

УДК 37

ОСНОВНЫЕ КАТЕГОРИИ ТЕОРИИ ФРЕЙМОВ В ТРАКТОВКЕ И. ГОФМАНА

Малязина Маргарита Александровна

аспирант

Санкт-Петербургская академия постдипломного
педагогического образования, Санкт-Петербург

author@apriori-journal.ru

Аннотация. В статье анализируются основные положения теории первичной системы фреймов И. Гофмана (разделение фреймов на *природные* и *социальные* классы; *ключи* (*выдумка, состязание, церемониал, техническая переналадка, пересадка*); пять принципиальных проблем в понимании мироустройства (*комплекс необычного, космологическое разделение, события-промахи, фактор организации опыта как случайное происшествие, сегрегация, выражаемая посредством «неловкости» и шуток*). Работа с ними представляется весьма перспективной и полезной для решения целого ряда задач, в том числе в образовательной сфере.

Ключевые слова: фрейм; первичные системы; интерпретативные формы; «промахами»; «случайное происшествие»; ключ; переключениях; выдумка; состязание; церемониал; техническая переналадка; пересадка; «креплениям» заключения; роли; преемственность ресурсов; несвязанность.

THE MAIN KATEGRIA OF THE THEORY OF FRAMES IN I. HOFFMAN'S INTERPRETATION

Malyazina Margarita Aleksandrovna

post-graduate student
St. Petersburg academy of post-degree pedagogical education
St. Petersburg

Abstract. The article is analyzed basic provisions of the theory of primary system of frames of I. Hoffman (division of frames into natural and social classes, keys (make-believe, contest, ceremonial, technical redoing, re-grounding), five basic problems in understanding of a world order (a complex unusual, cosmological division, events misses, a factor of the organization of experience as casual incident, the segregation expressed by means of «awkwardness» and jokes). The frame is of great help to education system.

Key words: frame; primary frameworks; designs; muffings; fortuitousness; key; keyings; make-believe; contest; ceremonial; technical redoing; re-grounding; bracketing devices; roles; resource continuity; unconnectedness.

В последние несколько десятилетий в социальных науках (социология, психология, лингвистика и пр.) достаточно большое распространение получило понятие *фрейм*. В широком смысле слова «фрейм – это форма». Фрейм обозначает обширный круг понятий, связанных со структурированием реальности. В частности, это – процедурное знание, то есть последовательность действий, раскрывающих креативный, либо функциональный аспект.

Само данное понятие сформировал Марвин Минский – специалист в области искусственного интеллекта, для описания структуры знаний с целью восприятия пространственных сцен.

В гуманитарную сферу концепцию фрейма (наряду с психологом Г. Бейтсоном) ввел Ирвин Гофман, американский социолог канадского происхождения.

В свою очередь Гофман многое взял у Грегори Бейтсона. Бейтсон проводил исследования в области теории коммуникации, теории множеств и кибернетики, которые он проводил на выдрах и дельфинах [1].

Поскольку соответствующие работы Гофмана явились основой для социологических и информационных исследований теории формирования структур, мы считаем очень важным проанализировать их основные положения.

Определения ситуации, основанные на определяющих событиях в принципах организации вовлеченности в события, Гофман называет фреймами. Так же он говорит о том, что фреймы организуют вовлеченность в ситуацию таким же образом, как и смыслы порождают предложения. Понятие Гофмана о фрейме близко введенному по Чарльзу Филлмору, фреймовой семантики, которая позволяет объяснять понимание языковых выражений с помощью указания на типичные ситуации словоупотребления, либо, по введенному Фредериком Бартлеттом понятию ментальной схемы – антиципирующей реакции индивида на определенную ситуацию [1].

Гофман считает, что фреймы не осознаются субъектом. «Например, если управлять собственной речью или анализировать мотивы и цели поведения, то речь может стать бессвязной, а поведение – девиантным» [1, с. 42]. Рамка, схема, план, шаблон, сценарий, гештальт, прототип, парадигма (в языкознании), дисциплинарная матрица (в науковедении) – это лексические эквиваленты фрейма. Организующие восприятие и память, формальные схемы в когнитивной психологии называются

координирующими системами, позволяющие выходить за пределы получаемой информации.

Гофман приводит определение: «по М. Минскому, фрейм – это структура знаний для представления стереотипной ситуации. В информатике фрейм может форматироваться как таблица с фиксированными семантическими полями (слотами), предикативная функция или строка (кортеж) включающая наименование свойств. Примером фрейма является библиографическое описание издания {(автор) & (заглавие) & (область ответственности) & (область издания) &} – значения в скобках могут меняться, но фрейм не меняется. Другой пример фрейма для поступающих в аспирантуру: заявление, личный листок по учету кадров, копии дипломов, списки научных работ реферат, результаты вступительных экзаменов и другие поля релевантные данной ситуации» [1, с. 42].

Разграничивающие сферы «природного» и «социального» Гофман выделяет как *первичные системы фреймов (primary frameworks)*. Только в рамках специфической мыслительной перспективы, согласно исследователю, отделение неживой природы от «жизни» и «культуры» имеет смысл. В данном случае используется типичное для прагматистской методологии указание на специфический вид действия с объектом, а не родовидовое, объективное, определение. Ученый пишет, что события социальные имеют смысл лишь в той мере, в какой они являются результатом целенаправленного действия, а физические события (например, погода) не подчинены человеку. По Гофману имеет принципиальное значение для «нормальной» организации мира, кажущееся тривиальным различие «социальной» и «природной» систем фреймов [1].

Первичные системы фреймов в понимании И. Гофмана

Индивид распознает конкретное событие и, в каждом конкретном случае, он в свое восприятие вкладывает одну либо несколько схем ин-

терпретации или несколько систем фреймов, которые называются первичными, так как фрейм в любом восприятии присутствует [1].

Гофман говорит, в своих исследованиях о первичной системе фреймов, так как она являет собой как раз то, что обнаруживает нечто осмысленное в таких особенностях сцены, которые не имели бы никакого смысла в ином случае. Различаются первичные системы фреймов по степени организации. Но первичная система фреймов позволяет, независимо от степени структурной оформленности, воспринимать, локализовать, определить практически любое (бесконечное) количество единичных событий и даже присваивать им наименования. Вернее всего, сам человек не осознает внутреннюю структуру фреймов, что не мешает ему ими пользоваться даже без ограничений.

Существующие различия между двумя классами первичных систем фреймов называются *природными* и *социальными*. *Природные системы фреймов* определяют сами события как бесцельные, неодушевленные, ненаправленные, неуправляемые, то есть, «чисто физические» [1, с. 81]. Существует понимание что события, воспринимаемые в рамках одной подобной схемы, могут быть редуцированы к другим событиям, которые воспринимаются, в более «фундаментальной» системе фреймов, и некоторые понятия общепринятые, например единичного или сохранение энергии, разделяются всеми. Самый простой пример здесь – сводка о погоде.

Социальные фреймы, совсем наоборот, обеспечивают само фоновое понимание событий, в которых участвуют разумность, воля, целеполагание, то есть живая деятельность, воплощением которой и является сам человек. Это так же можно назвать «целенаправленным деланием», так как само делание подчиняет человека (делателя) определенным «стандартам», социальной оценке действия, опирающимся на честность, эффективность и т.п. Идет постоянный корректирующий контроль над последствиями деятельности, особенно явный, когда действия бло-

кируются или при других искажающих воздействиях, когда требуются определенные усилия компенсировать их [1, с. 82].

При этом учитываются мотивы и намерения, а это помогает установить какой конкретно социальный фрейм, из множества, применим для понимания событий. Сводка погоды вновь может быть примером «целенаправленного делания». Любой сегмент социально направленного действия в определенной степени можно анализировать на основе природной схемы, так как природные события нельзя совершить, не вторгнувшись в природный порядок, и эти природные события происходят без вмешательства мысленных действий. Сами целенаправленные действия понимаются двойственно (двойко): 1) это относится ко всем действиям, речь идет, в соответствии с конкретными возможностями и ограничениями, о манипуляциях предметами естественного мира; 2) субъект действия может включиться в особые многообразные и специфические миры [1, с. 83]. Системы социальных фреймов включают в себя *различные* правила. Например: существуют правила дорожного движения и тоже правила, но игры в шахматы. Поэтому, не смотря на то, что эти правила поддаются краткому изложению, между ними имеется различие и очень существенное. Вывод: человек воспринимает события в терминах первичных фреймов, и сам тип используемого фрейма задает способ описания события [1, с. 84]. Следовательно, первостепенное значение имеет категория базовой системы фрейма. На примере решения самого индивидов о том, что они подождали, когда пройдет дождь, а за тем, снова продолжили игру, выясняются обстоятельства, что индивиды в любой момент деятельности своей применяют одновременно (сразу) несколько систем фреймов.

Допустим и то, что иногда определенная система фреймов оказывается в высшей степени релевантной для описания конкретной ситуации. Так же необходимо теперь сказать следующее. Если с помощью осей x и y , устанавливается нахождение точки, или как матрица, опре-

деляющая схему хода, представляется шахматная доска, то понятие базовой системы фреймов приобретает отчетливую форму [1, с. 85].

Есть общепринятое мнение о том, что люди добиваются признания, следуя уже определенным системам фреймов. Из этого следует, что мы принимаем соответствие восприятия структуре воспринимаемого, хотя и существует множество принципов организации реальности, которые может и могли бы, но не отражаются в восприятии. Так как в обществе многие находят это утверждение полезным, то автор книги тоже присоединяется к ним [1, с. 86]. Взятые вместе, первичные системы фреймов определенной социальной группы констатируют центральный элемент культуры, конкретно в той мере, в какой и порождаются сами образцы человеческого понимания, сопровождаемые основными схемами восприятия, а так же, соотношениями этих типов и всеми возможными силами и агентами, которые только и допускаются этими интерпретативными формами (*designs*). Можно представить себе фрейм фреймов самой социальной группы – систему верований, «космологии», – это такая область исследований, которой узкие специалисты стараются не касаться. Индивиды, придерживающиеся где-то одних и тех же убеждений, могут расходиться во взглядах относительно ясновидения, вмешательства потусторонних сил и т.п. [1, с. 87]. Гофман пишет о том, что социологов от обсуждения данной темы обычно чувство удерживает такта [1, с. 88].

В понимании мироустройства сама концепция первичной системы фреймов, при всех своих недостатках, дает следующие обозначения пяти принципиальным проблем.

1. Во-первых, **«комплекс необычного»**. Он проявляется, когда происходит или создается нечто, что само заставляет сомневаться даже в самом взгляде на это событие. Сюда относятся случаи воображаемой высадки пришельцев, предсказания судьбы, астрологические воздействия, экстрасенсорное восприятие, ясновидение и т.п. Сами ученые иногда делают такого рода новости, как говорится и пишется в книгах, «при-

влекая серьезное внимание» к НЛО, к экстрасенсам и т.п. Многие люди могут вспомнить, событие, которому сами они разумного объяснения так и не нашли [1, с. 88]. Когда что-то происходит то, как правило, все люди ждут, что скоро найдут «простое» объяснение, которое раскроет тайну и происшедшее вернется в свой обычный круг явлений, к логике, которой они же и руководствуются, объясняя связи между целенаправленными действиями и природными событиями. Событие, не истолкованное в рамках традиций, вызывает озабоченность у людей, когда же фреймы фреймов изменяются, то возможен со стороны человека даже процесс сопротивления [1, с. 89].

2. **Космологические представления** самые всеобъемлющие из наших представлений, однако, лежат в основе самого банального развлечения – различных трюков, поддерживающих доминирование и естественно сам контроль волевого действия над тем, что кажется почти невероятным, на первый взгляд. Все знают, что такое жонглирование, фристайл и прочие спортивные направления, а к тому же существуют поездки на автомобиле и полеты космонавтов. Выбор деятельности применения достаточно обширный. «Действия животных» так же играют достаточно важную роль в демонстрации трюков. К **космологическому** разделению, которое в обществе проводится между животным поведением и самой человеческой деятельностью, привлекают внимание примеры выполнения обычных целенаправленных действий необычными агентами – это прирученные морские львы, дрессированные тюлени, прыгающие в цирке хищники [1, с. 90]. Стоит так же заметить следующее, что и трюки, и комплекс необычного (аномалии человеческого тела) тесно связаны с цирковым представлением, будто бы цирковая социальная функция действительно заключается в прояснении структурной организации и границ действия первичных систем фреймов [1, с. 91].

3. Рассмотрим события, которые называются «*промахами*» (muffings), то есть такие случаи, когда тело (или какой-то другой объект),

находящееся под постоянным контролем, выходит из под него, отклоняется от траектории, становится неуправляемым и полностью начинает подчиняться природным силам – именно подчиняется, а не только просто обуславливается ими, в результате же упорядоченное течение жизни нарушается полностью. Происходят промахи и неурядицы, когда все вроде бы идет гладко и контроль сохранять стараться не надо, но, тем не менее, сам контроль теряется [1, с. 92]. Соответствующий локус контроля, который и выражается в самом управлении действием, предусматривает и возможные неудачи, а так же о различии типов действия содержит предположения [1, с. 93].

4. Стоит рассмотреть фактор организации опыта как *«случайное происшествие»* (fortuitousness), означающее то, что событие начинает рассматриваться как непреднамеренно возникшее. Человек сталкивается с чем-то, чего не планировал вовсе и даже не мог предвидеть, и, соответственно, получает результаты вынужденных действий. Заметим еще то, что случайные последствия могут восприниматься человеком как желательные, так и как нежелательные [1, с. 94]. Стоит искать средства для преодоления неопределенностей. Выработанные культурой понятия «промах» и «случайность» необходимы, чтобы осмыслить те события, которые в противном случае, представляли бы для анализа серьезное затруднение [1, с. 95].

5. В заключение мы обратим внимание на *сегрегацию*, выражаемую посредством «неловкости» и шуток. Человек способен полностью распознать то, что он видит, используя официально принятые схемы интерпретации. Однако эта способность имеет свои пределы. Эффекты распознавания переносятся из одной перспективы, которая конкретно обеспечивает свободное восприятие событий, в перспективу совершенно иного плана, которая применяется в официальном порядке [1, с. 95]. В медицине есть право на обследование обнаженного тела в рамках естественной, а не социальной перспективы [1, с. 96]. Тело человека и при-

косновения к нему в поддержании фреймов играют свою определенную роль, так же, как создают ситуации пограничного характера различные отравления тела и такие же нечаянные движения тела [1, с. 97]. Создается впечатление того что само тело постоянно выступает в качестве ресурса, который и необходимо обязательно использовать в рамках только одной базовой системы фреймов. То есть способность к различению связана именно с тем, что событие (и притом каждое) обязательно является элементом целостного потока событий, и каждый поток своей составной частью входит в особую систему фреймов.[1, с. 98].

Ключи и переключения

Одним из центральных понятий анализа фреймов является «*ключ*» (*key*). Это понятие автор книги соотносит с набором конвенций, с помощью которых конкретная деятельность, уже осмысленная в базовых системах фреймов, трансформируется в совсем иной вид деятельности [1, с. 104]. Называется такой процесс переключением или настройкой [1, с. 105].

И. Гофман в своей книге переходит к определениям реальности: «О реальных, действительных действиях, действиях, которые происходят реально, по-настоящему, на самом деле, говорят в том случае, когда они полностью определены в базовой системе фреймов. Настройки или переключения тех же действий по сценическим схемам подскажет нам, что происходящее не является «правдашним, реальным, настоящим. Вместе с тем мы могли бы сказать, что *постановка* этих действий происходит на самом деле, в действительности. Ненастоящее действие настоящее в том смысле, что происходит в повседневной жизни. На самом деле, в потоке реально происходящего мы различаем события, интерпретируемые в рамках первичных фреймов, и события, которые мы определяем как превращенные, преобразованные. Нужно еще добавить,

что реальность – нечто конструируемое ретроспективно, осознанное именно таким способом, который не допускает превращения» [1, с. 108].

Системы фреймов всегда находятся в процессе формирования, а не заданы как алгоритмы восприятия. Другими словами можно сказать, что идет постоянное «фреймирование» реальности. Гофман пишет о «ключах» (*keys*) и «переключениях» (*keyings*) фреймов – соотношении воспринимаемого события с его идеальным смысловым образцом [1].

«**Key** – это ключ, обозначающий тональность межличностного общения. **Keying** – транспозиция темы из одной тональности в другую. **Keying** означает так же настройку распознавания системы» [1, с. 44].

В данном концепте угадывается неокантианская процедура отнесения к идеальному типу, которая и создает возможность понимания. Видим одни события, но имеем основания («ключи») для того, чтобы говорить о том, что на самом деле эти события означают совсем иное: для понимания реального мира мы создаем нереальный мир, и эту процедуру настраиваем таким образом, как и настраивается музыкальный инструмент. У людей возникает очень много различных ситуаций, с которыми они сталкиваются, и следовательно для входа в эти ситуации надо такое же количество «ключей».

Гофман пишет и предлагает к первичным системам фреймов только пять основных ключей: **выдумка** (*make-believe*), **состяжание** (*contest*), **церемониал** (*ceremonial*), **техническая переналадка** (*technical redoing*), **пересадка** (*regrounding*).

Выдумки превращают серьезное в несерьезное, а так же создают вымышленные миры. Так же «выдумка» – это любое драматическое представление реальности. Люди (в данном случае, режиссеры) имея ключ к такого рода ситуациям, отличают инсценировки от реальности. Таковы фреймы массовой информации, театра, кинематографа.

Состязание – это переключение в безопасную форму игры, поддерживающую ощущение риска и неопределенности обстоятельств, фрейма схватки.

Церемониал превращает (фреймирует) участников временно отделяя от мира в живое воплощение ролей, демонстрируя этим образцы надлежащего поведения. Церемония свадьбы – это ключ к фрейму невесты и жениха; церемониал присяги – это создание будущего солдата; присуждение ученой степени – это превращение человека в доктора наук [1, с. 44].

Техническая переналадка – слово собирательное для обозначения презентаций разного рода, выставок, демонстраций, инсценировок и т.п. Реальная ситуация, в этих случаях, превращается в ее изображение и ее восприятие сопровождается точными фоновыми указаниями.

Пересадка – ключ, достаточно своеобразный, к пониманию самих мотивов действия в различных ситуациях, конкретно, когда изображение не соответствует реальности. Системы (первичные) фреймов могут быть настроены на восприятие определенных пластов («отключены» от них либо «подключены» к ним). И это переключение изменяет как сами фреймы, так и предыдущие настройки достаточно существенным образом. Поставленная задача заключается в обнаружении различных смысловых слоев фрейма. Каждый из фреймов, как таковой, является подлинным. Получается, что само понимание фрейма конкретно зависит от непосредственного статуса участника взаимодействия, конкретнее, от его удаленности от границы или «центра» фрейма, которые заданы языковыми средствами статусной идентификации. Примером может быть развертываемое в театре на сцене представление – выдумка. Хотя есть возможность предположить то, что актеры, играющие Ромео и Джульетту, действительно любят друг друга. Так же средствами первичных систем фреймов, помимо *переключений* и *настроек*, служат *фабрикация*. Легкая форма фабрикация является морально оправданной и не опасна [1, с. 45].

При помощи специфической настройки фрейма совершается проникновение в замыслы человека. У Гофмана имеющее терминологическое значение это слово «*containment*» не находит определенного русского эквивалента. Речь идет о проникновении в закрытую область и использовании полученных данных для введения в заблуждение (обман), контроля и подавления. Ближайший аналог *containment* а допускается считать конструкцию *takein*, то есть буквально означающую «*взять под колпак*». Так как область, взятая под контроль, является формой (фреймом) межличностного взаимодействия *containment* возможно определить как контролирующее вмешательство, считая, что здесь вмешательство осуществляется с помощью мысленного полагания различных действий контрагента. Во взаимной координации мотивов возникает нарушение, в действительности ситуацию контролирует тот, кто знает, что знает контрагент. Слово «*containment*» используется у Гофмана и если речь идет о явном давлении. При возникновении ситуации с обманом, когда социальное взаимодействие принимает форму последовательно разворачивающегося обмана. Происходит контролирующее вмешательство (*containment*), та как те, кто обманывают, могут быть подвергнуты вмешательству со стороны обманываемых, и, как указывает Гофман, происходит (*recontainment*) [1, с. 46]. Но, если участник интеракции настроит фрейм наблюдения за вторичным вмешательством, то возникнет (*containing of recontainment*). Такие «матрешки» и представляют типичную методологическую (и риторическую) схему рассуждений Гофмана [1, с. 47].

Различные переключения и естественно фабрикация разрушают фреймы и уверенность людей в правильности решений, но одновременно, они же и поддерживают воспроизводство картин мира и социального опыта. В деятельности субъекта, предполагающей компонент неопределенности, постоянно воссоздается структуры взаимодействия. Гофманом связывается преодоление данной неопределенности с процедурами крепления (*anchoring*) фреймов, то есть нужны определенные гарантии [1, с. 47].

В своей книге Гофман пишет: «Люди привычно опознают, что есть и кто есть кто благодаря следующим «креплениям» *заклучению в скобках* (bracketing devices), *ролям* (roles), *преемственности ресурсов* (resource continuity), *несвязанности* (unconnectedness) и *общепринятому представлению о человеке* (what we are all like). «Скобки» – понятие, непосредственно заимствованное у Гуссерля, – являются необходимым компонентом фрейма. Скобки показывают, где начинается и где кончается фрейм (ситуация), а кроме того приучают уважать границы фреймов. Скобки бывают *внешними* (например, школьный или театральный звонок) и *внутренними*, которые выделяют локальную смысловую область внутри действующего фрейма» [1, с. 47]. Преемственностью, то есть передачей определенных ресурсов скрепляется само социальное взаимодействие. Некоторые действия и события происходящие «внутри» фрейма, нерелевантны и должны быть устранены из рассмотрения, так как мешают пониманию главного – смысла. То есть сборка событийной канвы фрейма из необходимого (нужного) материала. Достаточно специфическим фреймом является представление о человеке, конкретнее речь идет о личностной идентичности. По мнению Гофмана, фрейм направленности личности скрепляет в смысловом отношении все действия личности [1, с. 48].

И. Гофман пишет о наблюдениях, проводимых за животными в 1952 году Г. Бейтсоном и о сделанных им выводах по данным наблюдениям. Как оказалось выдры в зоопарке не только дерутся, но и играют в драку. Из наблюдений Г. Бейтсона следует: игры животных не самодостаточны; сами по себе игровые действия не имеют смысла, они существуют всегда в противоположении определенной, по настоящему действующей – реально, системе значений. Об образце драки говорится, что он не только не выдерживается в деталях, но и в определенных отношениях изменяется систематически. Когда животные играют, то они не кусаются, а только изображают укусы [1, с. 101] То есть, имеют место транскрип-

ция или транспонирование – *трансформация* (в геометрическом смысле) «отрезка» драки в отрезок «игры». В поставленной Бейтсоном проблеме поведения животных во время игры (игрового поведения) была проведена значительная работа. Полученные результаты позволяют уже более точно сформулировать исходные данные и предпосылки для изучения трансформации настоящего, действительного действия в игровое действие [1, с. 102]. Наглядно трансформирующая власть игры заключается в том, что чаще всего выбираются для игры или инициируют игру определенные предметы. У. Торп в своей книге пишет о том, что игра связана обычно с предметом, как пример дается «игрушка», которую можно использовать как полностью, так и частями в игре.

Границы фрейма могут меняться со временем [1, с. 115]. Ключ может преобразовать то, что уже осмыслено в первичной системе фреймов – так утверждалось раньше. В настоящее время этому определению есть уточнение. Так действие переключений ориентировано на то, что уже является результатом переключения, а не просто на первичные системы фрейма. Конкретно само переключение и является собой материал для смысловых преобразований. Сама же первичная система фреймов и здесь сохраняет свое значение, так как иначе нечего будет и переключать. Для обобщения следует найти термины, позволяющие нам конкретизировать переключения (*rekeyings*). [1, с. 143].

И. Гофман пишет об этом следующее: «Если исходить из существования фрейма, содержащего в себе переключения, то каждую трансформацию можно интерпретировать как добавление какого-то наслоения (*lamination*). Следует указать, во-первых, на глубинный слой деятельности, которая настолько увлекательна, что может всецело поглотить участника. Во-вторых, создаются и внешние наслоения, образующие своего рода оболочку фрейма (*the rim of the frame*), которая маркирует реальный статус данного вида деятельности, независимо от сложности ее внутреннего расслоения» [1, с. 143]. «Поэтому описание в ро-

мане азартной игры содержит в качестве внешней оболочки особую придумку (make believe), называемую художественным изложением, а внутри написания описания и обнаруживается целый мир, представляющий собой реальность для вовлеченных в игру людей.

Репетиция пьесы – мир переключение, так же, как и репетиция встроенная внутрь пьесы в качестве одного из звеньев ее сюжета; в общих случаях оболочки деятельности существенно различаются: в первом случае – это репетиция, во втором – пьеса. Очевидно, что эти две репетиции имеют различный статус по отношению к реальному миру. Если речь идет о деятельности, полностью определенной в терминах первичной системы фреймов, можно думать, что оболочка и ядро деятельности представляют собой одно и то же» [1, с. 144]. Так же фрейму можно присвоить наименование, которое будет соответствовать его оболочке, такое как: «фрейм театр, «фрейм репетиция», «театральный фрейм» и т.п. Нельзя забывать следующее: предмет описания – лишь переключение, наслоившееся на фрейм, а не сам целостный фрейм [1, с. 144].

Таким образом, основные понятия концепции первичной системы И. Гофмана включает следующие аспекты: разделение фреймов на *природные* и *социальные* классы; *ключи (выдумка, состязание, церемониал, техническая переналадка, пересадка)*; пять принципиальных проблем в понимании мироустройства (*комплекс необычного, космологическое разделение, события-промахи, фактор организации опыта как случайное происшествие, сегрегация, выражаемая посредством «неловкости» и шуток*). Работа с ними представляется весьма перспективной и полезной для решения целого ряда задач, в том числе в образовательной сфере.

Список использованных источников

1. Гофман И. Анализ фреймов: эссе об организации повседневного опыта /под ред. Г.С. Батыгина, Л.А. Козловой. М.: Институт социологии РАН, 2003. 752 с.