

# ОСОБЕННОСТИ СЕМИОТИЧЕСКОЙ ИГРЫ КАК ФОРМЫ НЕВЕРБАЛЬНОГО ОБЩЕНИЯ

О. А. Климова

*Институт информационных технологий БГУИР,  
г. Минск, Беларусь, [iit@bsuir.by](mailto:iit@bsuir.by)*

Невербальное общение в различных областях человеческой деятельности является интересным явлением для современной науки. 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 поведение и общение людей. Во многом этому способствуют семиотические игры, роль которых в коммуникации и развитии культуры очевидна. Понимание исторического и культурного наследия общества является важной социальной задачей, в решении которой игровые аспекты коммуникации наиболее актуальны.

**Ключевые слова:** семиотика; знаковые системы; язык культуры; коннотация; игровая семиотика; коммуникация; прецедент.

Неотъемлемым компонентом жизнедеятельности общества и человека являются знаковые системы. Изучение знаковой природы естественных и искусственных языков имеет важное значение для развития науки и культуры в целом. 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. [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 [5, 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. Семиотическая и языковая игры тесно связаны между собой. Игра семиотическая 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 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, 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 за-

ложников. 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).

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 прочесть свою жизнь в зеркале высоких идей, в укладе престижной эпохи, в необычности далекого мира, в фантазии поэзии и искусства [4, 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 сообщения. Семиотические игровые приемы используются для реализации различных коммуникативных целей. Они обогащают наше общение, делают его более разнообразным и интересным.

## Библиографический список

1. *Лотман, Ю.М.* Внутри мыслящих миров / Ю.М. Лотман. – М., 1996. – 310 с.
2. *Макаров, В.В.* Francus ludens в языке культуры / В.В. Макаров // Новые подходы к вопросам теории и практики преподавания французского языка в РБ. – М., 1998. – С. 57–62.
3. *Санников, В.З.* Русский язык в зеркале языковой игры / В.З. Санников. – М., 1999. – 192 с.
4. *Guiraud, P.* La sémiologie / P. Guiraud. – P.: P. U. F., 1973. – P. 97.