

ПРИМЕНЕНИЕ НАРРАТИВНОГО АНАЛИЗА К ИЗУЧЕНИЮ ИДЕНТИЧНОСТЕЙ В РАМКАХ ВИРТУАЛЬНОЙ ЭТНОГРАФИИ: ВОЗМОЖНОСТИ И ОГРАНИЧЕНИЯ

Ключевые слова: виртуальная этнография, нарративный анализ, идентичность, процесс конструирования идентичности, качественные методы

Виртуальное пространство отличается от привычной нам действительности такими характеристиками, как общедоступность, анонимность акторов и размывание привычных представлений о пространстве и времени. Данная работа является попыткой определить границы применимости нарративного анализа и конкретных его техник в виртуальной этнографии с учетом специфики цифровой среды. В статье описаны особенности конструирования идентичности в виртуальной реальности. Авторы объясняют, почему необходимо изучать эти особенности и почему именно нарративный анализ является в этом случае подходящим инструментом. Статья состоит из трех частей: в первой описывается специфика работы с качественными данными в виртуальной среде; во второй – процесс конструирования идентичностей в цифровом пространстве; в заключительной части анализируются особенности методологии нарративного анализа при изучении идентичностей в рамках виртуальной этнографии.

Виртуальная реальность является одним из тех пространств, где формируются социальные и политические практики, в процессе реализации которых воспроизводятся разнообразные типы идентичностей. Антропологи и этнографы, занимаясь виртуальной реальностью, могут извлечь массу полезных данных для последующего анализа, но из-за малоизученности данного предмета и сложности в подходах к нему методологические принципы исследования не всегда ясны. Множество трудностей возникает с одной из ключевых составляющих цифровой культуры – нарративом. В данной статье мы выделим ряд особенностей работы с качественными данными в цифровой среде, а также дадим описание альтернативных исследовательских стратегий при использовании нарративного анализа в изучении виртуальных идентичностей. Итогом работы станут рекомендации по применению оформленных в методологической рамке цифровой этнографии современных и классических техник нарративного анализа.

Анастасия Анатольевна Порецкова | <https://orcid.org/0000-0002-1051-7068> | a.poretskova@hse.ru | магистр политических наук, преподаватель факультета социальных наук Департамента политики и управления | Национальный исследовательский университет “Высшая школа экономики” (ул. Мясницкая 20, Москва, 101000, Россия)

Тимур Витальевич Славгородский-Казанец | <https://orcid.org/0000-0002-7291-4448> | tvslavgorodskiy-kazanets@edu.hse.ru | бакалавр политических наук, преподаватель лицей | Национальный исследовательский университет “Высшая школа экономики” (ул. Мясницкая 20, Москва, 101000, Россия)

Особенности работы с качественными данными в виртуальной среде

В первую очередь необходимо определиться, какую специфику цифровых пространств важно учитывать при проведении качественного исследования в границах выбранного нами предметного поля. Изучение сообществ и культуры, конструируемой в цифровой среде, изначально базировалось на переосмыслении классических правил и стандартов этнографического подхода к пониманию *времени* и *пространства* в эпоху интернета. Есть несколько причин, по которым именно эти две категории оказались конституирующими для современной методологии виртуальной этнографии.

Прежде всего, осознание хронологических границ поля – важная составляющая качественной полевой этнографической работы. Локализация жизни и развития сообществ в определенных временных рамках порождает множество исследовательских возможностей. Технологические особенности коммуникации в интернете требуют переосмысления понимания этих рамок – поведение в онлайн не привязывается ко времени так сильно, как в реальности, и потому, например, люди, включающиеся в диалог в социальных сетях, зачастую не воспринимают как отклонение от нормы задержку ответа на день или даже на неделю, после того как их сообщение было получено собеседником. Таким образом, расширяются возможности методов сбора данных: в некоторых исследовательских ситуациях предпочтительным будет формат асинхронного интервью (напр., переписка по *e-mail*) (James, Busher 2006). *Время* в данном случае выступает своеобразной “условностью”, которую нужно учитывать, скорее, в точках исследования, где виртуальный мир соприкасается с реальным (напр., при изучении поведения в социальной сети, формируемого под влиянием повседневных привычек). В остальных же случаях, когда мы фокусируемся на практиках или идентичностях, рассматриваемых сугубо в виртуальной среде, привязка ко времени, особенно в процессе сбора данных, будет ошибкой.

В отношении *пространства* мы наблюдаем похожее методологическое переосмысление, т.к. и эта категория, обычно задающая рамки полевой работы и сбора данных, не может быть включена в исследовательский дизайн на условиях классического этнографического подхода. Этнографы, изучающие виртуальную реальность, отмечают, что интернет – мультигеографическое пространство, не локализованное в каком-то определенном месте, и это необходимо учитывать наравне с особенностями *времени* (Hine 2000; Carter 2005; Markham, Baym 2008). Формально, изучая сообщества в цифровой среде, мы можем сделать выводы об их конкретном местоположении (напр., если сообщество посвящено проблемам конкретного города или региона), но главным преимуществом виртуального пространства является отсутствие географической привязки, что упрощает процесс коммуникации, одновременно наделяя его уникальным значением и смыслом. Отсюда следует, что в рамках виртуальной этнографии именно взаимодействия акторов в условиях отсутствия географических границ порождают совершенно новые, уникальные *пространства*. Для изучаемого сообщества основой такого *пространства* более не является какая-либо реальная территория – вследствие потребности пользователей в коммуникации возникает общая для них территория виртуальная. Но, что характерно, эти же новые *пространства* выступают одновременно источником воспроизведения системы коммуникации.

Примером подобного пространства виртуальной коммуникации может послужить, например, форум, объединяющий по интересам людей с разным социальным и политическим бэкграундом. Разнообразие взаимодействий акторов в гетерогенной группе предоставляет уникальную возможность изучить формирование идентичностей в их столкновении друг с другом, когда акторы переосмысливают собственный опыт через персональные истории (McAdams 2001). Чаще всего форум возникает как следствие формирующейся в процессе взаимодействия его участников некой общей

идеи, которая, в свою очередь, распространяется и поддерживается именно благодаря форуму: он выступает одновременно площадкой для коммуникации и источником, впоследствии воспроизводящим данную идею (Hine 2000).

К новым подходам ко времени и пространству в контексте этнографических исследований также необходимо добавить понимание того, что практически все сообщества в виртуальном мире имеют сетевую природу (Castells 2010). Важно обратить внимание на то, какие ограничения это накладывает на работу с качественными данными.

Первой важной характеристикой, порождаемой сетевой структурой взаимодействия, является *индивидуализированность* интернета. В отличие от сообществ в реальном мире, где отдельные индивиды в большей степени зависимы от контекстуальных факторов жизни (географическое положение, культурные столкновения, ограничения, связанные с полом, расой и т.д.), в цифровой среде каждый актер так наз. сетевого общества максимально автономен и менее зависим от перечисленных выше параметров.

Вторая важная характеристика — *неограниченное множество пользователей и низкий порог вхождения* — существенно влияет на разграничение виртуальных этнографических исследований и классических подходов. Структура сети предполагает, что для попадания в нее достаточно минимального соответствия критерию “звена”. Это позволяет привлекать массы людей, связанных друг с другом лишь наличием общих интересов (Castells 2010). Все остальные элементы идентификации обычно носят вторичный характер и не имеют столь важного значения — интернет в большинстве случаев позволяет своим пользователям оставаться анонимными. Это одна из причин, почему в цифровой среде не стоит пытаться проводить интервью с респондентами “вживую”, а лучше ограничиться онлайн-общением. Используя такой метод сбора данных, исследователи не нарушают систему коммуникации, привычную для участников интернет-сообществ, что сохраняет аутентичность виртуального взаимодействия (Boellstorff et al. 2012).

Третья важная характеристика — *многозадачность* — возможность выполнять множество операций одновременно в рамках сетевого взаимодействия за счет мобильности информации в интернете. Следовательно, исследователь-этнограф должен учитывать, что участник онлайн-сообщества — это всегда многозадачный актер, вовлекающийся в значительно большее число активностей, чем респондент, находящийся в привычной ему офлайн-среде (Rainie, Wellman 2012). Таким образом, перечисленные характеристики напрямую влияют на форму и содержание собираемых качественных данных, а впоследствии и на процесс анализа.

Продолжая эту мысль, отметим, что этнографы, изучающие виртуальное пространство, вынуждены использовать именно *текст* как основной источник качественных данных — в отличие от своих коллег, специализирующихся в классических исследовательских областях, ориентированных на устную коммуникацию (Hammerley, Atkinson 1995). Связано это с тем, что ритуалы или обычаи, находящиеся в фокусе этнографов-антропологов, в виртуальной среде чаще всего обретают символическое значение именно в текстовой форме. Следовательно, переосмысление текста как совершенно новой формы этнографического материала — одна из ключевых задач при работе с цифровым миром. Текст в данном случае — нечто, имеющее потребителя и производителя “в одном лице”, это и способ достижения целей, передачи идей, и ключевой элемент всех возможных операций формирования повседневности в виртуальной среде (Potter 1996). Классические способы интерпретации текста здесь не срабатывают, поскольку (по причинам, приведенным выше) мы не можем, к примеру, опираться на пространственно-временной контекст, как это происходит при исследовании реального мира.

В вопросе интерпретации текста и его особенностей важно отметить взаимосвязь феномена рефлексивности исследователя и понимания текста, производимого

в виртуальном пространстве. Два классических подхода к рефлексивности подразумевают, что эта характеристика должна либо проявляться в постоянных сомнениях в словах респондентов (учитывать возможность интерпретации их ответов с позиции, отличающейся от заданного ими контекста), либо в критической оценке исследовательской способности понять респондента, не искажая получаемые результаты собственными переживаниями и оценками (*Woolgar 1991*). Эти подходы не в полной мере реализованы в изучении виртуальной среды, поскольку в силу специфики коммуникации в интернете исследователь волей-неволей становится на одну и ту же позицию с исследуемыми, создавая горизонтальное по своей природе взаимодействие, характерное в целом для сетевой организации. Следовательно, асимметрия между респондентами и этнографом, лежащая в основе рефлексивности при работе с качественным материалом, становится менее значимой. Но это не означает, что проблема позиционирования исследователя и вопрос о принципе рефлексивности исчезают полностью. Решением служит другой способ рефлексивности, заключающийся в особой интерпретации текста. В классической этнографии мы воспринимаем текст как размышления автора в ответ на какой-либо жизненный опыт. Здесь же нам следует относиться к тексту как к *сконструированным смыслам и идеям* (*Denzin 1997*). После глубокого анализа может выясниться, что идея не нова, но в процессе сбора данных важно подойти к ней как к чему-то уникальному.

Иллюстрацию столь важного значения текста для виртуальной этнографии можно найти в другом продукте цифровой культуры – видеоигре *Talos Principle*, выпущенной компанией *Croteam* в 2014 г. (*Talos Principle 2014*). Главный герой может взаимодействовать с особым сообществом “людей” только в виде коммуникации через текст на форуме. У человека, хоть раз появлявшегося на любом форуме в интернете и знакомого с таким форматом общения вне игры, возникает ощущение дежавю после наблюдения за жителями этого сообщества: поведение, привычки, шутки, иерархия, ограничения – все выражено через текст. Интересно, что в самой игре “люди” оказываются итерациями искусственного интеллекта, что еще раз возвращает нас к проблеме невозможности корректной интерпретации пространственно-временного контекста в виртуальной среде. Даже если мы абсолютно уверены, что собеседники, взаимодействующие с нами через форум, реальны (имеют определенные расу, гендер, национальность или иные характеристики), мы будем вынуждены признать, что не существует способов доказать это. Текст, таким образом, оказывается более важным источником данных для стандартных виртуальных пространств с сетевыми сообществами, чем актеры, его воспроизводящие.

Итак, при работе с цифровыми качественными данными следует учитывать, что перед исследователями стоит задача избавиться от классических импликаций времени и пространства, способных вызвать искажение в интерпретации собираемых данных. Кроме этого, сетевой характер взаимодействия членов виртуальных сообществ обуславливает специфику воспроизводства ключевого источника качественных данных – текста, который следует понимать не как рефлексию автором собственного опыта, но как конструирование новых смыслов и идей.

Конструирование идентичностей в виртуальном пространстве на примере онлайн-игр

Концепт идентичности – одна из главных составляющих понимания жизни виртуальных сообществ. В первую очередь это связано с раздвоением идентичности на реальную и виртуальную, возникающим вследствие особой природы интернета и любых других сетевых виртуальных пространств. Например, в социальных сетях или на форумах вам совершенно не обязательно раскрывать свою идентичность, чтобы взаимодействовать с другими пользователями. “Пользователь” – наверное, одно из наиболее уместных обозначений участников виртуальных сообществ, поскольку, как мы уже отмечали, нет убедительного способа доказать, что перед нами текст, написанный

конкретным человеком (и человеком вообще). Мы не понимаем, а скорее, верим в то, что в рамках коммуникации реципиентом и производителем действительно является индивид, такой же, как и мы. Однако есть несколько интересных особенностей, которые указывают на то, что априорные предпосылки такого рода могут быть неуместными при полевой работе в виртуальном пространстве.

Б. Нарди в своем исследовании, описанном в книге “Моя жизнь как жизнь ночно-го эльфа-жреца” (Nardi 2010), использовала методы виртуальной этнографии в изучении массовой онлайн-игры *World of Warcraft (WoW)*, выпущенной в 2004 г. компанией *Blizzard Entertainment (World of Warcraft 2004)*. В ходе описания работы с интервью она упомянула интересный случай, связанный с онлайн-чатом. Как было отмечено ранее, если вы хотите изучить поведение и идентичности человека в игре или в любом другом виртуальном пространстве, вам лучше проводить онлайн-интервью в виде переписки, чтобы не нарушать аутентичность процесса коммуникации. Так же поступила и Б. Нарди. В ходе интервью она стала замечать, что у одного из ее респондентов сильно меняется стиль письма в зависимости от времени суток. Как оказалось, переписываясь с одним и тем же персонажем игры (аватаром реального человека), она одновременно опрашивала двоих: молодого человека и его девушку. Уверенность в том, что виртуальная идентичность является проекцией реально существующей личности, обманчива – очень часто человек выдает себя за другого. Некоторые исследователи объясняют это тем, что существование в виртуальном пространстве может быть формой эскапизма: люди бегут от проблем реального мира в воображаемый (Calleja 2010). Это необходимо учитывать при изучении идентичностей в цифровой среде. Тем не менее воспроизводимые там практики очень часто копируют способы взаимодействия, которыми пользуется человек в реальных сообществах. “Бегущие от реальности” могут избавиться от своих аскриптивных характеристик, но идентичности, не основанные на предписываемых параметрах, становятся более “видимыми”. Следовательно, структура и значение практик в виртуальном пространстве могут сохраняться, и посредством разного рода нарративов, воспроизводимых участниками, можно исследовать, каким образом эти практики переосмысляются и трансформируются, а также какие идентичности сам участник транслирует вовне (Schiano et al. 2011).

С. Ретберг, исследовавший *WoW*, отмечает, что виртуальные пространства наполнены людьми, которые не могут полностью избавиться от привычек, сформированных в реальности (Rettberg 2008). В его понимании *WoW* полностью выстроен на основе капиталистической модели достижения благ: чтобы получать больше ресурсов, нужно много работать, тратить на это массу времени и иметь достижения. Люди, которые решают провести в *WoW* несколько часов после работы, чтобы “отдохнуть” от условной эксплуатации в реальности, на деле попадают в такую же систему эксплуатации, но теперь уже в цифровом мире (Yee 2006). Геймеры во время своей активности часто используют управленческие практики крупных компаний (Taylor 2006). В том или ином виде это влияет на игровую идентичность, т.к. люди могут негативно относиться к капиталистическим стимулам в игре, следовательно, проявлять слабую активность или, наоборот, интенсивно реагировать на такого рода стимулы и энергично включаться в “экономику” игры.

С другой стороны, виртуальная идентичность может сформироваться под влиянием практик и механизмов, уже заложенных в цифровую среду. В предыдущих исследованиях авторы настоящей статьи изучали отношение русскоязычных игроков в *WoW* к различным социальным практикам. Например, если сообщество в виртуальном пространстве выстраивается по иерархическому, а не сетевому (горизонтальному) принципу, его участники могут воспроизводить положительное отношение к авторитарным практикам. Аналогом элиты здесь выступают игровые гильдии, организующие рейды для получения большей прибыли, помогающие новичкам и облегчающие коммуникацию между своими членами.

Важно прояснить, что именно мы подразумеваем под цифровой идентичностью. В контексте нашей работы – это осознание себя, состоящее из множества позиций по отношению к различным концептам и идеям. Это несколько модифицированный вариант определения идентичности по Р. Гилпину, понимавшему ее как совокупность смыслов, положенных в основу осознания себя через пережитый опыт (*Gilpin 2011*). Связано такое измененное понимание идентичности с тем, что в комплексных виртуальных мирах “пережитый опыт” воспринимается людьми не как основание для формирования нового “осознания себя”, а в лучшем случае, как часть своей реальной идентичности, в худшем – как ни на что не влияющее развлечение. Конструирование виртуальной идентичности – процесс достаточно сложный, поэтому концептуализация и операционализация данного термина – задача нетривиальная, осложняющаяся нехваткой исследований, посвященных взаимосвязи реальной и виртуальной идентичностей. Кроме внутриигровых практик на процесс конструирования влияет нарратив, который может быть выражен в различных формах: для социальных сетей или форумов это тематическая наполненность и ориентация сообщества, для видеоигр – сюжет.

Виртуальное пространство чаще всего состоит из механик, заложенных разработчиками, практик, порождаемых механиками и участниками, а также сюжета, или тематического поля, в котором геймеры взаимодействуют. На формирование виртуальной идентичности, вероятнее всего, влияют все три компонента: полноценная навигация в игровом мире происходит в момент, когда ты можешь сформулировать свое отношение хотя бы в какой-то степени к механикам, к порождаемым ими практикам и к сюжету. Из этих позиций, в свою очередь, будет складываться то, кем геймер воспринимает себя в игровом пространстве. Примером может служить популярная сегодня игра *Heroes of the Storm*, выпущенная в 2015 г. компанией *Blizzard Entertainment* (*Heroes of the Storm 2015*). В отличие от массовых многопользовательских ролевых игр *Heroes of the Storm* фокусируется в большей степени на геймплее (т.е. непосредственно на тех действиях, которые игра предлагает совершать), нежели на нарративе (смысловом и символическом наполнении совершаемых участниками действий). Тем не менее последний в любом случае присутствует. Одна из механик геймплея данной игры – уничтожение башен противника для достижения преимущества, однако другие задачи геймеров воспроизводят практики, имеющие социальные характеристики и аналоги в повседневном взаимодействии. В той же *Heroes of the Storm* опыт (вознаграждение, которое игроки получают за победы) между участниками всей группы распределяется равномерно и никто не может стать лучше остальных, т.е. поощряется командная работа, а индивидуализм и отклонение от общей стратегии осуждаются. В альтернативных играх этого жанра подобной механики (как части геймплея) обычно нет, и поэтому к успешным геймерам-одиночкам будут относиться лояльнее. Столкновение со столь разными практиками вынуждает вас определять свое отношение к ценностям и понятиям, стоящим за ними, а следовательно, формировать собственную игровую идентичность.

В многопользовательских массовых ролевых играх сюжет накладывается на внутриигровое географическое пространство, в котором, в отличие от социальных сетей, пользователи могут “ощущать” своего персонажа, видеть его внешность, полноценно управлять им (*Chen 2009*). Получается своеобразная вторая жизнь, в рамках которой должно сформироваться ощущение своего места в этом мире, своего отношения к разным идеям, сообществам, практикам и т.д. Наиболее доступным способом самовыражения оказывается нарратив, в котором реализуется процесс переосмысления виртуальных практик. Без нарратива банальное накопление опыта и ресурсов персонажем не имело бы никакого содержательного смысла, т.к. любую игровую механику надо подать как контекстуально важную задачу разрешения проблем в рамках предлагаемой Вселенной. Геймер, таким образом, “вынужден” выработать собственную позицию по

ключевым сюжетным вопросам (если он хочет продолжать играть), поскольку обычно совершение некоторых внутриигровых действий является обязательным (напр., необходимо убить определенного персонажа, чтобы продвинуться по сюжету). При этом геймер остается свободным в интерпретации причин таких действий. Тем не менее в рамках нарратива ему могут быть навязаны ценности или объяснения, которые потом лягут в основу конструирования внутриигровой идентичности. Как показывают исследования, в игры с территорией и комплексным нарративом разработчики часто вкладывают идеологические коннотации, о которых сами даже не подозревают (вроде латентного расизма), поскольку не осознают, что, создавая нарратив, они фреймируют его согласно своим взглядам и ценностям (*Wiemker 2007*).

Важным моментом в формировании идентичности под воздействием сюжета является коммуникация между пользователями. Такого рода коммуникация, особенно в играх с глубоким проработанным сюжетом, невозможна без нарратива. Из-за того что чаще всего о собеседнике вы знаете только внутриигровые имя, расу, класс его персонажа и фракцию (т.е. внешние игровые характеристики аватара), ваше обсуждение, скорее всего, будет касаться чего-то, связанного с геймплеем, — однако и в этом случае коммуникация все равно будет опираться на нарративную основу. Исключения составляют “сообщества в сообществе”, в которых есть офлайн-коммуникация (напр., когда участники игровой гильдии проживают в одном городе и по выходным вместе играют в боулинг), но, как мы уже отмечали выше, в этом случае вам будет интересна не только виртуальная идентичность человека, но и реальная.

Применение нарративного анализа в рамках виртуальной этнографии

Идею конструирования собственной идентичности через нарратив нельзя назвать новой. В последние несколько десятилетий такая концепция укоренилась как в гуманитарных, так и в социальных науках (*McAdams 2001*). Наша задача состоит в том, чтобы разобрать конвенциональные характеристики и этапы нарративного анализа в приложении к исследованиям идентичности в рамках виртуальной этнографии.

Можно выделить следующие основные характеристики нарратива:

1. Чаще всего нарратив предполагает агента. Агент/агенты действуют в истории в соответствии с определенной ролью.

2. Нарратив указывает на то, что его автор считает каноничным (обыденным). Акценты обычно расставляются там, где указывается необычная или нетипичная информация.

3. В нарративе всегда есть последовательность.

4. Нарратив всегда отражает точку зрения своего автора. Очень важно, с помощью каких методов/приемов автор передает собственный опыт (*Patterson, Monroe 1998*).

Последняя характеристика является ключевой для изучения идентичности. Через организацию и осмысление пережитого опыта, а также через выражение позиции относительно событий и других участников интеракции можно выявить своеобразную когнитивную карту того, как человек мыслит, как относится к себе и к окружающим.

В рамках метода нарративного анализа существуют различные способы конструирования дизайна исследования, выделим среди них наиболее подходящие для виртуальной этнографии. Прежде всего, необходимо определиться с единицей анализа, а для этого выбрать между холистическим и категориальным подходами. В первом случае мы рассматриваем законченный текст (напр., интервью) и не стремимся делить его на структурные части, во втором — изучаем весь массив доступных данных, чтобы определиться с интересующими исследователя категориями и отыскать их (*Lieblich et al. 1998*). Выделив желаемые категории (напр., отношение к другим участникам интеракций), можно приступить к анализу того, как в нарративе респондентов позиционируется конкретная информация. В рамках изучения виртуальных

идентичностей наиболее целесообразным нам видится выбор в пользу *категориального подхода*. Это связано со следующими причинами: *время* и *пространство* не имеют в виртуальном мире того же значения, что и в реальном; процесс сбора данных может быть менее структурированным по своим форме и содержанию — очень часто при изучении виртуальных сообществ нарратив конструируется не только агентами, но и самим пространством или способом коммуникации.

Далее в рамках метода нарративного анализа следует определиться, на чем необходимо сделать акцент: на форме нарратива или на его содержании. В первом случае нас интересует структура и основные элементы нарративного анализа, т.е. то, какова форма разворачивающейся истории. Во втором — мы в большей степени концентрируемся на том, что именно сказано, кто герой данной истории, какие события описаны и каким образом (Ibid.). Мы считаем, что в изучении виртуальных идентичностей выбор в пользу содержания дает больше, чем концентрация на форме (структуре). Выше приводилось следующее определение идентичности: *осознание себя, состоящее из множества позиций по отношению к различным концептам и идеям*. Ключевым здесь является отношение и воспроизводство своего мнения касательно практик и других участников взаимодействия. Поскольку основным источником информации является текст, целесообразно обращаться именно к содержанию, а не к форме.

Существует мнение, что применение нарративного анализа с акцентом на структуре — более результативно, т.к. изучение содержания слишком очевидно, в то время как форма текста может раскрыть глубинные характеристики идентичности (Mishler 1986; Labov, Waletzky 1967; Wengraf 2001). Эта логика, однако, слабо применима в рамках изучения виртуальных пространств, поскольку: 1) в них агенты более автономны, менее подвержены контекстуальным факторам, следовательно, можно предположить, что воспроизводимые ими нарративы не будут иметь явной структуры; 2) их сложность выражается в их многослойности — некоторые структурные элементы нарратива могут проявляться даже в практиках, реализуемых участниками взаимодействия; 3) в них люди многозадачны, их внимание рассеяно, поэтому материал, собранный в процессе онлайн-интервью (по сравнению с данными, полученными офлайн), зачастую оказывается неупорядоченным, из-за чего структура нарратива может быть слабо выражена и подвержена постоянному изменению со стороны респондента.

Существует альтернатива и на уровне того, на что обращать внимание при проведении анализа, что именно выделять при исследовании контента; акцент на эти вопросы и определяет аналитический фокус. Традиционно нарративный анализ концентрируется либо на том, как люди переживают события, произошедшие с ними, и как рассказывают истории об этих событиях, либо на опыте, пережитом участниками событий (Squire et al. 2008). Но существует и альтернатива, более подходящая для изучения виртуальных идентичностей. Эта концепция основывается на идее соконструирования нарративов их трансляторами и потребителями; в текстах/историях могут быть отражены социальные или политические идентичности и даже их влияние на эмпирические процессы. Преимуществом такого подхода является отсутствие требования к нарративу быть законченным и объемным — его малый объем и фрагментированность информации не противоречат поиску социальных кодов и элементов, указывающих на характеристики идентичности актора (Bamberg 2006).

Если доступность и качество данных позволяют исследователю виртуального пространства принимать во внимание и форму, и содержание нарратива, то можно совмещать оба аналитических фокуса, и такие подходы существуют. Примером такого совмещения может выступить анализ когерентности — методология, разработанная Ш. Линде. Изучая персональные истории, исследователь должен учитывать сразу несколько уровней анализа: культурный и исторический контекст, структуру нарратива, социальное значение, которое в него вкладывается. Подход Ш. Линде направлен на тщательное изучение системы ценностей индивидов и на то, как эти

ценности взаимодействуют между собой и меняются с течением времени. При совмещении разных уровней анализа с фокусом на системах ценностей можно реконструировать причинно-следственные связи и между событиями жизни индивида, и между разными ценностными ориентациями (*Linde 1993*).

Необходимо добавить, что нарративы способны отражать не только индивидуальные, но и коллективные идентичности. «Истории рождаются и воспроизводятся в “интерпретирующих их сообществах” говорящих и слушающих <...> они создают коллективные идентичности, которые могут, пусть медленно и непоследовательно, приводить к культурным и политическим изменениям» (*Squire et al. 2008*). Мы считаем, что виртуальное пространство из-за отсутствия временных и географических ограничений порождает больше возможностей для построения коллективных идентичностей: агенты менее зависимы от аскриптивных характеристик и навязанных идентичностей, что ускоряет построение сообщества. Это, в свою очередь, позволяет исследовать социально-политические процессы с помощью нарративного анализа применительно к виртуальным пространствам.

* * *

При изучении виртуальных идентичностей исследователи должны уделять особое внимание специфике получаемых качественных данных. Нужно учитывать следующие ключевые характеристики виртуального пространства и его участников: 1) особое отношение к категориям *пространства и времени*; 2) *индивидуализированность и автономность* агентов в виртуальном пространстве; 3) многозадачность (выполнение множества операций одновременно). Все это, в свою очередь, влияет и на процесс конструирования идентичностей, и на методологические особенности применения нарративного анализа для их изучения. В вопросе конструирования идентичности необходимо уделять особое внимание тому, каким образом могут сочетаться реальная и виртуальная идентичности индивида, как и насколько активно участник включается в виртуальные практики и как выражает свое отношение к ним. Что касается методологии, то выбор нарративного анализа является наиболее оптимальным: через нарративы люди переосмысливают пережитый опыт и конструируют собственную идентичность как в реальности, так и в виртуальном пространстве. Однако необходимо быть очень аккуратными в выборе единиц анализа (холистический или категориальный подход) и аналитического фокуса (акцент на форме или содержании нарратива).

Источники и материалы

- World of Warcraft 2004 – Blizzard Entertainment. 2004. World of Warcraft. Online Game. Anaheim: Blizzard Entertainment.
 Heroes of the Storm 2015 – Blizzard Entertainment. 2015. Heroes of the Storm. Online Game. Anaheim: Blizzard Entertainment.
 Talos Principle 2014 – Croteam. 2014. Talos Principle. Videogame. Zagreb: Croteam.

Научная литература

- Bamberg M.* Stories: Big or Small: Why do We Care? // Narrative Inquiry. 2006. Vol. 16 (1). P. 139–147.
Boellstorff T., Nardi B., Pearce C., Taylor T.L. Ethnography and Virtual Worlds. Princeton: Princeton University Press, 2012.
Castells M. The Rise of the Network Society. Hoboken: Blackwell Publishing Ltd, 2010.
Carter D. Living in Virtual Communities: An Ethnography of Human Relationships in Cyberspace // Information, Communication & Society. 2005. Vol. 8 (2). P. 148–167.
Calleja G. Digital Games and Escapism // Games and Culture. 2010. Vol. 5 (4). P. 335–353.
Chen M. Communication, Coordination, and Camaraderie in World of Warcraft // Games and Culture. 2009. Vol. 4. P. 47–73.
Denzin N.K. Interpretive Ethnography: Ethnographic Practices for the 21st Century. Thousand Oaks: Sage, 1997.

- Gilpin R.D.* Working the Twittersphere: Microblogging as Professional Identity Construction // *A Networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Network Sites* / Ed. Z. Papacharissi. N.Y.: Routledge, 2011. P. 232–250.
- Hammersley M., Atkinson P.* Ethnography: Principles in Practice. L.: Routledge, 1995.
- Hine C.* Virtual Ethnography. Thousand Oaks: Sage, 2000.
- James N., Busher H.* Credibility, Authenticity and Voice: Dilemmas in Online Interviewing // *Qualitative Research*. 2006. Vol. 6 (3). P. 403–420.
- Labov W., Waletzky J.* Narrative Analysis: Oral Versions of Personal Experience // *Essays on the Verbal and Visual Arts* / Ed. J. Helme. Seattle: University of Washington Press, 1967. P. 12–44.
- Linde C.* Life Stories: The Creation of Coherence. Oxford: Oxford University Press, 1993.
- Lieblich A., Tuval-Mashiach R., Zilber T.* Narrative Research: Reading, Analysis and Interpretation. Thousand Oaks: Sage, 1998.
- Markham A.N., Baym N.K.* Internet Inquiry: Conversations about Method. L.: SAGE Publications, 2008.
- McAdam, D.P.* The Psychology of Life Stories // *Review of General Psychology*. 2001. Vol. 5. P. 100–122.
- Mishler E.G.* Research Interviewing: Context and Narrative. Cambridge: Harvard University Press, 1986.
- Nardi B.* My Life as a Night Elf Priest. Michigan: University of Michigan Press, 2010.
- Patterson M., Monroe K.R.* Narrative in Political Science // *Annual Review of Political Science*. 1998. Vol. 1. P. 315–331.
- Potter J.* Representing Reality: Discourse, Rhetoric and Social Construction. L.: Sage, 1996.
- Rainie L., Wellman B.* Networked: The New Operating System. Massachusetts: The MIT Press, 2012.
- Retberg S.* Corporate Ideology in World of Warcraft // *Digital Culture, Play and Identity* / Ed. H.G. Cornelissen, J.W. Rettberg. Cambridge: MIT Press, 2008. P. 19–38.
- Schiano D. et al.* A New Look at World of Warcraft's Social Landscape // *Foundations of Digital Games Conference*. Bordeaux. 2011. P. 1–6.
- Squire C., Andrews M., Tamboukou M.* Introduction: What is Narrative Research? // *Doing Narrative Research* / Eds. M. Andrews et al. L.: Sage, 2008. P. 1–26.
- Taylor T.L.* Beyond Management: Considering Participatory Design and Governance in Player Culture // *First Monday Special*. 2006. Vol. 7. <https://journals.uic.edu/ojs/index.php/fm/article/view/1611/1526>
- Wengraf T.* Qualitative Research Interviewing: Biographic Narrative and Semi-Structured Methods. L.: Sage, 2001.
- Wiemker M.* Cultures of Digital Gamers: Practices of Appropriation // *Situated Play, Proceedings of DiGRA Conference*. Tokyo: University of Tokyo, 2007.
- Woolgar S.* Reflexivity is the Ethnographer of the Text // *Knowledge and Reflexivity: New Frontiers in the Sociology of Knowledge* / Ed. S. Woolgar. L.: Sage, 1991.
- Yee N.* The Labor of Fun: How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play // *Sage Journals*. 2006. Vol. 1 (2). P. 68–71.

Research Article

Poretskova, A.A., and T.V. Slavgorodskii-Kazanets. The Use of Narrative Analysis in Identity Research in Virtual Ethnography: Possibilities and Constraints [Primenenie narrativnogo analiza k izucheniiu identichnostei v ramkakh virtual'noi etnografii: vozmozhnosti i ogranicheniia]. *Etnograficheskoe obozrenie*, 2020, no. 1, pp. 51–61. <https://doi.org/10.31857/S086954150008755-0> ISSN 0869-5415 © Russian Academy of Sciences © Institute of Ethnology and Anthropology RAS

Anastasia Poretskova | <https://orcid.org/0000-0002-1051-7068> | a.poretskova@hse.ru | Higher School of Economics – National Research University (20 Myasnitskaya St., Moscow, 101000, Russia)

Timur Slavgorodskii-Kazanets | <https://orcid.org/0000-0002-7291-4448> | tvslavgorodskiy-kazanets@edu.hse.ru | Higher School of Economics – National Research University (20 Myasnitskaya St., Moscow, 101000, Russia)

Keywords

virtual ethnography, narrative analysis, identity, identity construction process, qualitative methods

Abstract

Cyberspace differs from offline reality due to its anonymity, general accessibility, fuzziness of space-time coordinates, etc. In this article, we try to outline the advantages of narrative analysis for the study of online identities. The examination sheds light upon various peculiarities of the identity construction

process in virtual reality. The first part of the article deals with the form and content of qualitative data in virtual environment; the second part discusses the identity construction process in the digital world; while the final part focuses on the use of narrative analysis methods and their specificities in research on identity in the framework of virtual ethnography.

References

- Bamberg, M. 2006. Stories: Big or Small: Why do We Care? *Narrative Inquiry* 16 (1): 139–147.
- Boellstorff, T., B. Nardi, C. Pearce, and T.L. Taylor. 2012. *Ethnography and Virtual Worlds*. Princeton: Princeton University Press.
- Castells, M. 2010. *The Rise of the Network Society*. Hoboken: Blackwell Publishing Ltd.
- Carter, D. 2005. Living in Virtual Communities: An Ethnography of Human Relationships in Cyberspace. *Information, Communication & Society* 8 (2): 148–167.
- Calleja, G. 2010. Digital Games and Escapism. *Games and Culture* 5 (4): 335–353.
- Chen, M. 2009. Communication, Coordination, and Camaraderie in World of Warcraft. *Games and Culture* 4: 47–73.
- Denzin, N.K. 1997. *Interpretive Ethnography: Ethnographic Practices for the 21st Century*. Thousand Oaks: Sage.
- Gilpin, R.D. 2011. Working the Twittersphere: Microblogging as Professional Identity Construction. In *A Networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Network Sites*, edited by Z. Papacharissi, 232–250. New York: Routledge.
- Hammersley, M., and P. Atkinson. 1995. *Ethnography: Principles in Practice*. London: Routledge.
- Hine, C. 2000. *Virtual Ethnography*. Thousand Oaks: Sage.
- James, N., and H. Busher. 2006. Credibility, Authenticity and Voice: Dilemmas in Online Interviewing. *Qualitative Research* 6 (3): 403–420.
- Labov, W., and J. Waletzky. 1967. Narrative Analysis: Oral Versions of Personal Experience. In: *Essays on the Verbal and Visual Arts*, edited by J. Helme, 12–44. Seattle: University of Washington Press.
- Linde, C. 1993. *Life Stories: The Creation of Coherence*. Oxford: Oxford University Press.
- Lieblich, A., R. Tuval-Mashiach, and T. Zilber. 1998. *Narrative Research: Reading, Analysis and Interpretation*. Thousand Oaks: Sage.
- Markham, A.N., and N.K. Baym. 2008. *Internet Inquiry: Conversations about Method*. London: SAGE Publications.
- McAdams, D.P. 2001. The Psychology of Life Stories. *Review of General Psychology* 5: 100–122.
- Mishler, E.G. 1986. *Research Interviewing: Context and Narrative*. Cambridge: Harvard University Press.
- Nardi, B. 2010. *My Life as a Night Elf Priest*. Michigan: University of Michigan Press.
- Patterson, M., and K.R. Monroe. 1998. Narrative in Political Science. *Annual Review of Political Science* 1: 315–331.
- Potter, J. 1996. *Representing Reality: Discourse, Rhetoric and Social Construction*. London: Sage.
- Rainie, L., and B. Wellman. 2012. *Networked: The New Operating System*. Massachusetts: The MIT Press.
- Rettberg, S. 2008. Corporate Ideology in World of Warcraft. In *Digital Culture, Play and Identity*, edited by H.G. Corneliussen and J.W. Rettberg, 19–38. Cambridge: MIT Press.
- Schiano, D., et al. 2011. A New Look at World of Warcraft's Social Landscape. In *Foundations of Digital Games Conference*, 1–6. Bordeaux.
- Squire, C., M. Andrews, and M. Tamboukou. 2008. Introduction: What is Narrative Research? In *Doing Narrative Research*, edited by M. Andrews et al., 1–26. London: Sage.
- Taylor, T.L. 2006. Beyond Management: Considering Participatory Design and Governance in Player Culture. *First Monday Special* 7. <https://journals.uic.edu/ojs/index.php/fm/article/view/1611/1526>
- Wengraf, T. 2001. *Qualitative Research Interviewing: Biographic Narrative and Semi-Structured Methods*. London: Sage.
- Wiemker, M. 2007. Cultures of Digital Gamers: Practices of Appropriation. In *Situated Play, Proceedings of DiGRA Conference*. Tokyo: University of Tokyo.
- Woolgar, S. 1991. Reflexivity is the Ethnographer of the Text. In *Knowledge and Reflexivity: New Frontiers in the Sociology of Knowledge*, edited by S. Woolgar. London: Sage.
- Yee, N. 2006. The Labor of Fun: How Video Games Blur the Boundaries of Work and Play. *Sage Journals* 1 (2): 68–71.