

Волкова Ирина Ивановна, Осиповская Елизавета Андреевна

### **ОСОБЕННОСТИ ИГРОВОГО КОДА ПОЛИТИЧЕСКИХ МЕДИАКОММУНИКАЦИЙ**

Статья посвящена некоторым теоретическим особенностям игрового кодирования политических коммуникаций в масс-медиа. Авторами рассматриваются тенденции организации политических событий по аналогии с игрой, в контексте игроизации. На основе теории Никласа Лумана делается предположение об удвоенном игровом коде политических коммуникаций, приведены примеры политической медийной реальности, сходные по конструкции и эффектам с игровыми действиями, а также варианты псевдоигр. Выявляются перформансный игровой код для первого уровня наблюдения и код соревнования для второго уровня.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/2/2014/2-1/11.html](http://www.gramota.net/materials/2/2014/2-1/11.html)

Источник

#### **Филологические науки. Вопросы теории и практики**

Тамбов: Грамота, 2014. № 2 (32): в 2-х ч. Ч. I. С. 47-50. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/2.html](http://www.gramota.net/editions/2.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/2/2014/2-1/](http://www.gramota.net/materials/2/2014/2-1/)

#### **© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [voprosy\\_phil@gramota.net](mailto:voprosy_phil@gramota.net)

## OCCASIONAL SYNTAGMATICS IN FUNCTIONAL AND SEMANTIC CONSIDERATION

**Vlavatskaya Marina Vital'evna**, Ph. D. in Philology, Associate Professor  
Novosibirsk State Technical University  
vlavatskaya@list.ru

The article is devoted to the functional and semantic analysis of occasional word combinations, based on non-standard word compatibility and representing the author's (individual) idea of the described character, object or action. Occasional word combinations are not normative, but fully accepted by the system of language, because they correspond to the phonetic, morphological and syntactic standards. Similar formations are considered by occasional syntagmatics – the section of combinatorial linguistics that studies the syntagmatic relations of language units and their combinatorial potential.

*Key words and phrases:* compatibility; occasional syntagmatics; occasional word combinations; literary (author's) metaphors; metaphors-occasionalisms.

УДК 070.1

**Филологические науки**

*Статья посвящена некоторым теоретическим особенностям игрового кодирования политических коммуникаций в масс-медиа. Авторами рассматриваются тенденции организации политических событий по аналогии с игрой, в контексте игроизации. На основе теории Никласа Лумана делается предположение об удвоенном игровом коде политических коммуникаций, приведены примеры политической медийной реальности, сходные по конструкции и эффектам с игровыми действиями, а также варианты псевдоигр. Выявляются перформансный игровой код для первого уровня наблюдения и код соревнования для второго уровня.*

*Ключевые слова и фразы:* игровые коммуникации; игровой код; удвоение реальности; политические коммуникации; наблюдатели.

**Волкова Ирина Ивановна**, к. филол. н., доцент  
**Осиповская Елизавета Андреевна**  
Российский университет дружбы народов  
volkova.docent@gmail.com; elizabeth-st@mail.ru @mail.com

**ОСОБЕННОСТИ ИГРОВОГО КОДА ПОЛИТИЧЕСКИХ МЕДИАКОММУНИКАЦИЙ<sup>©</sup>**

Во втором десятилетии XXI в. специалисты по коммуникациям продолжают фиксировать и системно наблюдать эффекты использования игровых элементов во многих сферах человеческой деятельности. Еще в 2012 году консалтинговая компания *Gartner* – мировой лидер в исследовании рынка информационных технологий – констатировала, что *геймификация* (от англ. *gamification*) стремительно преодолела этап технологического триггерства (начало публикаций об инновации) и оказалась на «пике чрезмерных ожиданий». В коммуникационной повестке дня – новые революционные достижения в сфере игровых коммуникаций [6].

Одним из первых определение геймификации дало американское игровое агентство *Bunchball*: это интеграция игровых элементов и игровой динамики в неигровой процесс [10]. Существуют и другие, семантически близкие к геймификации термины. Понятие «игроизация» введено в научный оборот философом Л. Т. Ретюнских [7], которая описала его как процесс проникновения различных элементов игрового мира в другие сферы бытия. Социолог С. А. Кравченко [2] назвал то же самое явление «играизацией» (через -а-) и аттестовал его более практично – как внедрение принципов игры, эвристических элементов в прагматические жизненные стратегии. Современные теории и практики, по сути, осваивают одно и то же тематическое поле с разных позиций.

Для нас представляет особый интерес изучение игровых элементов в контексте коммуникативных процессов, а именно политических коммуникаций в масс-медиа. Именно в политике как социальной системе проявляется, на наш взгляд, *удвоенный игровой код*. Рассмотрим это предположение.

Согласно концепции немецкого социолога Никласа Лумана, политика ориентирована на собственные бинарные коды и функционирует на основе операции наблюдения. Наблюдатели, которые способны к различению и обозначению, по Луману, – это не индивиды, а именно системы. Современное общество представляется Луману глобальной социальной аутопоэтической системой, самовоспроизводящейся на основе мировой коммуникативной сети [3], а к одной из подсистем он относит политику. Наблюдение первого порядка (реальной реальности) осуществляется медийной системой, при этом масс-медиа как наблюдатели невидимы для самих себя. Общественное мнение служит инструментом наблюдения второго уровня, является медиумом самоописания современного общества, оно не имеет выхода на реальность, на то, что находится по ту сторону общественных коммуникаций [5]. Таким образом, по Луману, наблюдатели наблюдают других наблюдателей, реальность удваивается (точнее, конструируется). Причем удвоенная реальность стремится к наблюдаемой игроизации и сознательно геймифицируется. Такая парадигма переключается с тезисом

французского философа Ги Эрнеста Дебора об утрате непосредственности: «Общество... является зрелищным вовсе не случайно и не поверхностно. Оно фундаментально подчинено спектаклю, является зрелищным в самой своей основе... Цель – ничто, развитие – все. Спектаклю не нужно ничего иного, кроме самого себя» [1].

Теоретики коммуникативистики в середине прошлого века поняли, что масс-медиа не отображают и не стремятся отображать существующую реальность, а создают новую. При современной тотальной конкуренции оцифрованных информационных потоков новая реальность должна быть драматизирована, театрализована и приправлена развлечением. Что касается политики, она разворачивается в основном в экранной медийной реальности на глазах зрителей (в так называемой «зрительской зоне»), которые одновременно являются электоратом, – ставки высоки! Бинарный код экранных политических коммуникаций связан с противопоставлением «свои (единомышленники) – чужие (оппозиция)», обыгранным (от слова *игра* – как соревнование и как представление) для наблюдателей второго уровня. Неслучайно *политика* в медийном дискурсе чаще всего соседствует с *игрой* и *спектаклем*.

Итак, распространение политической информации в обществе проходит через фильтр средств массовой информации (СМИ), умышленно или случайно искажающих действительность. По мнению нидерландского философа Йохана Хейзинги [8], любое гротескное искажение неудержимо вызывает ассоциации со *сферой игры*. В данном случае – политической. Вспомним недавнюю ситуацию в Сирии. Характер освещения сирийского кризиса СМИ США во многом напоминал тональность повествования о событиях арабской весны. То, что протестующие взяли за оружие, американские журналисты назвали самообороной против диктатора Башара Асада. В то же время применение силы действующим режимом было расценено как преступление против мирных граждан, что требует незамедлительного вмешательства Вашингтона и всего международного сообщества. Например, в репортаже корреспондента NBC Энн Карри с границы между Сирией и Иорданией есть интервью лишь с сирийцами, бегущими от режима Асада, при этом о жестоких действиях оппозиционных группировок, которые резко осудила ООН, практически не упоминается. Ответом на подобную одностороннюю подачу информации стали откровенно гротескные сетевые демотиваторы, доводящие до абсурда позицию официальных медиа и восстанавливающие паритет через языковую и стилевую игру.

Чтобы обнажить игровой код политических коммуникаций, рассмотрим примеры из сферы политики в контексте следующих компонентов игровых действий: присоединение к игре, выигрыш, правила игры, зрительская зона, нарушение правил игры, драматизм игры, манипуляции в игре, псевдоигра.

По Хейзинге, игра переносит нас в особый мир, где существуют свои правила, а основание для их определения задается как *незыблемое*. Игра представляет собой борьбу за что-то, это «свободное действие», лишённое принуждения, ограниченное определенным игровым пространством и временем [8]. Игроку, в данном случае политику, попасть на поле политической борьбы непросто. Играющие в политические игры люди, без сомнения, считают свою среду избранной, оваянной таинственностью; неслучайно довольно часто, говоря о политике, мы используем в речи такие метафоры, как «кулуарь», «коридоры власти», «политическая интрига».

Политическая игра ограничена временными рамками, так как любые политические назначения базируются на законах сообщества, применяющего процедуру выборов на определенный срок. До следующих выборов надо успеть сыграть, предложить лучшую комбинацию, чтобы захватить политический ресурс власти. Соблюдение правил политической игры отслеживается юридическими институтами в формальном поле, в неформальном – общественным мнением и СМИ. Причем в последнем случае разоблачение нечестной игры зачастую не влияет на поведение электората. Эту парадоксальную реакцию наблюдателей второго уровня на политические разоблачения в СМИ отметил Никлас Луман в исследовании «Реальность масс-медиа» (глава «Случай Рикуперо») [3]. Зрители отлично понимают (подчас не давая себе отчета), что политические предвыборные заявления – всего лишь публичный спектакль.

Ядром системных отношений, позволяющих обозначить границы политической системы, выступает понятие *власти*. Соотношение политики и власти определяется тем, что последняя выступает «символически генерализирующим медиумом», обеспечивающим непрерывность процесса принятия или отклонения сообщений [5]. Политика, соответственно, может рассматриваться и как желание быть во власти, и как стремление влиять на распределение властных полномочий. Главный приз политических игр – власть. Но абсолютной власти нет, она ограничена целым рядом правовых и демократических институций (основными правилами игры). В терминах игры сущность власти можно интерпретировать как право устанавливать свои собственные правила игры.

В США одним из наиболее важных решений в президентской кампании является выбор напарника – вице-президента. Этот процесс выбора кандидата превратился в своеобразную игру, победа в которой зависит от соблюдения негласных правил и законов. Основное правило гласит: если вы участвуете в игре, не признавайте ее. Потенциальные кандидаты не должны демонстрировать борьбу за пост вице-президента. Яркий тому пример – поведение кандидатов во время президентской кампании в США 2012 года. Они отрицали любой интерес к должности и уклонялись от ответа, когда их спрашивали о намерении стать напарниками участника президентской гонки Митта Ромни. Бывший губернатор Флориды Джеб Буш прямо сказал, что не претендует на данную должность. Сенатор от штата Флорида Марко Рубио заявил: «Есть множество способов помочь нашему кандидату в президенты, и я с нетерпением жду этого момента» [9]. Их ответы могут показаться данью уважения кандидату в президенты или нежеланием вмешиваться в игру «Напарник». Однако публичная демонстрация отсутствия интереса есть прямое доказательство заинтересованности. В США фиктивное соревнование между политиками с целью быть избранным в качестве кандидата партии на пост вице-президента имеет богатую историю: полвека назад появилась специальная словоформа – «veepstakes». Это неологизм, образованный от сочетания «veer» (сокращение от вице-президента) и «sweepstakes» (тотализатор).

Разделение на игроков и зрителей – еще одна примета политической игры. При этой ситуации часть игроков (избиратели или граждане) являются потребителями только публичной части политической игры, в то время как внутренняя часть может кардинально отличаться от видимых действий. Конфликт между видимым и действительным может быть спровоцирован участником политического процесса, действующим вопреки правилам. По Хейзинге, – это нарушитель игры, шпильбрехер, который, «однако, вовсе не то, что плут. Этот последний лишь притворяется, что играет. Он всего-навсего делает вид, что признает силу магического круга игры. Сообщество входящих в игру прощает ему его грех гораздо легче, нежели шпильбрехеру, ломающему весь их мир полностью. Отказываясь от игры, он разоблачает относительность и хрупкость того мира игры, в котором он временно находился вместе с другими. В игре он убивает иллюзию, *inlusio*, буквально *в-игрывание*, слово достаточно емкое по своему смыслу. Поэтому он должен быть уничтожен, ибо угрожает самому существованию данного игрового сообщества» [8].

Ярким примером шпильбрехера является Эдвард Сноуден, бывший сотрудник Агентства Национальной Безопасности (АНБ) США. Именно от него мировая общественность узнала о том, что АНБ годами осуществляло несанкционированный сбор частных данных миллионов американцев. Делалось это в нарушение Четвертой поправки Конституции США под сомнительным прикрытием федерального закона «Патриотический Акт». Администрация США держала под контролем записи телефонных разговоров журналистов и преследовала лиц, раскрывающих секретную информацию. Эдвард Сноуден, отказавшись от участия в игре спецслужб, разоблачил «относительность и хрупкость» политической игры АНБ. В очередной раз рухнул миф об американской свободе слова, демократии и законности.

Еще одним нарушителем дисциплины игры является рядовой американской армии Брэдли Мэннинг, осужденный за раскрытие секретных документов сайту *Wikileaks*. Уполномоченный МИД России по вопросам прав человека, демократии и верховенства права Константин Долгов заявил, что Мэннинг выявил в политике США нарушения «всего того, о чем американские власти так пекутся и с таким энтузиазмом стремятся продвигать по всему миру, но по факту его разоблачений до сих пор никто не наказан» [4].

Есть основания полагать, что игровые формы нередко сознательно используются для сокрытия намерений политического характера. В этом случае речь идет о притворной игре, или *псевдоигре*. Создает ее игроки публичного уровня специально для зрительской зоны. Например, американские политики успешно демонстрируют видимость создания глобальной противоракетной обороны на территории стран Восточной Европы. Представители США уверяют, что эти действия направлены против Ирана и никакого отношения к России не имеют. Однако следует отметить, что развертывание ПРО в Европе не увеличивает шансы на прекращение попыток Ирана создать оружие массового уничтожения. Очевидно, что если европейцам действительно нужна система ПРО, то вовсе не из-за того, что они боятся иранского возмездия: она нужна им в качестве страховки от России. Попутно заметим, что коммуникативная технология публичной имитации хорошо отрабатывается в настольной игре «Мафия», чрезвычайно популярной в среде политиков.

Еще одним примером псевдоигры является ситуация, когда используется резонансный информационный повод для отвлечения внимания общественности от ухудшающейся экономической ситуации в стране или на фоне падения рейтингов первых лиц государств. Вспомним, как первая леди США Мишель Обама искусно отвлекала внимание соотечественников от вызывающей критику деятельности своего мужа. Что бы она ни делала, все становилось предметом для обсуждения: так, бурную полемику вызывали и работа Мишель на огороде, разбитом перед Белым домом, и диета ее дочерей, и поход президентской четы в театр на Бродвее. Театральность политического дискурса связана с тем, что одна из сторон коммуникации – народ – выполняет преимущественно роль не прямого адресата, а адресата-наблюдателя (снова вспомним Никласа Лумана), воспринимающего политические события как некое разыгрываемое для него действие.

Игровой характер политических акций становится особенно заметным в кризисные моменты общественного развития. Примером служит социальная революция, которая не случайно часто сравнивается с карнавалом. Причем не в фигуральном, а в прямом смысле, поскольку основные революционные акции – отмена прежнего иерархического строя, моральных норм, осмеяние, использование различных символов – имеют прямое отношение к игровой сущности карнавала.

Таким образом, главной особенностью игрового кода современной политической коммуникации, происходящей при посредничестве масс-медиа на двух уровнях наблюдения, является удвоенный игровой код. Для первого уровня – это код перформанса, для второго – код соревнования, группового соперничества. В отличие от собственно *игры*, где важен не столько результат (вне игрового пространства), сколько процесс, игровые коммуникации в политике нацелены одновременно и на процесс, и на результат.

#### Список литературы

1. **Дебор Г. Э.** Общество спектакля [Электронный ресурс]. URL: <http://gtmarket.ru/laboratory/basis/3512> (дата обращения: 27.11.2013).
2. **Кравченко С. А.** Играизация общества: контуры новой постмодернистской парадигмы // *Общественные науки и современность*. М., 2002. № 6. С. 143-155.
3. **Луман Н.** Реальность масс-медиа [Электронный ресурс]. URL: <http://gtmarket.ru/laboratory/basis/3001/3017> (дата обращения: 17.10.2013).
4. **Мэннингу дали 35 лет за слив секретов на Wikileaks** [Электронный ресурс]. URL: [http://www.bbc.co.uk/russian/international/2013/08/130821\\_manning\\_sentence.shtml](http://www.bbc.co.uk/russian/international/2013/08/130821_manning_sentence.shtml) (дата обращения: 27.11.2013).

5. Назарчук А. В. Теоретико-политические воззрения Никласа Лумана [Электронный ресурс]. URL: <http://www.nazarchuk.com/articles/article14.html> (дата обращения: 27.11.2013).
6. Письменный А. Главные технологии 2012 года по версии Gartner: Big Data, 3D-печать, геймификация и другие [Электронный ресурс]. URL: <http://www.computerra.ru/37619/> (дата обращения: 14.12.2013).
7. Ретювских Л. Т. Философия игры. М.: Вузовская книга, 2002. 256 с.
8. Хейзинга Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры [Электронный ресурс]. URL: <http://lib.ru/FILOSOF/HUIZINGA/huizinga.txt> (дата обращения: 27.11.2013).
9. Moody C. Romney VP Speculation Fills the Weekend with Jeb Bush, Rubio, Ayotte and Gingrich Weighing in [Электронный ресурс]. URL: <http://abcnews.go.com/Politics/OTUS/romney-vp-speculation-fills-weekend-jeb-bush-rubio/story?id=16298461> (дата обращения: 27.11.2013).
10. More Than Just Badges: We Play's Definition of Gamification [Электронный ресурс]. URL: <http://weplay.co/more-than-just-badges-we-plays-definition-of-gamification/> (дата обращения: 27.11.2013).

#### FEATURES OF POLITICAL MEDIA COMMUNICATION GAME CODE

Volkova Irina Ivanovna, Ph. D. in Philology, Associate Professor  
Osipovskaya Elizaveta Andreevna  
Peoples' Friendship University of Russia, Moscow  
[volkova.docent@gmail.com](mailto:volkova.docent@gmail.com); [@mail.com](mailto:elizabeth-st@mail.ru)

The article is devoted to some theoretical features of political communication game coding in the mass media. The authors consider the trends in the organization of political events by analogy with the game, in the context of gamification. Basing on the theory of Niklas Luhmann, the assumption about doubled game code of political communication is made, the examples of political media reality are given, which are similar in construction and effects to game actions, and also the variants of pseudo-games are presented. The performance game code for the first level of observation and the code of competition for the second level are revealed.

*Key words and phrases:* game communication; game code; doubling of reality; political communication; observers.

УДК 81:39

#### Филологические науки

*В статье показаны группы марийских заговоров и заклинаний, расклассифицированные в зависимости от прагматической цели, которую они выполняют. Выявлены и проанализированы лингвистические способы выражения невероятности совершения нежелательных событий в избранных для изучения текстах. В результате исследования были определены лингвистические средства, к которым отнесены различные типы гипербола, выполняющие функции вербального предотвращения деструктивных событий, касающихся в большей степени благополучия, жизни и здоровья человека.*

*Ключевые слова и фразы:* эзотерический текст; заговор; заклинание; прагматическая установка; системно-функциональный подход; простая гипербола; развернутая гипербола; логическое перемножение событий.

Глухова Наталья Николаевна, д. филол. н., профессор  
Исанбаев Николай Исанбаевич, д. филол. н., профессор  
Марийский государственный университет  
[gluhnatalia@mail.ru](mailto:gluhnatalia@mail.ru); [kafful@marsu.ru](mailto:kafful@marsu.ru)

#### СРЕДСТВА ПРЕДСТАВЛЕНИЯ НЕВЕРОЯТНОСТИ СОБЫТИЯ В МАРИЙСКИХ ЭЗОТЕРИЧЕСКИХ ТЕКСТАХ<sup>©</sup>

Цель данной статьи – определить лингвистические средства выражения невероятности события в марийских эзотерических текстах, т.е. текстах марийских заговоров и заклинаний. Достижению цели исследования способствует системно-функциональный подход, опирающийся в данном случае на лингвостилистический и прагмалингвистический виды анализа 500 заговорно-заклинательных текстов [3; 6; 7].

Актуальность исследования, часть результатов которого представлена в статье, объясняется особой ролью заговорных текстов в становлении марийского литературного языка, язык и стиль которых являются составной частью марийского фольклорного стиля, а также их значением в формировании духовной культуры этноса. Это замечание касается не только эзотерической практики мари, но и некоторых других этносов [4, с. 69-72]. Научная новизна данной работы заключается в сочетании приемов, ведущих к определению средств передачи невероятности появления события, а также в полученных результатах: в текстах марийских заговоров содержится имплицитное представление ряда положений теории вероятности. Изучение заговорно-заклинательной традиции других этносов также не ослабевает.

Марийские заговорно-заклинательные тексты служили объектом лингвистического исследования в 1980-е годы прошлого века. В работах ученые предлагали свои варианты функциональной классификации текстов,