

Коммуникация в игровом дискурсе: антропологический аспект

Научный руководитель – Марков Борис Васильевич

Тебякина Елена Евгеньевна

Аспирант

Санкт-Петербургский государственный университет, Институт философии,
Санкт-Петербург, Россия
E-mail: elenasofos@gmail.com

Каждый современный человек окружён огромным количеством информации и всемирной сетью опутан различными коммуникативными узами. Но в этом непрерывном информационном потоке, те вещи, которые могли бы оказаться действительно важными, проскальзывают незамеченными сквозь информационные лавины, рекламный и информационный шум. Поэтому возникает вопрос: как сделать передачу информации наиболее эффективной?

Коммуникация сегодня представляет собой комплексный феномен, поскольку это уже не просто процесс передачи информации, но и всестороннее его осмысление - анализ участников коммуникативного процесса (их мотивов, целей и задач в процессе коммуникативного взаимодействия), коммуникативной среды, типов и моделей коммуникации и т. д. Кроме того информационная среда сегодня представляет собой максимально открытую систему, направленную на непрерывное производство информации. Постоянное создание текстов в гипертекстуальном пространстве, определённым образом, пусть и невольно, уравнивает ценность любого произведённого текста (поста «Вконтакте» или научной статьи), поэтому крайне важно найти механизмы создания такой среды, которая служила бы одновременно фильтром, эталонным моментом (тем, на что можно было бы ориентироваться) и в тоже время пластичным, творческим образованием, не ограничивающим понимание получаемого сообщения, но способствующим ему. Как отмечает по этому поводу профессор Б.В. Марков: «Коммуникативный опыт - это разговор и понимание, возникающие между двумя субъектами, каждый из которых является участником переговоров. Он также имеет много общего с игрой, где имеет место интеракция» [Марков Б.В., 2011, с. 70].

Именно игра создаёт особый мир — мир игровой действительности, характеризующийся особым хронотопом, замыкающимся в своём существовании и полностью захватывающий игрока. В этом отношении, игра как форма коммуникации может выступить примером наиболее эффективной коммуникативной среды. Во-первых, любая игра представляет собой замкнутую упорядоченную систему благодаря наличию правил и формируемого ими контекста, во-вторых, само игровое пространство обладает определённой долей пластичности и вариативности, позволяя создавать новые смыслы и символические формы, непрерывно трансформируя игровое пространство, а в третьих - коммуникативное взаимодействие в игре всегда интенсивно, благодаря чёткой пространственной ограниченности.

Поскольку игра представляет собой замкнутую систему, то коммуникативное воздействие должно быть по большей части внутриигровым, так как усиление коммуникативного контакта с внешним миром приводит к окончанию игры. Однако, любая игра, тем не менее, не является полностью обособленной от действительного мира, причудливым образом совмещая и преломляя его в себе. В качестве наиболее показательного примера, максимально полно представляющего игровое взаимодействие, можно рассмотреть три типа игр, ярко иллюстрирующих процесс коммуникативного воздействия — детскую, спортивную и ролевую игру (иллюстрирующую собой современный этап развития феномена игры).

Спортивная игра является наиболее замкнутой игровой системой и именно поэтому она больше всего ориентирована на внешнего наблюдателя — судью или болельщика. Поэтому коммуникативное взаимодействие в этом типе игр имеет особый характер. Прежде всего, оно, как правило, тройственно — Союзник-Противник-Наблюдатель. Взаимодействие в спортивной игре носит, по преимуществу, негативный (антагонистический) характер, поскольку именно противник призван стать препятствием на пути к победе, с одной стороны, и является единственным смыслом игры с другой. Так французский социолог и теоретик спорта Пьер Парлеба, в работе «Игра, спорт и общество» пишет о создании сети коммуникативного взаимодействия в спортивном соревновании, в котором контр-коммуникация с соперником является обязательным и неперенным условием осуществления игры: «Взаимодействие дополняет коммуникативную связь, чтобы определить один из универсалов спортивной игры: коммуникативную двигательную сеть. В многочисленных социомоторных играх взаимодействие отмечается, исключительно как контр-коммуникация, замечая эту особенность среди огромного числа традиционных спортивных игр» и далее «Институт спорта придаёт большое значение объективности отношения антагонизма и господства» [Parlebas P., 1999, с. 326].

Детская игра представляет собой форму коммуникации непосредственно со всем миром. В процессе игры ребёнок учится взаимодействовать с людьми, предметами, идеями и языком — и, зачастую все эти три формы происходят одновременно. Коммуникация в детской игре имеет, кроме собственно информационной, также и пропедевтическую функцию — позволяя ребёнку не только отточить навыки социального, культурного и идентификационного взаимодействия с миром, но и обучая его обращению с языком.

Коммуникация в ролевой игре происходит посредством кодировки различных специфических понятий, доступ к шифру от которого получают только участники ролевого движения, что позволяет отличать их от остального мира и других субкультурных образований. С одной стороны, формируется дискурс, призванный отличить и дистанцировать участников ролевого движения от других социальных групп. С другой, появляется специфический дискурс повседневного бытия ролевиков, необходимый для совместной работы друг с другом, при изготовлении оружия или костюмов. Основу этого дискурса составляют как названия инструментов и процессов (как исторически сложившиеся так новообразованные), так и «профессиональный» юмор и возможность передачи навыков. Степень приобщённости неопита к собственно ролевой среде определяется в этом случае посредством овладения этим языком. И наконец, с третьей стороны, конструируется особый дискурс и риторика, формирующаяся непосредственно в ходе ролевой игры или бала. Эта риторика позволяет полнее включить участника в собственно бальную или игровую атмосферу, путём подражания дискурсу минувших эпох, стилю и манере ведения представляемой эпохе (при помощи, например, употребления французских слов, инверсии или подражанию диалогам книжных героев).

Таким образом, коммуникация в игре является наиболее эффективной, благодаря тому, что с одной стороны, замкнутости игры как символической системы, а с другой, её постоянной внутренней пластичности, изменчивости и условности, способствующим как результативной трансляции сообщения, так и его эффективному пониманию.

Источники и литература

- 1) Марков Б.В. Философия языка и коммуникации. Человек в мире звуков и образов. — Saarbrücken/ Germany: LAP Lambert Academic Publishing, 2011. — 223 с.
- 2) Parlebas P. Jeux, sports et sociétés/collection recherche: Institut national du sport et de l'éducation physique, ISEP-Publications 1999. — 586 p.