

УДК 378.148

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СЕМИОТИЧЕСКОЙ ИГРЫ В СОЦИОКУЛЬТУРНОМ АСПЕКТЕ

О. А. Климова

*Белорусский государственный университет,
ул. К. Маркса, 31, 220030, г. Минск, Беларусь, kldmk@gmail.com*

Проблемы невербального общения в различных областях человеческой деятельности являются предметом изучения такой науки как семиотика. 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. Во многом этому способствуют семиотические игры, использование которых может привести к возникновению интересных явлений, как для науки, так и для развития общества и культуры в целом. Социальная роль этих явлений очевидна. Понимание исторического и культурного наследия общества является важной педагогической и социальной задачей, в решении которой игровые аспекты коммуникации наиболее актуальны.

Ключевые слова: семиотика; знаковые системы; нормы социального поведения; язык культуры; коннотация; игровая семиотика; коммуникация; прецедент.

THE USE OF SEMIOTIC GAME IN THE SOCIOCULTURAL ASPECT

O. A. Klimova

*Belarusian State University,
31 Karl Marks St., 220030, Minsk, Belarus, kldmk@gmail.com*

Problems of non-verbal communication in various areas of human activity are the subject of study of such science as 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. In many respects this is facilitated by semiotic games whose use can lead to interesting phenomena both for science and for the development of society and culture as a whole. 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: semiotics; sign systems; culture language; norms of social behavior; connotation; game semiotics; communication; precedent.

Знаковые системы, которые являются неотъемлемым компонентом жизнедеятельности общества и человека, количественно возрастая и усложняясь по мере развития последних, привели к необходимости все более тщательного и подробного анализа сущности и природы знака, свойств знака и знаковых систем, детального изучения знаковой природы естественных и искусственных языков, элементов и черт знаковости, содержащихся в таких сферах человеческой деятельности, как искусство, литература, культура и т. д. Это лишь неполный перечень проблем, которыми занимается такая наука как семиотика, находящаяся в постоянном и непрерывном взаимодействии с самой наукой о языке – лингвистикой. Начиная с Ф. де Соссюра и Ч. Пирса и заканчивая учеными Московско-Тартуской школы во главе с Ю. М. Лотманом, было разработано множество направлений в изучении знаковых систем, связанных не только с лингвистическим и металингвистическим исследованием словесных текстов, но и с изучением целого ряда знаковых систем искусства и культуры в их соотношении с другими знаковыми системами.

Любой знак, будь то лингвистический или семиотический, служит для отражения, посредством человеческого сознания, внешней действительности, ее свойств и отношений, а также является условием того или иного поведения людей. Писатели, художники, скульпторы, архитекторы передают свои мысли, чувства, отношения через свои произведения, продукты своей деятельности, используя при этом те средства выражения (знаки), которые составляют их собственный, своеобразный язык. Знаки должны помогать ориентироваться в жизни и культуре людей различных эпох, в истории, на протяжении которой развивалось человечество и его культура. Особенно продуктивным средством в решении этой задачи является игра как элемент культуры. На основе семиотических игр возникают интересные явления, имеющие поистине огромное значение для развития науки и культуры в том или ином обществе [1, с. 250].

Элементы игры очень часто находят свое проявление и 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 [2, с. 97]. Языки культуры, используемые в игровой функции, позволяют нам лучше представить, либо возобновить в соответствии с новыми потребностями той или иной эпо-

хи, 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 [3, с. 64]. Существует тесная связь между семиотической и языковой играми: последняя имеет целью закрепление, подтверждение каких-либо языковых правил, норм (метаязыковой смысл, с которым обычно употребляются каламбуры), либо, наоборот, представляет собой отступление от нормы и позволяет отметить многие особенности языка (каламбур, в котором нарушение прочных связей между означающим и означаемым языкового знака приводит к созданию комического эффекта; палиндром, инклюзия, где изменение формы слова также создает комический эффект и т. д.) [4, с. 89]. Семиотическая игра также играет большую роль в формировании норм, правил, принципов, однако уже 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 схему 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 остроты 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, 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. Играя, человек пытается выйти за границы повседневности, увидеть и прочитать свою жизнь в зеркале высоких идей, в укладе престижной эпохи, в необычности далекого мира, в фантазии поэзии и искусства [5, с. 59–61].

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. Лотман Ю. М. Внутри мыслящих миров. М., 1996.
2. Guiraud P. La sémiologie. P.: P. U. F., 1973.
3. Телия В. Н. Коннотативный аспект семантики номинативных единиц. М., 1986.
4. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. М., 1999.
5. Макаров В. В. Francus ludens в языке культуры // Новые подходы к вопросам теории и практики преподавания французского языка в РФ. М., 1998. С. 57–62.