

## От редактора

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33  
 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62  
 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92  
 93 94 95 96 97 98 99 100

Когда вы пробегаете глазами этот ряд чисел, вы вряд ли задерживаетесь взглядом на каких-то из них. Более того, вам вовсе не нужно пробегать его глазами, в отличие от этих строчек. Скорее всего, вы этого и не делали, т. е. не переводили взгляд с одного числа на другое или с одной группы чисел на другую. Возможно, начав читать текст, вы с недоумением подумали: «Почему здесь эти числа? Может, это ошибка?», но в любом случае одного быстрого взгляда было достаточно, чтобы понять, что перед вами именно ряд чисел от 1 до 100. Достаточно посмотреть в начало и в конец. Или даже не смотреть. При этом не важно, что в ряду нет одного числа.

Однако если бы кто-то попросил вас разбить этот ряд на 10 частей, вы бы скорее всего сделали это так:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10  
 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20  
 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30  
 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40  
 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50  
 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60  
 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70  
 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80  
 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90  
 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

И многие из тех, кто разбил бы его по-другому, сделали бы это так, чтобы *не* было похоже, будто они разбивают 100 на 10 десятков.

Почему круглые числа настолько удобны? Потому что у нас 10 пальцев на руках? Потому что мы склонны к симметрии? Потому что мы просто привыкли? Все это возможно, но не отвечает на вопрос: в чем заключается это «удобство» как реальная практика? Что мы делаем с круглыми числами? Определенно, круглые

числа облегчают счет. Сложить (я уже не говорю — умножить) 20 и 30 гораздо проще, чем 19 и 29. Поэтому мы округляем. Мы округляем, когда рассчитываемся в магазине, мы округляем, когда запоминаем телефонный номер, мы округляем, когда назначаем время встречи. И, безусловно, мы округляем, когда кого-то или что-то чествуем. Например, этнometодологию.

2017 год — особая дата для этнometодологии, поскольку в ней сходится сразу несколько круглых чисел: 100 лет со дня рождения Гарольда Гарфинкеля, 50 лет с момента выхода первой и главной книги по этнometодологии «Исследования по этнometодологии» и 25 лет с момента выхода «Лекций о разговоре» Харви Сакса (не менее важной для этнometодологии, хотя гораздо реже читаемой книги). Что можно сделать со всеми этими круглыми числами? Как минимум две вещи. Во-первых, бросить ретроспективный взгляд на проделанную этнometодологами работу. «Остров сокровищ» — как характеризовал Альфред Шюц то, что «открыл» Гарфинкель, в одном из писем последнему — уже достаточно хорошо изучен. «Остров сокровищ» — это феномены организации повседневной жизни, выявить которые позволяет только детальный анализ ситуативных действий. Этнometодологи смогли показать, что уровень и способ детализации имеет значение для того, что мы (социологи, например) можем обнаружить там (и только там) в мире. В этом отношении эволюцию этнometодологии можно рассматривать с точки зрения развития средств детализации феноменов порядка: от дескриптивных отчетов до видеозаписей. При этом важна не сама по себе техника фиксации данных, а то, что она позволяет обнаружить организацию там, где большинство социологов различают лишь хаос сырых данных. У «сырого бытия» (если использовать термин Мориса Мерло-Понти) есть организация — именно это открытие составляет цель и достижение этнometодологии. Все остальное — лишь вспомогательные средства. Да, историю этнometодологии можно описывать как историю идей и понятий, либо как историю социальных отношений между отдельными лицами и группами, либо как историю борьбы за признание и институционализацию, но все эти способы описания должны опираться на фундамент радикальных эмпирических исследований, решающих задачу погружения в гущу повседневных действий и обнаружения там феноменов порядка. Поэтому в конечном итоге ответом на вопрос «Что такое этнometодология?» является каталог этнometодологических исследований. В данном номере «Социологического обозрения» мы представляем небольшой фрагмент этого каталога.

Однако с круглыми числами, выпавшими на 2017 год, можно поступить и иначе: использовать их для взгляда в будущее, а не в прошлое. Представляемые статьи дают для этого все основания. Они «нащупывают» те направления этнometодологии, наиболее интересные достижения в рамках которых нам еще предстоит увидеть (хотя, безусловно, каждое из них имеет серьезную историю). В чем их ценность?

Статья Кристины Поповой касается одного из важнейших понятий этнometодологии — «наблюдаемость». Это понятие играло все более важную роль по мере

развития этнometодологии, однако его возможности еще далеко не исчерпаны. Его значимость обусловлена тем, что в отличие от другого известного этнometодологического термина, «accountability», «наблюдаемость» допускает гораздо меньше конструктивистских толкований (account можно в конечном итоге понимать как конструируемую акторами смысловую структуру) и в этом отношении гораздо четче указывает на радикальные феномены порядка, т. е. феномены, которые заключаются в практиках производства собственной анализируемости. Продолживая перипетии подходов к наблюдаемости и вариантов прочтения данного термина в этнometодологии, Кристина показывает, что этнometодологические исследования визуального могут развиваться лишь в рамках сближения идеи наблюдаемости и идеи объективности социальных феноменов. Из ее текста вырисовывается следующая формула:

$$\text{феномен порядка} = \text{детали} + \text{практика} + \text{описание (account)}$$

Три указанные составляющие, конечно же, можно разделить только аналитически. В конкретных ситуативных действиях феномены производятся посредством практик упорядочивания описываемых деталей, или достижения детальной описуемости практик, или практической организации деталей описания. Благодаря такому пониманию феноменов порядка становится невозможным проводить разделение между наблюдаемыми результатами действий и самими этими действиями. Наблюдаемость оказывается имманентной структурой действия. Для этнometодологических исследований данный тезис означает, например, что анализ того, как люди производят наблюдаемые феномены порядка, должен производиться буквально изнутри самих практик наблюдения. Технические возможности для этого уже существуют или появятся в ближайшем будущем. Максимальное «приближение» к осуществляющей ситуативной практике, здесь и теперь, в доступных именно этим участникам именно этих деталях, даст возможность обнаруживать то, что существующие методы не позволяют схватывать. Открывающиеся здесь перспективы можно оценить, если сравнить запись движения в толпе пешеходов изнутри этой толпы и запись этой толпы снаружи. Описание практик ходьбы в толпе оказывается гораздо более адекватным, если для исследователя толпа становится доступна как постоянно меняющаяся конфигурация деталей зрительного поля ее участника, взгляд которого скользит по спинам, рюкзакам, затылкам, плечам, ногам, ботинкам или зафиксирован на телефоне, но при этом все равно схватывает происходящее вокруг. Разумеется, наблюдаемость феноменов порядка при этом не сводится только к их «зрительности». Феноменальное поле выстраивается вокруг тела, погруженного в мир в качестве целостности всеми доступными ему способами. Технические средства позволяют фиксировать лишь некоторые аудиовизуальные детали происходящего, но чем больше внимания в этнometодологии будет уделяться проблеме наблюдаемости, тем больше открытых в этой области следует ожидать.

Статья Артема Рейнюка и Александра Широкова посвящена как раз тому, как проблематика наблюдаемости может быть раскрыта в случае изучения видеоигр. Видеоигры интересны тем, что позволяют показать, каким образом участники конкретных ситуаций создают порядок из того, что есть у них под рукой, будь это компьютерная мышь, игровое меню, «умершие» союзники по игре или залетевшая в комнату оса. Как показывают авторы, чтобы все эти вещи стали феноменами порядка в указанном выше смысле, они должны стать организационными объектами, т. е. должны быть встроены в определенную практику. Применение понятия феноменального поля открывает в этом отношении возможность взглянуть на данную практику в особой перспективе. Важность видеоигр для этнографии состоит в том, что они, во-первых, требуют выработки специфических техник фиксации данных (поскольку мы можем записать буквально все, что показывается на экране, т. е. что видно игроку) и, во-вторых, позволяют существенно трансформировать понимание феноменальных деталей практики. Когда наравне и посредством физического тела действует тело (или тела) игровое, детали оказываются тем, что могут вмещать в себя разные типы материальности: как обычно нам знакомые, так и, в данном случае, игровые. В этом отношении мир по ту сторону экрана настолько же материален, как и мир по эту, поскольку оба они упорядочиваются в соответствии с практической логикой организации действий игроков. Такое «переплетение» (еще один термин Мерло-Понти) игрока и мира-в-экране — довольно необычный для этнографии предмет изучения, доступ к которому дает детальный анализ видеоигр. Наблюдения, которые делают Артем и Александр, применимы, впрочем, к гораздо более широкому кругу вещей, например к тому, что происходит, когда мы пользуемся смартфонами. Мы координируем свои действия с виртуальными объектами (значками программ, например) точно так же, как мы координируем свои действия с другими людьми, идя по улице. Здесь открывается огромное поле для исследований.

Статья Юлии Августис, представляющая собой одно из первых этнографических исследований рэп-баттлов, показывает, как изменяется наша перспектива рассмотрения практик институционального взаимодействия, если мы анализируем их не с точки зрения институциональных правил, а с точки зрения процесса институционализации ситуативных действий. Рэп-баттлы — особая форма организации разговора, при которой действующий обычно адресует реплики только одному из участников, но при этом добивается реакции остальной аудитории и сам реагирует прежде всего на нее, а не на противника. «Моделирование получателя» (*recipient design*) носит здесь сложный характер. Баттлеры должны совмещать институциональные ограничения и повседневные методы организации разговора. Юлия показывает, что происходит, когда эти методы не выполняют свою работу, в частности, когда попытка соблюдать очередность «панчлайн — смех — панчлайн — смех» проваливается. Смех, который баттлеры стараются «приурочить», ведет себя не так, как они хотят, причем это очевидно всем присутствующим (зрители смеются над тем, что не засмелись в «положенном» месте). В данном

случае на передний план выходит связка «организационный феномен/производящая этот феномен когорта», связка, которая не очень часто изучалась в этнometодологии, но сулит много интересных наблюдений и благодаря рэп-баттлам может стать еще одним направлением приложения дальнейших исследовательских усилий. Речь идет о возможности изучения того, как создаются и поддерживаются локальные когорты в зависимости от производимых ими феноменов порядка. Например, как зрители рэп-баттла становятся одной когортой, когда смеются, и как они управляют этим процессом когортобразования, управляя производством соответствующих феноменов.

Все три предлагаемые статьи показывают одну принципиально важную для этнometодологии вещь: развитие этнometодологии возможно только в той мере, в какой объект изучения «диктует» исследователю программу его исследования. Рэп-баттлы, видеоигры, рисунки в учебниках по биологии, археологические раскопки и т. п. требуют не применения готовой методологии к очередному объекту, а изобретения новых понятий, новых способов фиксации данных и новых способов описания. Это «дикие» (продолжим эксплуатировать Мерло-Понти) практики, ускользающие от заготовленных концептуальных и методологических ловушек. Предлагаемые статьи позволяют кое-что об этих диких практиках узнать. Это говорит о том, что этнometодология по-прежнему способна на открытия. И этому не могут помешать даже круглые юбилейные числа.

*Андрей Корбут*