

СЕМИОТИЧЕСКАЯ ИГРА КАК СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ КОМПОНЕНТ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ИНОСТРАННОМУ ЯЗЫКУ

О. А. Климова

*МГЭИ им. А.Д. Сахарова БГУ
ул. Долгобродская, 23, 220070, г. Минск, Беларусь, ola.fr@tut.by*

Проблемы невербального общения в различных областях человеческой деятельности являются предметом изучения семиотики. Элементы знаковости, свойственные как для естественных языков, так и для языка культуры, искусства, литературы и т.д., имеют важное значение и оказывают огромное влияние на отражение нашим сознанием внешней действительности, на поведение людей в обществе, на развитие культуры и науки в целом. Во многом этому способствует семиотическая игра, которая может привести к возникновению интересных явлений, как в лингвистическом, так в семиотическом плане. Очевидна и ее социальная роль. Понимание исторического и культурного наследия общества является важной педагогической и социальной задачей, в решении которой игровые аспекты коммуникации наиболее актуальны.

Ключевые слова: знаковые системы; семиотика; язык культуры; коннотация; игровая семиотика; многозначность слов; прецедент.

SEMIOTIC GAME AS A SOCIO-CULTURAL COMPONENT IN THE PROCESS OF TEACHING A FOREIGN LANGUAGE

O. A. Klimova

*A. D. Sakharov ISEI BSU,
Dolgobrodskaya street, 23, 220070
Minsk, Republic of Belarus, ola.fr@tut.by*

Problems of non-verbal communication in various areas of human activity are the subject of study of semiotics. Elements of significance peculiar to both natural languages and the language of culture, art, and literature are important and have a great influence on the reflection of external reality by our consciousness, on the behavior of people in society, on the development of culture and science in general. In many respects this is facilitated by semiotic game that can lead to interesting phenomena both in linguistic and semiotic terms. And the social role of these phenomena is obvious. Understanding the historical and cultural heritage of society is an important pedagogical and social task, in solving which the game aspects of communication are most relevant.

Keywords: sign systems; semiotics; culture language; connotation; game semiotics; polysemy of words; precedent.

Окружающая людей действительность, сферы деятельности и общения человека наполнены всевозможными предметами, явлениями, действиями, которые в языке науки принято называть знаками. В этом смысле знаки, которые формируют нашу речь, т.е. языковые знаки, являющиеся предметом изучения лингвистики, отождествляются со знаками, которые формируют язык продуктов деятельности людей, язык

явлений их обычной жизни, язык культуры. В своих работах Р. О. Якобсон, Р. Барт, Ю. С. Степанов, Ю. М. Лотман изучали соотношение знаковых систем со всевозможными другими семиотическими системами и старались показать, как лингвистические понятия могут быть использованы при анализе языков культуры. Изучение семиотики на современном этапе подчеркивает ее нужность, вызванную не только методологическими потребностями различных частных дисциплин, но и различными социальными приложениями. Семиотика должна помочь ориентироваться в жизни и культуре людей разных эпох, в истории, на протяжении которой развивалось человечество и его культура [1, с. 66].

Особенно продуктивным средством в решении этой задачи является семиотическая игра как элемент культуры. Элементы игры очень часто находят свое проявление в самом человеческом существовании, поведении людей, их быте. Пьер Гиро, выделяя игровые явления из значительного массива тождественных или близких по своей природе фактов путем рассмотрения этих явлений через призму их коммуникативного значения, т.е. в семиотическом плане, определял игру как один из видов социальных кодов: форм коммуникации, которые определяют место, роль человека или социальной группы в обществе; как имитацию социальной реальности той или иной эпохи, в которой отражаются тесные взаимоотношения человека и общества, ценности, нормы и традиции последнего [3, с. 97]. Языки культуры, используемые в игровой функции, позволяют нам лучше представить, либо возобновить в соответствии с новыми потребностями той или иной эпохи, старые нормы социального поведения, мир, события того или иного художественного произведения. Все семиотические системы являются системами вторичных смыслов, которые возникают в человеческом обществе на базе первичной системы, образуемой естественными языками. Если в естественном языке эмотивно-прагматический аспект является лишь добавочным к денотативному значению, то в языке культуры этот аспект представляет собой неотъемлемую часть всех средств, с помощью которых находят свое выражение продукты культуры и посредством которых их авторы передают свои мысли, знания, чувства, отношения. Коннотативный момент заставляет, если можно так выразиться, оживать то или иное произведение искусства. Он связан непосредственно с нашими представлениями о мире, знаниями истории развития человеческого общества, его культуры. Семиотическая игра играет большую роль в формировании норм, правил, принципов в поведении людей, жизни общества. Рассмотрим, к примеру, игровые моменты в

общении французов, которые осуществляются на основе разных знаковых систем или разных языков культуры и применительны к ситуациям, относящимся:

- к сфере семиотической оценки и переработки, в соответствии с новыми потребностями, старых норм социального поведения;

- к области знакового освоения и использования в реальной жизни продуктов художественного и, шире, интеллектуального творчества.

В первом случае показательны различные способы реконструкции, исторически сложившейся и представляющей образцовую схемы отношений в обществе. Рыцарская эпоха XI-XIII веков, с ее куртуазной культурой и эстетизированием общения, тщательно разработанным этикетом, развитием салонных форм жизни, культом Прекрасной Дамы и т.п., часто служила предметом сознательного подражания для многих европейских монархов. Элементы этого уклада пережили века и настолько тесно сплелись с ценностями новых времен, что их исторические корни не всегда легко ощущаются. Универсальными представляются, например, идеи чести, порядочности, предписания в том, что касается отношений с женщиной и т.д. Однако многое из этого пришло к нам прямо или косвенно из далекой эпохи. «Красивый жест», который, по мнению многих, столь характерен для французов, принадлежит тому же ряду фактов. Крайние формы его выражения связаны с поступками, лежащими за гранью жизни. Если бы не «красивый жест», вряд ли бы сохранились в памяти людей генерал Ж. Буланже, оказавшийся, может быть, вопреки своей воли, руководителем антигосударственного заговора в 1889 году, и генерал П. Пюше, опозоривший себя тем, что в годы оккупации, будучи членом Вишистского правительства, выдал немцам большое число заложников. Первый из них покончил с собой в изгнании, в Бельгии, на могиле своей любовницы. Другой театрально взял на себя командование взводом солдат, которому надлежало расстрелять его по приговору военного суда (в Алжире, в 1943 году). Многие эстетические установки гипертрофировались в глазах людей и приобрели негативную оценочную окраску. С течением времени разрыв между рыцарскими предписаниями и реальной жизнью увеличился, и если они формально продолжали действовать, то это не могло не привести к усилению игрового момента и даже к их ридикулизации. К такому итогу пришла, например, к началу нашего века практика разрешения конфликтов через дуэль или даже простого ношения шпаги (известны многочисленные острооты по поводу шпаги как пережившего себя старого этикетного атрибута члена Французской академии). Еще более рельефно игровой характер восстановления фрагментов былой культуры обнаруживается на примере

подражания и даже копирования стиля более близкого к нам времени. В нашем веке эстетствующие аристократы – писатель Р. де Монтескью и дипломат Б. де Кастелян старались уподобить свой образ жизни королевскому укладу. Один из них у – Булонского леса, а другой – в Везине, пригороде Парижа. Они придавали своим особнякам вид Большого Трианона. Приблизительно в это же время один из видных деятелей высокой моды, П. Пуаре, также проецирует свою светскую жизнь на фон XVI века, воспроизводя на организованных им празднествах сюжеты, характерные для увеселения королевского двора Версаля, и сцены аристократической охоты. Или, подражая стилю эпохи Наполеона III, выстраивает живые композиции, в которых участвуют артисты и которые копируют известную картину Ф. К. Винтерхальтера «Императрица Евгения со своей свитой». Принципы игры прослеживаются и тогда, когда тема, сюжет, схемы отношений между персонажами и вещами намеренно переносятся из сферы интеллектуального и художественного творчества в реальный мир. Мы можем наблюдать за событиями, описанными в книге или на живописном полотне, стать их соучастниками. Сады, например, возведенные в соответствии с определенными идеалами и художественными принципами, представляют собой творческие произведения. Так, сад в Эрменонвиле, селении близ Парижа, был осуществлен владельцем Эрменонвиля под влиянием философских взглядов Ж. Ж. Руссо, в подражание некоторым его предписаниям; в саду Шекспира в Булонском лесу воспроизведены некоторые приметы описанной в его драмах природы: кустарники, мхи – свидетели скитаний короля Лира, цветы, упомянутые поэтом, ручей Офелии. Название городка Монфермейль хорошо известно по «Отверженным» В. Гюго. Здесь Козетта жила в услужении у Тенардье. Здесь ее нашел и спас от лишений и обид Жан Вальжан. Сегодня в Монфермейле можно прогуляться по улицам Жана Вальжана и Козетты, повторить вместе с ней путь к источнику, в лесную темь – так жители перенесли романтическую историю в свою жизнь. По- другому, но тоже с элементом игры, ничем не примечательный городок в Нормандии украшает свои улицы копиями знаменитых скульптур, вроде статуи Свободы Ф. Бартольди, воспринимаемой во всем мире в качестве символа Америки [2, с. 59–61]. Играя, человек пытается выйти за границы повседневности, увидеть и прочесть свою жизнь в зеркале высоких идей, в укладе престижной эпохи, в необычности далекого мира, в фантазии поэзии и искусства.

Игровая семиотика, которая основывается на отсылках к разнообразному прецедентному материалу и, как следствие, является

сложной по строению и мало предсказуемой, требует для себя адресата, посвященного в историческое и культурное наследие общества и, следовательно, лучше подготовленного для восприятия и понимания общения. Отсюда следует и педагогическое заключение: при обучении языку, тем более иностранному, игровые аспекты коммуникации (как семиотические, так и языковые), характерные для данного общества, должны учитываться при определении как содержания, так и методов обучения. В отношении французского языка, за которым стоит одна из наиболее богатых и утонченных культур, это требование особенно актуально.

Библиографические ссылки

1. Иванов В. В. Избранные труды по семиотике и истории культуры. М.: Языки русской культуры, 1998.
2. Макаров В. В. Francus ludens в языке культуры // Новые подходы к вопросам теории и практики преподавания французского языка в РБ. М., 1998. С. 57–62.
3. Guiraud P. La sémiologie. P. : P. U. F., 1973. – P. 97.