивид осознанно берет на себя ответственность и решает вопрос о последовательности шансов в проблематичной и неопределенной ситуации (Ibid.: 194).

Если социальную ситуацию Гофман определяет как «среду взаимного мониторинга, общую территорию взаимного физического присутствия, которая делает возможным отслеживание чужих реакций» (Ibid.: 167), то проблематичность ситуации связана со степенью ее судьбоносности (*fatefulness*). Понятие судьбы Гофман раскрывает за счет возможных манипуляций со временем, доступных для индивида. Он предлагает различать два способа использования «свободного» времени: «хорошее» использование (*time on*) и «убийство» времени (*time off*)<sup>12</sup> (Ibid.: 161). Гофман задается хайдеггеровским вопросом: «Какова характеристика действия, которое совершается, чтобы убить время?» Когда убиваешь время, то можешь начать делать одно и переключиться на другое — это не имеет значения. «Убитые» моменты не компенсируются согласно затратам. И могут длиться несколько секунд, а иногда и годы (вечера после ужина, пенсия, ежегодные отпуска) (Ibid.: 162). Мнимый успех сменяется проигрышем и воспринимается как неизбежная рутина. Индивид перестает замечать согласованность своих действий и после-

---

11. В том же переводе на русский: «фаза приготовления», «фаза детерминации», «фаза обнаружения/раскрытия», «фаза завершения» (Гофман, 2009: 184–185).

12. Применительно к этому фрагменту невольно вспоминаются рассуждения Хайдеггера о сущности «скуки» в работе «Основные понятия метафизики». Гофман, вслед за Хайдеггером, приходит к схожим выводам касательно действия в процессе «коротания времени». Если для Хайдеггера «коротание времени» это недо-действия, которые исполняются постольку-поскольку и могут оборваться при первой же возможности, то для Гофмана «убийство времени» — это возможность говорить о проблематичности индивида хоть как-то повлиять на исход сложившегося столкновения. И в том и в другом случае индивид предоставлен ходу времени, которое неизбежно расставит все по своим местам.

дующих исходов. Человек, коротающий время, задействован в проблематичной деятельности, так как не в состоянии кардинально изменить ситуацию (например, заставить бежать время быстрее). Определение исхода через свои усилия не удастся, последовательность «усилия — исход» нарушается (Ibid.: 164). Потерянное время — проблематичное и непоследовательное, тогда как рабочее время — не-проблематичное и последовательное.

Таблица 1  
Типы социальной активности с точки зрения  
последовательности вознаграждения  
и неопределенности исхода взаимодействия

	Последовательная		
Проблематичная		+	-
+		Роковая (в том числе игровая)	Коротание времени
-		Рабочее время	Рутинная

Свободное и рабочее (*well-managed*) время сами по себе не являются роковыми. В свою очередь, судьбоносная (*fateful*) активность — проблематичное и последовательное действие (Ibid.: 164). Именно на этом соотношении в действии — проблематичном и последовательном — Гофман предлагает сосредоточиться в деле описания игр и настоящих поступков. И игры, и поступки опираются на событийность столкновений. Событийность — неотъемлемое свойство социальных ситуаций, которое поддерживается управлением активным и потерянным временем, чтобы избежать высокой степени непредсказуемости последствий (Ibid.: 170). Гофмана интересуют в первую очередь меры, к которым обращаются (азартные) игроки (*gamblers*), чтобы снизить риск. Один из таких механизмов — ритуальные суеверия, пронизывающие любое взаимодействие (Ibid.: 178). Различного рода авантюры встречаются повсеместно, а для некоторых профессий (спортсмены, шахтеры, женщины легкого поведения) носят постоянный характер, напоминая выражение «джентльмены удачи».

В рамках последовательных и проблематичных столкновений непредсказуемость нельзя укротить полностью. Поэтому участникам таких столкновений приходится прибегать к оценке шансов и брать на себя серьезную ответственность за возможные последствия (Ibid.: 181). Таким образом, речь идет о драматическом риске. Чем больше доля непредсказуемости и выше ставка, тем более серьезным является поступок. Принятие шансов, ответственность — вот условия для обнаружения настоящего поступка (Ibid.: 261). Серьезные поступки возникают за пределами рутинной жизни, которая при стечении обстоятельств может быть переведена в область поступков (Ibid.: 204).

Игра по отношению к роковым столкновениям — это не только область их реализации (спорт, рулетка), но и принцип, обеспечивающий полную самоотдачу в

деле противостояния случаю. Гофман описывает это свойство через понятие «приверженность игре» (*gameness*), которое подразумевает вовлеченность и то, что независимо от усталости игрок выкладывается полностью. По мнению Гофмана, настоящий игрок — как боксер — имеет «сердце бойца», то есть не перестает настойчиво верить в собственную победу (Ibid.: 218).

Другое не менее важное свойство самоотверженной игры в условиях неопределенности ее исхода — включенность (*integrity*). Это свойство связано с противостоянием игрока искушению нарушить правила, хотя нарушение могло сулить выигрыш (Ibid.: 219). Важно, что когда игра запущена, она может быть осуществлена по нескольким вариантам, в том числе без ограничения на нулевую сумму. Переопределение игры во что-то иное, управление ее исходом и изменения, вносимые на последних фазах (раскрытие ставок и урегулирование вознаграждения), служат признаком сильного характера участников — способности справляться с риском, не теряя лица (Ibid.: 217). Борьба характеров — своего рода моральная игра, в которой обе стороны могут как разойтись с почетом, так и устроить трусливый побег. Каждый ход, как и исход столкновения, оказывается предметом для интерпретации сторон. Обе стороны могут оставаться уверенными в своей победе (Ibid.: 247–249). В этом утверждении Гофман пытается противопоставить свою точку зрения символическому интеракционизму. Вместо того чтобы указывать на рекурсивно развивающийся процесс интерпретации чужой интерпретации, он отмечает, что удерживать область символического от игры все тяжелее, по мере того как коммуникация и выражения становятся ее составной частью<sup>13</sup>. Ходы и результат все больше оформляются не согласно вложенным усилиям, а благодаря совместной работе сторон по их интерпретации (Ibid.: 252).

Таким образом, область поступков расширяется и покидает пределы азартных игр. Любое столкновение на улице (будь то «кто кому уступит дорогу» или «реакция на обидное замечание от прохожего») — это нерелективная моральная схватка, защита чести, гарантия, что никто не посягнет на твоё пространство (*away from the circle immediately around him*) (Ibid.: 249). Человек, попадая в такое столкновение, пытается следовать предписанным правилам (в том числе ситуативным особенностям), но иногда эта опция ограничена возможностью оставаться самим собой. Он попросту может оказаться «недостаточно силен» (Ibid.: 259).

Подобного рода игры часто начинаются с «провокации» — намеренного нарушения морального правила, которое запускает процессы оспаривания такого правила, восстановления чести и сатисфакции (Ibid.: 242). Нередко провокации носят осознанный и тщательно управляемый характер. В качестве примера Гофман приводит дуэль. По правилам обидчик имеет право выбора оружия, что является сильным преимуществом для грубияна. Поэтому задетая сторона стремится сама

---

13. Десятилетием ранее Ф. Г. Юнгер писал, что в играх бытие и значение неотделимы, поэтому символическое является в играх избыточным (Юнгер, 2012: 278). В каком-то смысле позиция Гофмана относительно социальных игр делает неизбежным символическое восприятие ходов и результатов игры.

задеть виновника резким выпадом или осознанной грубостью (например, обвинением во лжи), что позволит ей, в свою очередь, стать обидчиком и выбрать оружие отмщения.

Конечно, это радикальные случаи. Чаще стороны прибегают к мягким способам урегулирования битвы характеров, когда оговариваются стартовые преимущества<sup>14</sup> и ситуация взаимодействия становится более устойчивой к внешним провокациям. При этом важно различать ситуации, когда обе стороны столкновения осведомлены о противостоянии, а когда нет. Гофман описывает это различие через «схватку» (*run-in*) и «инцидент» (*incident*). В случае схватки возникает ситуация взаимной моральной битвы, дуэль, где можно выдвинуть собственную аргументацию наступления и защиты. Инцидент носит больше случайный характер и, возможно, касается только одной из сторон (Ibid.: 244).

Гофман делает неутешительный вывод по поводу современных условий, в которых протекают игровые столкновения. Столкновения характеров все чаще осуществляются посредством замещающего контакта (*vicarious contact*), когда вместо самого участника действуют другие (Ibid.: 266). Моральный словарь беднеет. «Вместо принятия вызова, — пишет Гофман, — мы предпочитаем ковбоев и гонщиков, потому что они воплощают наши виртуальные потребности, которые все еще преследуют нас. Куда же мы отправляемся, чтобы увидеть настоящие поступки? Туда, где растет шанс на управление случаем. Но не нами, а кем-то другим. Наблюдение за тем, как раз за разом смельчаки укрощают случай, доставляет нам замещающее удовольствие».

## Рецепция игровой концепции Гофмана

Фронт рецепции идей Гофмана довольно широк, поэтому мы лишь обозначим основные точки сопряжения между его игровой концепцией и работами, которые выполнены в рамках символического интеракционизма, этнометодологии и теории игр.

В рамках символического интеракционизма часть исследователей, в том числе Р. Перинбанаягам и Д. МакКарти, предлагают вернуться к Миду и его понятию «коммуникация». С их точки зрения, Мид был против механистического объяснения, будто все совершают экспрессивные действия и жесты лишь потому, что они подходят для ситуации. То, что происходит при встрече взглядов, гораздо сложнее. Игра в таком случае оказывается стратегией вовлечения и реакции на других, когда участники «игры в общение» создают значимые символы (Perinbanayagam, 2005: 345). Это подразумевает использование заранее подготовленных (*mastered*) языковых инструментов, направленных на изменение чужих установок и эмоций (Perinbanayagam, McCarthy, 2012: 192). Заслуга Гофмана, считают авторы, заключа-

---

14. Примечательно, что здесь Гофман ссылается на свою предыдущую монографию «Fun in Games», где он больше описывает поддерживающие и сглаживающие механизмы определения ситуации, тогда как в тексте 1967 г. задается темой конфликта и противостояния сторон в условиях неопределенности.

ется в том, что ему удалось отойти от вопроса, «как найти общий язык», в пользу вопроса, «что требуется, чтобы тактично не реагировать на проявления чужой речи». Коммуникация трансформируется в то, что Д. Хаймс назвал «коммуникативной компетенцией» (Ibid.: 193), и реализуется благодаря отчуждающим практикам, к которым обращаются люди для поддержания порядка взаимодействия при встрече с другими. Игра мыслится как социальная форма для обретения смысла происходящего и самих себя.

Б. Джерретт также отмечает вклад Гофмана в изучение «отчужденности от взаимодействия». Однако он предлагает рассматривать игру лишь как одну из трех метафор, наравне с театром и ритуалом, которая способна наполнить общую рамку (фрейм) происходящего конкретными механизмами протекания и трансформации взаимодействий (Jarrett, 2012: 396). Практическим полем для реализации перехода с помощью одного из трех механизмов выступает медиация, которая наследует две игровые черты: во-первых, она направлена на снижение напряжения и повышение эйфории, а во-вторых, стремится к оптимизации выигрышей и проигрышей сторон.

Другие исследователи восприняли от Гофмана фокус исследования, а именно изучение жестко очерченных столкновений. В частности, в работе К. Уэст<sup>15</sup> рассмотрена ситуация «визит к врачу». Элементами анализа являются столкновение врача и пациента и практика перебивания во время разговора (West, 1984). К. Феррис описывает не постановочные столкновения (*unstaged encounter*) знаменитостей и фанатов, в которых одна сторона не получает моментального отклика на свое присутствие, что создает феномен «интимных незнакомцев» (Ferris, 2001). С. Скотт изучает модели эмоционального переживания столкновения со случайными прохожими и близкими людьми, которые варьируются по степени эмоциональной интенсивности: незнакомцы, команды и зрители, участники команды, интимные партнеры и индивидуальное сознание (Scott, 2012). Дж. Мартин предлагает изучать рабочие конвенции, на которые опираются участники игры *Second Life* при создании «сексуальной работы». Поднимая вопрос о том, как агентность перепоручается технологиям и какими средствами (текстуальными, аудиальными, визуальными) опосредуется столкновение между эскортами и клиентами, он стремится выяснить, каким образом стороны понимают, что случилось успешное сексуальное столкновение (Martin, 2014).

Во многих исследованиях допускается смешение игровой и театральной метафоры. Авторы исследований, посвященных победным шествиям (Snow, Zurcher, Peters, 1981), военным учениям (Zurcher, 1985), игре в шахматы (Puddephatt, 2003), отмечают, что игры, в которых выражаются и поддерживаются эмоции, неразрывно связаны с драмой. Соглашаясь с Г. Файном, Л. Зеркэр пишет, что «драматургический анализ является частью символического интеракционизма и может

---

15. Гофман даже успел дать комментарий на драфт этой статьи, за что упомянут в благодарственном слове.

послужить проводником между макро- и микроподходами к социальному миру» (Zurcher, 1985: 192).

Для представителей символического интеракционизма представляет интерес выделение Гофманом очерченных ситуаций столкновений, практик отчуждения от взаимодействия и экспрессивной игры, которая неминуемо возвращает к драматургическому подходу, столь близкому изначальному мидовскому пониманию коммуникации. Для самого Гофмана драматургический подход больше носил метафорический характер, позволяющий обратить внимание на тот аспект взаимодействий, которым раньше долго пренебрегали (*neglected situations*). Получив кредит доверия для изучения ситуативных столкновений, Гофман впоследствии пытается сделать шаг в сторону возобновляемых и стабильных структур.

По мнению Р. Смита, другие направления критики затрагивали тот факт, что теория Гофмана не рассматривает связи между социальными акторами и структурами. В результате некоторые находки Гофмана воспринимаются как составная часть понятия «производство конститутивного порядка» Э. Роулз, а из-за отсутствия подробно раскрытых эмпирических примеров работы Гофмана иногда классифицируются как упрощенный вариант этнометодологии (Smith, 2011). У. Шэррок отмечает, что, в отличие от этнометодологов, Гофмана в первую очередь интересовал именно порядок взаимодействия, а не социальный порядок, который включал в себя сразу несколько подпорядков (Sharrock, 1999). В данном аспекте прослеживается влияние на творчество Гофмана Дюркгейма. Для Гофмана порядок взаимодействия позволяет раскрыть связь между определением конкретной ситуации и внешними условиями, благодаря которым та стала возможной. Роли у Гофмана понимаются не как предписания, спущенные сверху структурой и социальным положением, а как продуманные исполнения, ограниченные ситуативными свойствами и правилами взаимодействия. Роулз пересобирает понятие порядка взаимодействия, включая в него больше практический смысл (жесты, речевые акты), тем самым сближая подход Гофмана с взглядами Гарфинкеля, Сакса и Щеглоффа (Rawls, 1987).

Для Д. Мэйнарда тот же аспект, наоборот, служит в качестве границы между Гофманом и Гарфинкелем. Гофман исходит из того, что порядок взаимодействия — это «система разыгрываемых конвенций в смысле правил игры, разметки движения или синтаксиса языка» (Goffman, 1983: 5). Мэйнард обращает внимание на темпоральный аспект отношений. По его мнению, человеческие отношения развиваются, а не предписываются. В отличие от игр, в реальной жизни нет таймаутов ни для отдыха, ни для обдумывания альтернативных стратегий (Maunard, 1991: 279). Люди обладают практической рациональностью, которая подсказывает, что всякий раз они вынуждены на ощупь, шаг за шагом, сверять свое понимание происходящего с обстоятельствами. Именно за этой практической рациональностью скрывается правильное понимание стратегического действия, которое постепенно реализует героя из знаменитой главы «Агнес» (Garfinkel, 1967).

Если посмотреть на проблему стратегического действия со стороны представителей теории игр, то Гофман и Гарфинкель повинны в том, что микросоциология осознанно дистанцировалась от теории игр (Vollmer, 2013: 371), признав за ней лишь избыточную калькуляцию, которую требуется изолировать от игровой перспективы изучения человеческих отношений (Goffman, 1969: 85). По мнению Х. Воллмера, исследователя в области социологии калькулирующих практик, описывая повседневное взаимодействие, микросоциологи склонны отыскивать игровые аналогии, а не применять для анализа теорию игр. Воллмер предлагает вернуться к более детальному рассмотрению работы Т. Шеллинга «Стратегия конфликта» (1980 [1960]), чтобы уточнить понятие «координированное действие», основанное на обмене сигналами между участниками для достижения базового равновесия. Сближая микросоциологический подход и теорию игр, Воллмер демонстрирует, что некоторые понятия Гофмана имеют теоретические эквиваленты в работе Шеллинга<sup>16</sup> («тактичная поддержка» — «эффективная координация»), а участникам не свойственно проговаривать правила. Напротив, они пытаются опираться на «принцип подтверждения» и постепенно прийти к общему вектору наилучшего решения с точки зрения вознаграждения (Vollmer, 2013: 383).

### Свой среди чужих, чужой среди своих

Гофмановский проект игровой концепции повседневности включает в себя развернутую аналитическую модель для изучения ситуативных взаимодействий, которая представлена в нескольких работах. Из нее следует, что игра является скорее принципом, обеспечивающим полную самоотдачу участников в происходящее. Ситуативный порядок описывается с помощью мультифокусированных собраний, содержащих как доминирующие столкновения, так и подстолкновения, часть из которых может носить сторонний характер по отношению к основному когнитивно-визуальному фокусу, выраженному в игровой активности. Для активности, похожей на игру или сопутствующей игре, свойственно снятие напряжения между ситуативным порядком и внешним контекстом, достигаемое за счет различных приемов (постановки, выбывания, жертвы) по управлению общим фокусом внимания. В то же время игровое взаимодействие протекает в условиях неопределенности последствий (проблематичности) и сопровождается реакцией в краткосрочной перспективе (последовательностью). Это означает, что участники игровых столкновений пребывают в крайне сжатой темпоральности, когда между фазой оценки риска и вступления в игру, а также фазой раскрытия результатов и распределения вознаграждений мало времени.

Возникает еще один важный вопрос: в чем заключаются аналитические возможности, которые дает для описания повседневных взаимодействий игровая метафора, но упускает драматургическая?

16. Влияние Шеллинга неудивительно, Гофману довелось немало с ним общаться в период работы в Гарварде.

На наш взгляд, используя драматургическую метафору, Гофману удается раскрыть процесс производства видимости (или впечатлений), но при этом он вынужден обходить стороной проблему принятия решений и усилий, которые могут даваться участникам взаимодействия нелегко, порой даже в условиях конфронтации с другими. Драматургическая метафора не позволяет объяснить, почему стороны вступают во взаимодействие, почему оно их затягивает, порождая феномен спонтанной вовлеченности. Она также оказывается бесполезной, когда мы пытаемся свести все происходящее к заранее ограниченным партиям (рутинам)<sup>17</sup> или, наоборот, найти объяснения для неожиданно возникшей линии поведения. В свою очередь, мир игровых взаимодействий не продуман заранее и не принадлежит фантазии<sup>18</sup>, в которой содержатся полноценно разработанные идентичности (*full-fledged identities*), а включает в себя всю матрицу потенциальных событий, доступных для участников в окружающей обстановке взаимодействия (Goffman, 1961: 26). Грубо говоря, в то время как театр подразумевает слаженную работу исполнителей и зрителей, игра начинается для новичка с вопроса: «А что надо делать [чтобы в это играть]?» — захватывая его в процесс с головой и бесповоротно. Игра опирается на простор неопределенности, из которой участники пытаются «выжать по максимуму».

Игры как теоретический ресурс стали для Гофмана промежуточным звеном между картинами социального мира, где социальные требования конкретного исполнения партии распределены по разным зонам общения (*region behavior*)<sup>19</sup> или где происходящее обретает смысл лишь в соотношении с внешним фреймом взаимодействия. Неслучайно, говоря о правилах иррелевантности, по которым игры внутри себя определяют, что может считаться осмысленным, Гофман вспоминает Бейтсона и его понятие фрейма (Goffman, 1961: 20). Игра сама по себе выделяет очерченный ситуативный порядок и тем самым позволяет снять напряжение, продиктованное несоответствием происходящего внешнему контексту. При этом нельзя сказать, что игровая концепция чем-то уступает последующему фрейм-анализу с точки зрения объяснения того, что здесь происходит. Просто это объяснение носит не структурный характер, а опирается на эмерджентные свойства игровой активности, которая предлагает участникам диапазон событий и ролей. И

---

17. Неслучайно в «Представлении себя другим...» Гофман обращается к теории игр фон Неймана и Моргенштерна именно там, где затрагивается тема рутины. Сначала, когда он дает определение: рутин (партия) — «предустановленный образец действия, который раскрывается в ходе какого-нибудь исполнения и который может быть исполнен или сыгран и в других случаях» (Гофман, 2000: 48), а затем, когда пишет о командах как «множестве индивидов, сотрудничающих в жизненной постановке какой-либо отдельно взятой рутинной партии» (Гофман, 2000: 115). В обоих случаях теория игр различает рутину и специально разыгранную стратегию, больше характерную для абстрактных сторон, чем для индивидуальных игроков.

18. Хотя именно этот аспект послужил основой для книги «Разделяемая фантазия...» яркого представителя символического интеракционизма Гэри Файна (Fine, 1983).

19. В главе «Зоны и зональное поведение» Гофман описывает, что на кухне метрдотель позволяет себе грубые выражения и колкости по отношению к провинившемуся официанту, а минув двери добродушно улыбается посетителям (Гофман, 2000: 159).

если хрупкость театральной видимости зависит от качества исполнения, то хрупкость игры — от того, что она больше никому не интересна.

Если в рамках театральной метафоры исполнители сохраняют видимость происходящего на постоянных и долгосрочных условиях, то участники игровой активности, напротив, одновременно напрягают все силы, чтобы как можно скорее достичь желаемого. Если театральная повседневность обладает протяженной темпоральностью, то в игровой повседневности — это время разрывов и интервалов, где всякий раз розыгрыш начинается как будто заново, вселяя надежду на успех. Тем самым рутинный процесс прерывается розыгрышами, в которых для каждого наступает «время действовать».

Один из аспектов внутренних противоречий игровой концепции Гофмана, затрудняющий ее последующее принятие другими авторами, связан с возможностью перекладывать модель описания на повседневные взаимодействия. По одной из версий, игровые столкновения носят универсальный характер, так как любое социальное взаимодействие направлено на поддержание вовлеченности участников в происходящее и снижение дисфории (Goffman, 1961). С другой стороны, Гофман пытается противопоставить повседневную рутину и судьбоносные решения, когда для всех участников игровых столкновений наступает «момент истины» (Goffman, 1967). Гофман стремится сохранить грань между тем, чему положено быть, и тем, что находится в ведении самих участников игры, противопоставляя роковую зависимость от предыдущих ходов символической интерпретации каждого действия и исхода взаимодействия.

Гофман определяет понятие коммуникации — ключевого для представителей символического интеракционизма — как обмен ходами и осознанно отделяет его от взаимодействия (зависимости происходящего от предыдущих ходов) (Goffman, 1961: 32). Таким образом, он соблюдает дистанцию между играми и их символическим наполнением, которое выражается в речевых приемах и экспрессивном менеджменте и в меньшей степени связано с ответственностью в условиях неопределенности. Игры нельзя разыграть «на словах», определив исход взаимодействия простой словесной бравадой. Игры требуют ответственных поступков.

Различие между подходом Гофмана и этнометодологами заключается в том, что Гофман по-своему пытается сохранить дуальность ситуативного порядка, которая поддерживается внутренними и внешними силами. И если одни исследователи, в том числе Э. Роулз, видят в этом основания для сближения Гофмана и этнометодологии, то другие, например Д. Мэйнард, усматривают в этом недостаточное понимание практической рациональности, присущее гофмановскому подходу. Аргумент Мэйнарда состоит в том, что развертывание действия при отсутствии предварительно сложившихся правил взаимодействия в большей степени соответствует повседневности, чем «игра по правилам» Гофмана.

Проблема расчета стратегии отдалила Гофмана от теории игр. Он изначально стремился ограничить область применения строгой калькуляции в человеческих отношениях, обращая внимание на неподвластные людям внешние обстоятель-

ства. Лишь немногие исследователи пытаются показать, что трактовка «координированного действия» Шеллинга очень похожа на тактичную выработку общего понимания ситуации среди участников, которая представлена в трудах Гофмана. В результате тот факт, что Гофман не отдавал предпочтения ни одному из полюсов, привел к существенной критике и отторжению его идей в рамках игровой концепции.

Признание зависимости линии поведения участников от предпринятых ранее ходов отдала его от символического интеракционизма, проблема ситуативного порядка — от этнометодологии, а возможность стратегического планирования действий — от теории игр. Выбор в пользу любой из этих областей позволил бы Гофману однозначно примкнуть к одной из школ и порвать с остальными, но тогда он не сохранил бы оригинальность своего подхода.

### Благодарность

Автор выражает благодарность рецензентам, замечания которых помогли уточнить место выделенных идей применительно к более широкому контексту работ И. Гофмана.

### Литература

- Вахштайн В. С.* (2007). Памяти Ирвинга Гофмана // Социологическое обозрение. Т. 6. № 2. С. 65–78.
- Вежлян Е.* (2016). Литературный вечер как фрейм, или К вопросу о социологической реконцептуализации форм литературного быта. URL: <http://gefeter.ru/archive/18774> (дата доступа: 05.06.2016).
- Гофман И.* (2000). Представление себя другим в повседневной жизни / Пер. с англ. А. Д. Ковалева. М.: Канон-Пресс-Ц, Кучково поле.
- Гофман Э.* (2009). Ритуал взаимодействия: очерки поведения лицом к лицу / Пер. с англ. С. С. Степанова и Л. В. Трубицыной под ред. Н. Н. Богомоловой и Д. А. Леонтьева. М.: Смысл.
- Кайуа Р.* (2007). Игры и люди: статьи и эссе по социологии культуры / Пер. с фр. С. Н. Зенкина. М.: ОГИ.
- Сироткина И.* (2016). Искусство перформанса в свете социальной теории Ирвинга Гофмана. URL: <http://gefeter.ru/archive/18774> (дата доступа: 05.06.2016).
- Шмелева Е.* (2016). Городское «множество» и эстетика перформативности: новые формы публичной культуры // Философский журнал. Т. 2. С. 123–136.
- Эдмондс Д., Айдиноу Дж.* (2004). Кочерга Витгенштейна: История десятиминутного спора между двумя великими философами / Пер. с англ. Е. Канищевой. М.: Новое литературное обозрение.
- Юнгер Ф. Г.* (2012). Игры: ключ к их значению / Пер. с нем. А. В. Перцева. СПб.: Владимир Даль.

- Becker H. (2007). Remembering Goffman. Available at: <http://cdclv.unlv.edu/archives/interactionism/goffman/becker.html> (accessed 01.03.2016).
- Ferris K. O. (2001). Through a Glass, Darkly: The Dynamics of Fan–Celebrity Encounters // *Symbolic Interaction*. Vol. 24. № 1. P. 25–47.
- Fine G. A. (1983). *Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds*. Chicago: University of Chicago Press.
- Gallant M. J., Kleinman S. (1983). Symbolic Interactionism vs. Ethnomethodology // *Symbolic Interaction*. Vol. 6. № 1. P. 1–18.
- Garfinkel H. (1967). *Studies in Ethnomethodology*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Goffman E. (1961). *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*. Ringwood: Penguin University Books.
- Goffman E. (1967). *Interaction Ritual: Essays in Face to Face Behavior*. New York: Pantheon Books.
- Goffman E. (1969). *Strategic Interaction*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Goffman E. (1983). The Interaction Order: American Sociological Association, 1982 Presidential Address // *American Sociological Review*. Vol. 48. № 1. P. 1–17.
- Jarrett B. (2012). Making Mediation Work: A Sociological View of Human Interaction // *Studies in Symbolic Interaction*. Vol. 40. P. 1–26.
- Martin J. A. (2014). (Re)embodiment of the Digital Self and First Life Body in a New Social Media Environment: Paid Sex Work in Second Life // *Studies in Symbolic Interaction*. Vol. 43. P. 143–171.
- Maynard D. (1991). Goffman, Garfinkel, and Games // *Sociological Theory*. Vol. 9. № 2. P. 277–279.
- Mead G. H. (1934). *Mind, Self, and Society*. Chicago: University of Chicago Press.
- Perinbanayagam R. S. (2005). The Other in the Game: Mead and Wittgenstein on Interaction // *Studies in Symbolic Interaction 2005*. Vol. 28. P. 341–353.
- Perinbanayagam R. S., McCarthy E. D. (2012). Interactions and the Drama of Engagement // *Studies in Symbolic Interaction*. Vol. 39. P. 191–224.
- Puddephatt A. J. (2003). Chess Playing as Strategic Activity // *Symbolic Interaction*. Vol. 26. P. 263–284.
- Rawls A. W. (1985). Reply to Gallant and Kleinman on Symbolic Interactionism vs. Ethnomethodology // *Symbolic Interaction*. Vol. 8. № 1. P. 121–140.
- Rawls A. W. (1987). The Interaction Order Sui Generis: Goffman's Contribution to Social Theory // *Sociological Theory*. Vol. 5. № 2. P. 136–149.
- Rawls A. W. (1989). Interaction order or Interaction Ritual: Comment on Collins // *Symbolic Interaction*. Vol. 12. № 1. P. 103–109.
- Richardson I. (2010). Ludic Mobilities: The Corporealities of Mobile Gaming // *Mobilities*. T. 5. № 4. P. 431–447.
- Scott M. B. (1968). *The Racing Game*. New Brunswick: Transaction Publishers.
- Scott S. (2012). Intimate Deception in Everyday Life // *Studies in Symbolic Interaction*. Vol. 39. P. 251–279.

- Sharrock W.* (1999). The Omnipotence of the Actor // *Smith G.* (ed.). *Goffman and Social Organisation: Studies in a Sociological Legacy*. London: Routledge. P. 119–137.
- Schelling T. C.* (1980 [1960]). *The Strategy of Conflict*. Cambridge: Harvard University Press.
- Smith R. J.* (2011). Goffman's Interaction Order at the Margins: Stigma, Role, and Normalization in the Outreach Encounter // *Symbolic Interaction*. Vol. 34. № 3. P. 357–376.
- Snow D. A., Zurcher L. A., Peters R.* (1981). Victory Celebrations as Theater: A Dramaturgical Approach to Crowd Behavior // *Symbolic Interaction*. Vol. 4. № 1. P. 21–42.
- Vollmer H.* (2013). What Kind of Game Is Everyday Interaction? // *Rationality and Society*. Vol. 25. № 3. P. 370–404.
- West C.* (1984). When the Doctor Is a «Lady»: Power, Status and Gender in Physician–Patient Encounters // *Symbolic Interaction*. Vol. 7. № 1. P. 87–106.
- Zurcher L. A.* (1985). The War Game: Organizational Scripting and the Expression of Emotion // *Symbolic Interaction*. Vol. 8. № 2. P. 191–206.

## Erving Goffman's Gaming Concept of Everyday Life: Between Symbolic Interactionism and Ethnomethodology

*Konstantin Glazkov*

MA in Urban Studies and Planning, Postgraduate Student, Department of Sociology,  
National Research University Higher School of Economics  
Address: Myasnitskaya str., 20, Moscow, Russian Federation 101000  
E-mail: glk@gorod.org.ru

The dramaturgical metaphor is inseparably linked with Erving Goffman's research optics. However, since the early 1960s, Goffman has distanced himself from the dramaturgical approach, and searched for a new source for theorizing. For Goffman, games became one of such sources. Despite the wide arsenal of analytical concepts and research experience formed during this period, Goffman is not perceived as a game theoretician, and his approach to the study of everyday life through the gaming metaphor has not found popularity among researchers of gamification practices. The article aims to reveal the theoretical potential of Erving Goffman's gaming encounter by briefly marking the main collisions of his approach with adjacent areas, although mostly with symbolic interactionism and ethnomethodology. We conclude that, unlike symbolic interactionism, the gaming concept tends to limit the extent of penetration of the symbolic content of interactions; a sequence of moves and results of an encounter only makes sense because of the recursive interpretation of the participants. In contrast, Goffman points out that the outcome of the gaming encounter depends on the previous sequence of moves and the situationally-available set of events. Ethnomethodologists note that everyday life is not interrupted during breaks and is not played by the rules, like games. According to Goffman, the gaming interaction eventually has an interrupted temporality, which, however, does not imply strategic timeouts. In turn, the existing gap with game theory is explained by the fact that Goffman deliberately excludes the strict calculation of everyday life interactions, leaving a significant role for the indeterminate. Despite the fact that Goffman's concept is both close to one

and then to another approach for the same reasons and causes many authors to try to find the similarities between them, it retains the original analytical advantages.

*Keywords:* gaming metaphor, gaming encounter, spontaneous involvement, euphoria function, dramaturgical approach, symbolic interactionism, ethnomethodology

## References

- Becker H. (2007) *Remembering Goffman*. Available at: <http://cdclv.unlv.edu/archives/interactionism/goffman/becker.html> (accessed 1 March 2016).
- Caillois R. (2007) *Igry i ljudi: stat'i i jesse po sociologii kul'tury* [Games and Human Beings: Papers and Essays on the Sociology of Culture], Moscow: OGI.
- Edmonds D., Eidinow J. (2004) *Kocherga Vitgenshtejna: Istorija desjatiminutnogo spora mezhdu dvumja velikimi filosofami* [Wittgenstein's Poker: The Story of a Ten-Minute Argument Between Two Great Philosophers], Moscow: New Literary Observer.
- Ferris K. O. (2001) Through a Glass, Darkly: The Dynamics of Fan–Celebrity Encounters. *Symbolic Interaction*, vol. 24, no 1, pp. 25–47.
- Fine G. A. (1983) *Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds*, Chicago: University of Chicago Press.
- Gallant M. J., Kleinman S. (1983) Symbolic Interactionism vs. Ethnomethodology. *Symbolic Interaction*, vol. 6, no 1, pp. 1–18.
- Garfinkel H. (1967) *Studies in Ethnomethodology*, Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Goffman E. (1961) *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*, Ringwood: Penguin University Books.
- Goffman E. (1967) *Interaction Ritual: Essays in Face to Face Behavior*, New York: Pantheon Books.
- Goffman E. (1969) *Strategic Interaction*, Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- Goffman E. (1983) The Interaction Order: American Sociological Association, 1982 Presidential Address. *American Sociological Review*, vol. 48, no 1, pp. 1–17.
- Goffman E. (2000) *Predstavlenie sebja drugim v povsednevnoj zhizni* [The Presentation of Self in Everyday Life], Moscow: Kanon-Press-C, Kuchkovo pole.
- Goffman E. (2009) *Ritual vzaimodejstvija: ocherki povedenija licom k licu* [Interaction Ritual: Essays in Face to Face Behavior], Moscow: Smysl.
- Jarrett B. (2012) Making Mediation Work: A Sociological View of Human Interaction. *Studies in Symbolic Interaction*, vol. 40, pp. 1–26.
- Jünger F. G. (2012) *Igry: kljuch k ih znacheniju* [Games: The Key to Their Understanding], Saint Petersburg: Vladimir Dal.
- Martin J. A. (2014) (Re)embodiment of the Digital Self and First Life Body in a New Social Media Environment: Paid Sex Work in Second Life. *Studies in Symbolic Interaction*, vol. 43, pp. 143–171.
- Maynard D. (1991) Goffman, Garfinkel, and Games. *Sociological Theory*, vol. 9, no 2, pp. 277–279.
- Mead G. H. (1934) *Mind, Self, and Society*, Chicago: University of Chicago Press.
- Perinbanayagam R.S. (2005) The Other in the game: Mead and Wittgenstein on interaction. *Studies in Symbolic Interaction*, vol. 28, pp. 341–353.
- Perinbanayagam R.S., McCarthy E.D. (2012) Interactions and the Drama of Engagement. *Studies in Symbolic Interaction*, vol. 39, pp. 191–224.
- Puddephatt A. J. (2003) Chess Playing as Strategic Activity. *Symbolic Interaction*, vol. 26, pp. 263–284.
- Rawls A. W. (1985) Reply to Gallant and Kleinman on Symbolic Interactionism vs. Ethnomethodology. *Symbolic Interaction*, vol. 8, no 1, pp. 121–140.
- Rawls A. W. (1987) The Interaction Order Sui Generis: Goffman's Contribution to Social Theory. *Sociological Theory*, vol. 5, no 2, pp. 136–149.
- Rawls A. W. (1989) Interaction Order or Interaction Ritual: Comment on Collins. *Symbolic Interaction*, vol. 12, no 1, pp. 103–109.
- Richardson I. (2010) Ludic Mobilities: The Corporealities of Mobile Gaming. *Mobilities*, vol. 5, no 4, pp. 431–447.
- Scott M. B. (1968) *The Racing Game*, New Brunswick: Transaction Publishers.

- Shmeleva E. (2016) Gorodskoe "mnozhestvo" i jestetika performativnosti: novye formy publichnoj kul'tury [Urban "Multitude" and Aesthetics of Performativity: New Forms of Public Life]. *Journal of Philosophy*, vol. 2, pp. 123–136.
- Sirotkina I. (2016) *Iskusstvo performansy v svete social'noj teorii Irvinga Gofmana* [Performance art in light of the social theory of Erving Goffman]. Available at: <http://gefter.ru/archive/18774> (accessed 5 June 2016).
- Scott S. (2012) Intimate Deception in Everyday Life. *Studies in Symbolic Interaction*, vol. 39, pp. 251–279.
- Sharrock W. (1999) The Omnipotence of the Actor. *Goffman and Social Organization: Studies in a Sociological Legacy* (ed. G. Smith), London: Routledge, pp. 119–137.
- Schelling T. C. (1980 [1960]) *The Strategy of Conflict*, Cambridge: Harvard University Press.
- Smith R. J. (2011) Goffman's Interaction Order at the Margins: Stigma, Role, and Normalization in the Outreach Encounter. *Symbolic Interaction*, vol. 34, no 3, pp. 357–376.
- Snow D. A., Zurcher L. A., Peters R. (1981) Victory Celebrations as Theater: A Dramaturgical Approach to Crowd Behavior. *Symbolic Interaction*, vol. 4, no 1, pp. 21–42.
- Vakhshstein V. (2007) Pamjati Irvinga Gofmana [Remembering Erving Goffman]. *Russian Sociological Review*, vol. 6, no 2, pp. 65–78.
- Vezhlian E. (2016) Literaturnyj vecher kak frejm, ili K voprosu o sociologicheskoy rekonceptualizacii form literaturnogo bytia [Literary Evening as a Frame; or, Toward the Question of the Sociological Conceptualization of the Forms of Literary Life]. Available at: <http://gefter.ru/archive/18774> (accessed 5 June 2016).
- Vollmer H. (2013) What Kind of Game Is Everyday Interaction? *Rationality and Society*, vol. 25, no 3, pp. 370–404.
- West C. (1984) When the Doctor Is a "Lady": Power, Status and Gender in Physician–Patient Encounters. *Symbolic Interaction*, vol. 7, no 1, pp. 87–106.
- Zurcher L. A. (1985) The War Game: Organizational Scripting and the Expression of Emotion. *Symbolic Interaction*, vol. 8, no 2, pp. 191–206.