

Секция «Социологическое исследование современности: теории, методы, результаты»

Триангуляция методов в исследовании онлайн-сообществ: возможности и ограничения

Научный руководитель – Таратута Екатерина Евгеньевна

Ефимов Александр Михайлович

Студент (магистр)

Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики» -
Санкт-Петербург, Санкт-Петербургская школа социальных и гуманитарных наук,
Санкт-Петербург, Россия

E-mail: xander_efimov@mail.ru

В связи с динамичным развитием интернет-технологий способы и практики объединения людей на основе общих интересов, а также в целях организации досуга, отдыха и другой совместной деятельности, перемещаются из реальной жизни в цифровое (онлайн) пространство. Ежедневно на просторах интернета формируется огромное количество самых разнообразных тематических сообществ, и преимущественно это происходит на сайтах социальных сетей (SNS - social network sites). В российской действительности наибольшую значимость приобретают сообщества, развивающиеся в таких социальных сетях как «ВКонтакте», «Facebook», «Одноклассники» и «Мой мир».

На сегодняшний день одними из наиболее популярных и многочисленных онлайн-сообществ являются объединения людей, вовлеченных в компьютерные онлайн-игры, что непременно актуализирует необходимость исследования тех социальных структур и процессов, которые формируются и поддерживаются в режиме «онлайн» членами данных сообществ. Этим положением и обусловлен наш исследовательский интерес к данному виду онлайн-сообществ.

Мы посвятили два года (2016-2017 гг.) исследованию сообществ людей, вовлеченных в практики текстовых ролевых онлайн-игр, которые реализуются на платформе социальной сети «ВКонтакте». Данное поле интересовало нас по двум причинам. Во-первых, игровые практики, реализуемые членами данных сообществ, являются абсолютно нетрадиционным (нецелевым) использованием (потреблением) ресурсов социальной сети. Во-вторых, эти многочисленные сообщества образуют уникальную культуру (субкультуру), производят уникальные социальные смыслы, которые не могут не влиять на индустрию компьютерных игр и все цифровое общество в целом. Применяя комплекс социологических методов исследования - качественных (включенное наблюдение, глубинное интервью), количественных (контент-анализ, тематическое моделирование) и смешанных (сетевой анализ) - мы последовательно изучили ряд социальных характеристик данных сообществ и их участников: игровые смыслы и мотивы, специфику формирующегося цифрового неравенства и особенности игрового капитала, гибридный режим взаимодействия «онлайн»- и «оффлайн»-практик, гендерные режимы, и многое другое.

Сегодня в фокусе нашего исследования - феномен онлайн-социализации в игровых сообществах. В данном контексте нас интересует, как происходит процесс вовлечения новых членов в игровые практики, каким образом они осваивают принятые в сообществе социальные нормы, правила и культурные ценности, какие стратегии вовлечения являются успешными, а какие - неуспешными, и, наконец, как конструируется эталон «хорошего» и «плохого» игрока.

За время проведения исследования нами был собран внушительный объем материала для количественного и качественного анализа, который позволяет нам сделать множество интересных выводов об изучаемых феноменах. Тем не менее, в рамках данной работы мы

сосредоточим внимание не на самих результатах исследования, а на описании используемой методологии сбора и анализа данных.

Дело в том, что исследуя онлайн-сообщества мы сталкиваемся с рядом ограничений. Первое и самое важное ограничение - это неполнота и односторонность результатов исследования, которая обусловлена используемым теоретико-методологическим подходом [3]. Что мы изучаем: только «онлайн»-пространство или его взаимодействие с «оффлайн»-пространством? Как мы собираем данные: «онлайн»/«оффлайн» или комбинируя оба варианта? На эти вопросы сегодня нет однозначного ответа. Среди социологов ведутся многочисленные дискуссии на эту тему.

Второе ограничение связано непосредственно с собираемыми данными. Многие исследователи задаются вопросом о том, насколько достоверны данные, получаемые из интернета [4]. Может быть, вся информация, которую мы получаем из сети не отражает реальной действительности и только вводит нас в заблуждение. В таком случае возникает вопрос - как отобрать релевантные источники информации и собрать надежные данные?

И, наконец, третье ограничение связано с проблемой интерпретации полученной информации. Современная социологическая теория предоставляет нам широкие возможности для анализа и концептуализации наших данных. Тем не менее, это требует от социолога, занимающегося исследованиями онлайн-сообществ широчайшего кругозора, серьезнейшей подготовки в области не только основных социальных теорий, но и специализированных отраслевых концепций, а также использование междисциплинарного подхода в своих исследованиях [2].

Данный перечень можно продолжать, но и представленных трех ограничений достаточно для того, чтобы сделать вывод о необходимости триангуляции методов в изучении онлайн-сообществ. Более того, речь идет не только о триангуляции методов, но и о необходимости так называемой триангуляции пространств, то есть проведении исследования как в реальном, так и в цифровом пространстве [1].

Для нашего исследовательского поля ключевыми методами выступают включенное наблюдение, глубинное интервью и количественный контент-анализ текстовых данных. Включенность в сообщество обеспечивает нас полноценным пониманием структуры сообщества и процессов ее трансформации. Интервью дает нам важные нарративы, раскрывающие глубинные смыслы того, что делают игроки и что они думают о том, что делают. И, наконец, контент-анализ текстов позволяет определить количественные характеристики объекта исследования и установить статистически значимые связи между изучаемыми феноменами. Тем не менее, необходимо отметить, что данный набор методов является релевантным только для нашего конкретного исследовательского поля.

Результаты двухлетней исследовательской работы приводят нас к выводу, что не существует и, вполне возможно, не может существовать унифицированного комплекса методов, который можно использовать для исследования онлайн-сообществ любого типа. Комбинация методов зависит от конкретного исследования, его объекта, предмета, цели и задач (1). Главным фактором, определяющим комплекс методов, с нашей точки зрения, будет являться поставленный социологом исследовательский вопрос. Он определит перечень тех методов сбора и анализ данных, которые позволят достичь релевантных результатов.

Источники и литература

- 1) Мясникова М.Л. Онлайн-этнографический подход к исследованию интернет-сообществ: методологические разногласия и базовые принципы // Журнал социологии и социальной антропологии. 2017. №1. С. 199-208.
- 2) Полухина Е. Онлайн-наблюдение как метод сбора данных // Интер. 2014. №7. С.95-106.

- 3) Nardi, B. My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft. MI: University of Michigan Press. 2009. 236 p.
- 4) Raessens, J. Handbook of Computer Game Studies. Cambridge: MITPress. 2005. 388 p.