

### Рэзюмэ

Актыўныя метады навучання дапамагаюць сфарміраваць у студэнтаў навыкі ажыццяўлення арганізацыйнай, камунікатыўнай, уласна лінгвістычнай і прафесійнай дзейнасці.

### Summary

Active methods of teaching help form students' skills of organizational communicative, linguistic proper and professional activities.

УДК 008:003

## **О НЕКОТОРЫХ СЕМИОТИЧЕСКИХ АСПЕКТАХ ИГРЫ (ПО РАБОТАМ Ю.М. ЛОТМАНА)**

**И.В. Середа**

УО «Гродненский государственный аграрный университет»  
г. Гродно, Республика Беларусь

Игра – одно из ключевых понятий современной культурологии. Традиция рассматривать явления духовной культуры сквозь призму игры обладает более чем почтенным авторитетом и весьма древним происхождением. Феномен игры выступал в качестве объекта анализа и в классической (Кант, Шиллер) и в неклассической (Хейзинга, Финк, Ортега-и-Гассет, Гадамер, Хайдеггер, Сартр) и в постклассической (Барт, Деррида, Фуко, Делез, Гваттари) философской традиции. Следует отметить, что в широкий научный обиход понятие игры вошло лишь в XX веке, в значительной степени благодаря классической работе Й. Хейзинги «Homo Ludens» (1938). Современный же интерес к проблеме игрового элемента в культуре обусловлен характерным для гуманитарной мысли стремлением выявить глубинные дорефлексивные основания человеческого существования, связанные с присутствием лишь человеку способом переживания реальности.

Сквозь призму семиотического подхода к изучению культуры феномен игры неоднократно рассматривался в работах главы Гартуско-Московской семиотической школы Ю.М. Лотмана. Можно выделить ряд аспектов, в рамках которых он анализирует этот феномен.

В первую очередь следует отметить, что игра выступает у Лотмана в качестве «моделирующей деятельности» или «особого типа модели действительности», которая «воспроизводит те или иные ее стороны, переводя их на язык своих правил» [1, с. 71; 2, с. 389–390]. Так, в контексте научно-познавательной модели действительности в сфере поведения практическая деятельность и «работа с моделью» резко

разделены, хотя и взаимосоотносятся (никто из пользующихся географической картой не воображает, что в это время он совершает реальное перемещение в географическом пространстве). Игра же, отмечает Лотман, «подразумевает реализацию особого – «игрового» – поведения, отличного и от практического, и от определяемого обращением к моделям познавательного типа. Игра подразумевает *одновременную* реализацию (а не *последовательную смену во времени!*) практического и условного поведения» [2, с. 390]. А умение играть заключается именно в овладении этой двуплановостью поведения. Лотман выделял два примера нарушения двуплановости: 1) когда «побеждает практическое поведение и игра воспринимается «всерьез», как реальность»; 2) когда «побеждает условное поведение и игра воспринимается как полностью лишенное связей с реальным содержанием, бессмысленное, «несерьезное» поведение» [2, с. 390].

Таким образом, если при использовании научно-познавательной модели обычного типа обращаящийся к ней человек в каждую единицу времени практикует какое-либо одно поведение, то игровая модель в каждую отдельную единицу времени включает человека одновременно в два типа поведения – практическое и условное.

В свете сказанного следует указать на тот факт, что игра никогда не противостоит познанию, – наоборот, она является одним из важнейших средств овладения различными жизненными ситуациями и обучения типам поведения. Лотман писал: «Игра имеет огромное значение при обучении типу поведения, так как позволяет моделировать ситуации, включение в которые неподготовленного индивида грозило бы ему гибелью, или ситуации, создание которых не зависит от воли обучающего. При этом безусловная (реальная) ситуация заменяется условной (игровой)» [1, с. 71]. Таким образом, посредством игры обучаемый получает возможность остановить ситуацию во времени (исправить ход, «переходить») или одержать условную победу над непобедимым (например, смертью) или очень сильным (игра в охоту в первобытном обществе) противником. Из чего вытекает чрезвычайно важное психологически-воспитательное свойство игры: она помогает преодолеть ужас перед подобными ситуациями и воспитывает необходимую для практической деятельности структуру эмоций. Именно игра с ее двуплановым поведением, с возможностью условного перенесения в ситуации, в действительности для данного человека недоступные, позволяет ему найти свою собственную глубинную сущность.

Кроме того, игра представляет собой «особое воспроизведение соединения закономерных и случайных процессов» [2, с. 391]. То есть,

одновременно исходные правила игры не дают возможности предсказать все «ходы», которые предстают как случайные по отношению к исходным закономерностям. В результате чего каждый элемент (ход) игры получает двойное значение, являясь на одном уровне утверждением правила, а на другом – отклонением от него. Такая двойная (или множественная) значимость элементов заставляет воспринимать игровые модели, по сравнению с соответствующими им логико-научными, как семантически «богатые». Иными словами, игра моделирует случайность, неполную детерминированность, вероятность процессов и явлений. И в этой связи Лотман отмечал, что «логико-познавательная модель удобнее для воспроизведения языка познаваемого явления, его отвлеченной сущности, а игровая – ее речи, инкарнации в случайном по отношению к языку материале» [1, с. 74].

Немаловажной в данном контексте представляется проблема взаимосвязи искусства и игры, поскольку искусство обладает рядом черт, роднящих его с игровыми моделями, а восприятие и создание произведения искусства требует особого – художественного – поведения, которое имеет ряд черт общности с игровым. Так, важным свойством художественного поведения является то, что практикующий его одновременно как бы реализует два поведения: он переживает все эмоции, какие вызвала бы аналогичная практическая ситуация, и в то же время ясно сознает, что связанных с этой ситуацией действий не следует совершать. Иными словами, художественное поведение подразумевает синтез практического и условного. Однако, как отмечал Лотман, «искусство не есть игра», поскольку если «игра представляет собой овладение умением, тренировку в условной ситуации», то «искусство – овладение миром (моделирование мира) в условной ситуации» [2, с. 397]. То есть игра – «как бы деятельность», а искусство – «как бы жизнь». Целью игры является соблюдение правил, а целью искусства является истина, выраженная на языке условных правил. Поэтому игра не может быть средством хранения информации и средством выработки новых знаний (что составляет сущность искусства), она лишь путь к овладению уже добытыми навыками.

Подводя некоторый итог вышесказанному, следует отметить, что если научные модели представляют собой средство познания, организуя определенным образом интеллект человека, то игровые модели, организуя поведение, являются школой человеческой деятельности.

#### Литература

1 Лотман, Ю.М. Структура художественного текста / Ю.М. Лотман // Об искусстве. – СПб.: Искусство-СПб, 2005. – С. 14–285.

2 Лотман, Ю.М. Тезисы к проблеме «Искусство в ряду моделирующих систем» / Ю.М. Лотман // Об искусстве. – СПб.: Искусство-СПб, 2005. – С. 387–400.

#### Резюме

В данной статье (на основе работ главы Тартуско-Московской школы Ю.М. Лотмана) феномен игры рассматривается в рамках семиотического подхода к анализу культуры. Вскрываются функциональные особенности игры, ее отношение к познанию и освоению человеком окружающей действительности.

#### Summary

In this article (on the basis of works of the head of Tartu-Moscow School Yu.Lotman) the phenomenon of the game is considered within semiotic approach to the analysis of culture. The function features of the game, its relation to knowledge and mastering by the person of an enclosing reality are uncovered.

УДК 340.1(075.8)

### **ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ МОНИТОРИНГА ПРАВ ЖЕНЩИН**

**Д.Н. Скютте**

ЧУО «Белорусский институт правоведения», гродненский филиал  
г. Гродно, Республика Беларусь

Вопрос о правах женщин и их защите – один из центральных в правовой и других науках. Проблема осуществления мониторинга прав женщин нова для современной правовой науки Беларуси. Основные сферы, проявляющие интерес к мониторингу как способу научного исследования, – это экология, биология, социология, педагогика, экономика, психология, теория управления. Мониторинг как вид социологического исследования нечасто применяется в правовой сфере Беларуси. Мониторинг же прав человека и прав женщин как отдельной их категории в отечественном правоведении практически не изучен. Во многом это продиктовано и отсутствием практики, традиций мониторинга прав человека в нашей стране. В последнее время к этому вопросу активно обращаются исследователи соседних государств. Так, была опубликована крупная работа польских ученых М. Новицкого и З. Фиаловой «Мониторинг прав человека» [36].

Мониторинг в переводе на русский язык означает «отслеживание». Понятие мониторинга не имеет точного однозначного толкования, поскольку изучается и используется в рамках различных