

Эмоциональный труд актеров квестов в теории А. Хохшильд актеров квестов

Извекова Ольга Игоревна

Студент (бакалавр)

Российская академия народного хозяйства и государственной службы при Президенте
Российской Федерации, Институт общественных наук, Москва, Россия

E-mail: olga.izvekova161333@gmail.com

Концепция эмоционального труда Арли Хохшильд, описанная в ее книге «Управляемое сердце» по-прежнему не теряет своей актуальности для современной социологии. Хохшильд проводит различие между эмоциональным трудом актеров театра и эмоциональным трудом работника сферы обслуживания. Оно заключается в том, что игра на сцене осознается как иллюзия и публикой, и самими актерами. Более того, актеры занимаются эмоциональным трудом ради искусства, в то время как работники других сфер побуждаются инструкциями, исходящими от руководства. Факт того, что «управляемое сердце на сцене другое», возможно повлияли на отсутствие большого количества исследований эмоционального труда актеров театра и кино. Тем не менее, существующие исследования показывают, что модель эмоционального труда актеров театра на самом деле намного сложнее, чем это предполагалось ранее. Стина Бергман Бликс исследует то, как сценические актеры работают со своими эмоциями. Она пишет о взаимосвязи эмоций, которые предписывает роль, и личных эмоций актера. Например, такие эмоции как стыд с накоплением опыта не исчезают, а начинают восприниматься как часть рабочего процесса. Актеры постепенно разделяют личные эмоции, которые связаны с тем, как они входят в роль, от эмоций, показанных на сцене. Появляется способность «профессионализировать» эмоции.

Тем не менее в данном тезисе речь пойдет не об актерах театра и кино. В последние несколько лет все большую популярность набирают квесты — командные сюжетные игры головоломками и/или перформансом, в особенности - в жанре хоррор. На наш взгляд, эмоциональный труд в этой сфере предоставляет огромный потенциал для социологических исследований. Интерес для нас состоит в некоем «промежуточном» положении этой сферы и особенностях профессиональной деятельности актеров квестов. С одной стороны, присутствуют эмоции персонажей, описанные в сценарии. С другой - огромное значение имеет элемент импровизации, ведь предполагается элемент взаимодействия с людьми в реальном времени. Это отличает актерскую игру в квесте от классической игры на сцене.

В тезисе мы опишем дизайн будущего исследования, в котором предполагается опора на концепцию эмоционального труда Арли Хохшильд. Как основной метод будет использовано интервью с актерами квестов, в котором будут изучаться несколько аспектов их эмоционального труда. Во-первых, специфика эмоционального труда в сфере квестов будет описана в терминах глубокого и поверхностного исполнения. Глубокое исполнение предполагает, что человек действительно пытается испытать нужные эмоции, поверхностное - лишь их имитация. Что касается рассматриваемого случая, может быть выдвинута гипотеза о зависимости типа исполнения от особенностей самой роли. Например, если персонаж активно взаимодействует с игроками во время квеста, возможно актер действительно «вживается» в роль и пытается испытывать предписанные эмоции. В случае, если роль более «эпизодическая» (персонаж хоррор-квеста, который нужен лишь для того, чтобы напугать игрока при помощи элемента неожиданности, например, резкого выпрыгивания и выкрикивания), то имеет место лишь поверхностное исполнение. На данный

момент эту гипотезу нам предстоит проверить эмпирически. Во-вторых, мы заинтересованы в исследовании процесса репетиций и подхода к пониманию роли. В этом аспекте тоже может обнаружиться зависимость от особенностей роли. Более того, поскольку будут исследованы подходы к роли, которые используются актерами квестов, актуально сравнение с актерами театра и кино. Некоторые актеры квеста могут иметь или получать театральное образование. В этом случае интересно, применяются ли театральные подходы в квестах. В-третьих, необходимо уделить внимание инструкциям, исходящим от руководства. В особенности - инструкциям по взаимодействию с игроками. Особенное внимание стоит уделить разрешению конфликтных ситуаций. Кроме того, некоторые квесты включают физический контакт с игроком, а квесты повышенной сложности и «уровня страха» могут предполагать даже болевые ощущения. В-четвертых, будут изучены последствия эмоционального труда актеров квестов. Предполагается внимание к тому, как человек выходит из роли и возвращается к реальной жизни. Одним из последствий эмоционального труда является выгорание. Существуют исследования в других сферах, где эмоциональное выгорание коррелирует именно с поверхностным исполнением, поэтому возможно удастся обнаружить подобные закономерности и в сфере квестов.

Подводя итог, в нашем исследовании планируется рассмотреть все наиболее яркие аспекты эмоционального труда актеров квестов, проанализировать эту новую сферу с теоретической точки зрения, а также восполнить недостаток знания о ней, чтобы создать основу для последующих исследований и способствовать созданию практических рекомендаций для актеров квестов.

Источники и литература

- 1) Симонова О. А. Эмоциональный труд в современном обществе: научные дискуссии и дальнейшая концептуализация идей А. Р. Хохшильд // ЖИСП. 2013. №3. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/emotsionalnyy-trud-v-sovremennom-obschestve-nauchnye-diskussii-i-dalneyshaya-kontseptualizatsiya-idey-a-r-hohshild> (дата обращения: 03.03.2023).
- 2) Blix S.B. Rehearsing Emotions : The Process of Creating a Role for the Stage // Acta Universitatis Stockholmiensis. – 2010.
- 3) Blix S.B. Stage actors and emotions at work // International Journal of Work Organisation and Emotion . - 2007. - №2.
- 4) Hochschild A. R. The managed heart. - 3rd ed. - University of California Press.
- 5) Kariou A., Koutsimani P., Montgomery A., Lainidi O. Emotional Labor and Burnout among Teachers: A Systematic Review // International journal of environmental research and public health. - 2021. - №18(23). - С. 12760.
- 6) Orzechowicz D. Privileged Emotion Managers: The Case of Actors // Social Psychology Quarterly. - 2008. - №2. - С. 143–156.