

ДІАЛОГ ТА ГРА В ПРОЦЕСІ ПОЛІТИЧНОЇ КОМУНІКАЦІЇ

У цій статті авторка досліджує питання прояву ігрових характеристик у діалозі. Метою розгляду є з'ясування принципу діалогічності політичної комунікації крізь призму гри. На основі теоретичних напрацювань Й.Гейзінґи, здійснено контамінацію щодо діалогічного принципу мовлення в політиці. Робиться спроба простежити взаємозалежність між соціальними ролями та стилем мовлення суб'єктів політичної комунікації.

Ключові слова: гра, політична комунікація, мова, діалог.

Не викликає жодних заперечень той факт, що сучасний світ функціонує у межах глобального комунікаційного простору. А підсилена технічними засобами комунікації можливість безпосереднього спілкування лише сприяла процесу налагодження міжособистісних зв'язків. Державні кордони і візові режими, кілометраж відстаней між часовими поясами і особливості кліматичних зон, соціальну строкатість і фінансову чи фізичну неспроможність, расові, культурно-цивілізаційні відмінності і недосконале володіння мовою, все це спроможне подолати внутрішнє бажання до діалогу.

Метою цієї статті є з'ясування принципу діалогічної політичної комунікації крізь призму гри. Поставлена мета, вимагає розуміння теоретичного змісту понять "діалог" та "гра", відштовхуючись від яких можна вийти на рівень їх прояву у реальному, практичному житті. У Словнику термінів міжкультурної комунікації за редакцією Ф. С. Бацевича, діалог (від гр. dialogos – бесіда двох осіб) визначається як форма мовлення (і спілкування), котрій притаманні безпосередній обмін повідомленнями (репліками), як правило, двох осіб, які перебувають у безпосередньому зв'язку [1]. На думку автора, у технократичному ХХІ столітті, доцільним є деякий перегляд вищезапропонованого визначення. Опосередкування спілкування технічними засобами, з одного боку, не робить його безпосереднім, таким, що зветься віч-на-віч, а з іншого – обмін інформацією в культурній, економічній, політичній, соціальній сферах суспільного життя був би не можливим взагалі, оскільки діалог народжується безпосередньо при мовленні. У кінці ХІХ століття швейцарський дослідник Фердинанде Соссюр започаткувавши семіотику як теорію знакових систем, вперше жорстко розділив мову (langue) і мовлення (parole). Якщо мова, як система знаків і граматичних систем, що є обов'язковими для усіх членів мовного колективу, носить соціальний характер, то мовлення – індивідуальне, це акт вияву волі того, хто говорить. Якщо мова це потенція, що може бути сказана, то мовлення – актуально реалізує цю потенційну систему. Якщо мова – психічне поєднання змісту і акустичного образу, то мовлення – матеріальна власність суб'єкту говоріння. Якщо мова – це своєрідна конвенція, домовленість між членами мовного колективу, закріплена у словниках і граматиці, то мовлення – безпосередня комунікативна діяльність, те, що виникає у процесі людського спілкування. Останнє є можливим без володіння достатнім лексичним запасом чи граматичними конструкціями, лише у межах індивідуальної реалізації бажання [2]. Таким чином, стає зрозумілим, що діалогічність політичної

комунікації забезпечується саме мовленням, як актуальною, а не потенційною складовою духовно-культурної сфери суспільного, що не може не проявлятися як у політичній, так і в соціальній чи економічній сферах.

Існування діалогу є катастрофічно обмеженим. Мається на увазі значна загроза його припинення у будь-який момент, адже у межах двох співрозмовників (якими він обмежується) найменше небажання одного з них до комунікації, відразу знищує його. Якщо монолог не в силах зупинити жоден адресат, а полілог існує у випадках мовчання необмеженої кількості всіх за наявності лише б трьох, то діалог зникає відразу, варто лише адресату не зреагувати на запити адресанта, і не взяти на себе роль останнього. Цікавий випадок народження діалогу описує Г. Померанц. "Що таке діалог, я зрозумів два чи три роки тому на дачі. Йшла розмова, у яку мені хотілось вставити свою репліку. І раптом суперечка між двома іншими припинила мені заважати, припинила займати мій простір. Навпаки, стала заважати моя репліка... Цієї миті я відчув дух розмови в цілому. Вона йшла до чогось нового, щось народжувала. Ні думку одного, ні – іншого, а щось несподіване. Я хотів допомогти цьому несподіваному народжуватись, не дати йому збитися зі шляху. Я відчував радість відкриття. Я зрозумів, що діалог – це не лише прислухатись один до одного. А це ще й прислухатися до духу, який надихає усіх нас, це розмова людей, кожна з яких ставить себе на друге місце, ставить усе сказане на друге місце, нижче не сказаного, нижче таємниці, яку всі учасники діалогу відчувли своєю" [Цит. за 3]. Стає зрозумілою ситуація народження духом бажання до спілкування, а не посадовою інструкцією для організованого обміну повідомлення, ігрового начала в діалозі. У цьому випадку все ближчого наближення діалогу до гри, необхідно з'ясувати теоретичні межі останньої.

На питання: "Що ж таке гра?", надзвичайно складно відповісти. Перше, не можливо відразу однозначно визначити в категоріальний апарат якої науки вона входить? Адже, довідкова література як з гуманітарних, так і з деяких природничих та точних наук оперує цим поняттям. І у залежності від предмета певної галузі знань, гра визначається по-різному. Цю особливість влучно підмітив К. Б. Сігов: "...уже можна говорити про деяку "мета гру" – суперечку не лише різних трактувань і теорій гри між собою, але й суперечку самої гри з будь-яким намаганням її теоретичного осмислення. Вона грає з думкою в піжмурки, вона "опускає завісу між собою і точним поняттям" [4]. По-друге, гра є поширеною позанауково, мається на увазі те, що в низці словників позначається як "розмовна мова", "переносне значення" (метафора). Скажімо, науковець не може висловитись щодо гри у стилі Б. Пастернака: "Скільки надо отваги // Чтоб играть на века // Как играют овраги // Как играет река // Как играют алмазы // Как играет вино // Как играть без отказа // Иногда суждено...". Літературний геній оперує "грою" у ледь вловимому розумінні, наукове спростування або підтвердження якого є можливим, але "істинна не страждає від того, що її хтось не визнає"(Шіллер). По-третя, на відміну від української мови, у лексичному словнику якої є одна категорія – "гра", в інших мовах, їх існує декілька. "... вавилонське змішання теоретичних і буденних, метафоричних і омонімічних вживань слова "гра" на усіх мовах світу створює враження справжнього хаосу" [5].

С. Б. Кримський і К. Б. Сігов зазначають про те, що гра має два відгалуження, які в англійській мові позначаються як "гейм" (game) (гра за строгими правилами на зразок шахів чи тенісу) та "плей" (play), тобто вільна діяльність, що формує правила свого здійснення. Гра як "плей" переходить у творчість, стає його субформою [6]. Окрім цього, останній з дослідників, виокремлює ще й "квазігру" як "особливий опис і інтерпретація з допомогою ігрової моделі позаігрової діяльності", маючи на увазі різноманітні "ділові ігри" з нульовим рівнем взаємодії.

Зважаючи на зазначені складнощі, гру потрібно визначити у межах певного теоретичного судження. Варто спробувати досягнути цього через з'ясування її характеристик і співвіднести їх з діалогом.

Й. Гейзінга визначає гру як добровільну діяльність, або просто свободу. Гра за наказом – це вже не гра, а, в щонайкращому випадку, її силувана імітація (імітаційні ігри типу "квазігри" за типологізацією К. Б. Сігова). "Вона ніколи не диктується фізичною необхідністю чи моральним обов'язком. Вона не може бути завданням" [7].

Якщо Й. Хейзінга, продовжуючи розкривати характеристики гри, говорить про її прив'язаність до певного місця та часу, то К. Б. Сігов спростовує це переконання, твердженням: "... з нашої точки зору, гра не знає часу (що відміряється механічним рухом годинникової стрілки), і саме перервавши гру, її не можна "перенести на потім, або "відкласти". У мові відобразився цей стан, коли "часу не помічаєш", коли він проходить осторонь, "миттєво", коли його "немає" [8]. Подібна ситуація виникає і з діалогом у формі того ж таки політичного інтерв'ю, обмеженого рамками телевізійної програми, фінансовим замовленням радіо ефіру, чи кількістю шпальтів друкованих ЗМІ. Те ж, що народилося спонтанно, не може бути обмежене часовими параметрами опитування, воно "пролітає як одна мить", і саме у такій формі зникає назавжди, і не зможе з'явитися навіть після "найменшої рекламної паузи".

Особливо важливу роль у грі відіграє елемент напруги, продовжує свої розмірковування Й. Гейзінга. Напруга означає непевність, залежність від випадку, прагнення розв'язати проблему й тим покінчити з нею. Гравець бажає, аби щось "вийшло", "вдалося", він хоче досягти своїх зусиллями "успіху". ... Саме елемент напруги надає ігровій діяльності певної етичної цінності, бо він випробовує гравця з усіх боків: його сміливість, витривалість, винахідливість і разом його моральні якості – "чесність", бо ж він, хоч як палко бажає виграти, мусить дотримуватися правил гри" [9]. У штучному обміні заздалегідь підготовленими репліками, елемент напруги існує не між адресатом і адресантом, а між ними, як одним цілим і глядачем чи слухачем. Це не психологічна напруга реакційного характеру, не прояв "живого розуму", а різноманітні прийоми у формі затягування часу, використання заздалегідь відартикульованих анекдотичних, курйозних, чи навпаки надміру серйозних, погрозливих реплік заради мовчазної реакції на них глядачів-слухачів.

Окрім цього, Й. Гейзінга ілюструє виняткове й особливе становища гри тим фактом, що вона любить огортати себе таємністю. "Усередині ігрового кола перестають діяти закони та звичаї повсякденного життя! ... Таке тимчасове припинення звичайного суспільного життя на період

великих священних ігор має свої сліди і в більш розвинених цивілізаціях. Сюди слід віднести все, що стосується сатурналії і карнавальних звичаїв" [10]. Ознака таємничості, грання чужої ролі, логічно переходить у іншу важливу особливість, а саме перевдягання. "Інакшість" і таємничість гри найяскравіше виявляються у перевдяганні. Тут "позазвичайна" природа гри сягає довершеності. Перевдягшись чи сховавшись за маскою, людина "грає" іншу роль, іншу істоту. Вона ж і є ця, інша істота! [11].

У контексті сказаного, необхідно зазначити, що політичну сферу, поряд з іншими сферами суспільного життя, досить часто розглядається як театр, у якому люди грають ролі. Цей підхід є характерним для англо-американської теорії ролей: концепція символічного інтеракціонізму Дж. Г. Міда, теорія соціальних систем Т. Парсонса, концепція феноменологічної соціології П. Бергера та Т. Лукмана. Художня література, словами В. Шекспіра, виразила це у свій особливий спосіб: "... так, світ – театр". Так проводиться аналогія між акторами на сцені і членами суспільства. Подібно акторам, що грають певну роль, члени суспільства займають певні позиції; як актори дотримуються тексту п'єси, так члени суспільства повинні дотримуватися відповідних норм; якщо актори повинні виконувати вказівки режисера, то члени суспільства повинні виконувати вимоги тих, хто володіє владою або впливом; як актори повинні реагувати на гру інших, так члени суспільства повинні взаємно коректувати власну реакцію один на одного; як актори зобов'язані реагувати на глядача, так і члени суспільства приймають роль різномірних аудиторій, і, нарешті, подібно до того, як актори у залежності від здібностей подають власну інтерпретацію ролі, члени суспільства, що мають різні уявлення про себе і різні навички програвання ролей, мають свій стиль взаємодії.

Прихильники теорії ролей розглядають соціальний світ, у тому числі і його політичну складову, як сітку взаємопов'язаних статусів (позицій) та експектацій (очікування певного способу вербальної і реальної поведінки індивіда у так званій малій групі). Для кожної позиції можна виявити різні експектації: 1) експектації, що закладені в "сценарії", 2) експектації, що притаманні іншим "акторам", і 3) експектації "аудиторії". Відповідно до першої експектації, соціально-політична реальність до певної міри може розглядатися як сценарій, у якому певним позиціям відповідають норми, що конкретизують поведінку людини. Окрім визначення нормативної структури поведінки і соціальних відносин, теорія ролей розглядає вимоги, що висуваються іншими "акторами". Такі вимоги, сприймаються шляхом інтерпретації жестів інших, і є одним з найбільш потужних факторів, що формують людську поведінку. Експектації, що висловлюються "аудиторією", тобто особистостями певного статусу, можуть бути реальними або уявленими, можуть представляти групу людей або соціальну категорію. У такому випадку аудиторія виступає як мірило поведінки акторів у межах різних статусів. Вивчення великих утворень, наприклад держав, і відносин між ними не має принципового значення, оскільки передбачає, що ці явища можна пояснити з точки зору груп та організацій, що входять до них. Держава не може сприйматися у відриві від членів суспільних груп або організацій, вона не є чистою конструкцією, а входить своїм корінням у світ ментальностей, ідентичностей і

тому не є мотивованою лише відносинами власності і влади. Таким чином, на міждержавному рівні політична комунікація забезпечується не штучною інженерією (абстрактною державою, організацією, фондом), а безпосереднім міжособистим діалогом емоційно "жестикуючих", погляд, міміка і пантоміміка яких говорить набагато більше за слова.

Дослідник соціальної взаємодії Е. Гофман також використовує для свого аналізу поняття соціальної ролі. Ролі/соціальні ролі – це соціально визначені очікування, що має виправдати особа, яка займає певну соціально визначену позицію. Бути науковцем, художником, інженером, військовим, спортсменом, домогосподаркою, депутатом, прем'єр-міністром чи президентом – це посідати специфічну позицію; роль кожного з яких полягає у тому, щоб діяти певним чином. Е. Гофман бачить соціальне життя як виставу, що її грають актори на сцені, – на багатьох сценах, бо те, як ми граємо, залежить від ролей, кожна з яких ми виконуємо в певний час. Тому роль політика – це лише одна з багаточисельних ролей, поряд з роллю сина чи доньки, батька чи матері, професійного економіста чи юриста і т. д. Такий підхід іноді ще називають драматургічною моделлю. Окрім цього, значна частина соціального, соціально-політичного, вважає Е. Гофман, може просторово відбуватися як на сцені, так і за її лаштунками. Сцена – це соціальні події та зустрічі, коли індивіди грають формальні ролі; їх можна уподібнити до вистави на театральному помості. На сцені виступають, як правило, в команді. Два визначні політики, що належать до однієї партії, можуть демонструвати перед телевізійною камерою єдність і дружбу, хоча насправді щиро ненавидять один одного. За лаштунками сцени люди готують бутафорію і готуються самі до виступів на тлі більш формальних декорацій. Залаштункова сфера життя дає нагоду розслабитись і дозволити собі почуття та поведінку, від яких утримуються, коли перебувають на сцені. "За завісою" дозволено "богохулити, сердито бурчати... недбало й неохайно вдягатися... розмовляти діалектом або напівпристойною мовою, мимрити і кричати, удавати агресивність і «клеїти дурня» ... тобто поводитись так, як поводитись людина, коли їй байдуже до всіх, окрім власної персони" [12].

Е. Берн у праці "Ігри, в які грають люди. Люди, які грають в ігри" робить акцент на прояві ігрового складника в емоціях людей у дещо іншому ракурсі. "Суттєвою рисою ігор людей, ми вважаємо не прояв нещирого характеру емоцій, а їх керованість. Це стає очевидним у тих випадках, коли нестримний вияв емоцій, тягне за собою покарання" [13]. Вияв потрібного для конкретної ситуації-діалогу емоційного стану – надзвичайно складна річ, це акторська гра майстрів-професіоналів, "демонстрація емоцій, подібна до роботи актора; це процес розкриття перед іншим відтінку почуттів і станів" [14]. Людям не байдуже, як дивляться на них інші, і вони застосовують багато форм керування емоціями і враженнями, щоб змусити інших реагувати на них так, як їм хочеться. Якщо "звичайні громадяни" частіше такої поведінці не приділяють достатньої уваги, то публічні люди, політики роблять це усвідомлено, оскільки керування власними емоціями і керування враженнями потенційних партнерів на державній чи міждержавній арені може бути їхнім основним завданням. Деякі люди дуже добре вміють контролювати вираз свого обличчя та виявляти тактовність у спіл-

куванні. Адже найменші нотки інтенційної невідповідності між сказаним і почутим, можуть остаточно завершити діалог. У наші дні спостерігається позавлення інтересу до феномену інтенцій. На думку Т. Н. Ушакової і Н. Д. Павлової є передумови вважати, що "спрямованість на", інтенціональність, є винятково специфічна і суттєва якість мовлення. У мовних механізмах функціонують два типи інтенціональних процесів, їх можна вважати інтенціональностями двох різних рівнів. Перший інтенціональний рівень, безпосередньо пов'язаний з особливостями функціонування нервової системи людини, і ґрунтується на тому, що мозок людини подібно решті органів тіла, наділений здатністю виведення на зовні (екстеріоризації) внутрішніх активних станів, що у ньому утворюються. Інтенції другого рівня скоріш соціальні за походженням і включені в організацію спілкування між людьми. Тому їх можна кваліфікувати як комунікативні інтенції. Для них характерна двоскладова структура: вираження кожної інтенції передбачає означення її об'єкта і відношення до нього суб'єкта, який говорить [15]. Мається на увазі, що на перший погляд спокійні слова можуть образити співрозмовника, якщо він учує за ними інтенцію несхвалення, зневаги, пригноблення, і діалог відразу може припинити своє існування, або ж перейти на рівень буденних образ і персонального несприйняття у якості авторитетних висловлювань опонента. Звичайно, існують і складніші випадки, коли людина говорить зі згадкою про "незле, тихе слово" сказане в її адресу, і цілеспрямовано добирає факти, приховує деякі з них, добирає слова і вислови, використовує продуману тактику ведення розмови. Слухачі можуть і не розуміти цього. Це буде випадок маніпулювання співрозмовником (або слухачем), де з одного боку – простак, а з іншого – хитрун. У кожному випадку інтенціональний зміст мовлення людини є її важливою психологічною характеристикою. Чи доброзичливий даний суб'єкт, чи злісний, виражає він терпимість, чи негативне відношення, направлений еґоїстично на себе, чи цікавиться іншими людьми. Ці і багато інших показників стають відомими, коли людина говорить. "... Людська мова, за своєю природою володіє дійовою силою, лише люди не завжди усвідомлюють це, як не усвідомлюють того, що говорять прозою" [16].

Керування враженнями у політико-комунікативній взаємодії проявляється не лише у емоційно широму чи керованому мовленні, а й у зовнішньому вигляді людини, наприклад, коли людина іде на ділову зустріч, то одягає костюм (вживається саме термін "костюм", подібно до театрального костюму а не військової форми, або спецодягу) і краватку, поводить діловиті, професійні манери, як компетентна й поважна персона, і було би досить дивно, побачити її саме такою у родинному колі.

Авторка приділяє розгляду характеристики "інакшості" у грі (за І. Гейзіґною) левову частку цієї статті, заради того, щоб переконатися, що у залежності від вияву "інакшості" у емоціях, поведінці, зовнішньому вигляді, статусному положенні, змінюється стиль мовлення адресата-адресанта діалогу. Кожна життєва ситуація вимагає "інакшості" стилю мовлення. Розмовний, науковий, професійний, художній, офіційно-діловий, конфесійний стилі мовлення потребують власної життєвої ролі. Змішання яких, може мати, хіба що, абсурдний вигляд. Змінюючи роль необхідно змінювати стиль мовлення, а відповідно сутнісне наповнення діалогу. Оскільки

використання розмовної мови скажімо в професійній діяльності, у найкращому випадку буде свідчити про її непрофесійність, а спілкування мовою категорій і понять науки у родинному колі виглядає "надміру серйозним". Стилі мовлення – це ролі, які ми можемо грати. Кожен із нас володіє декількома із них, хтось більшою хтось меншою кількістю. Але кожен по різному відчуває себе у певній ролі, тому людина у свободі вибору цієї ролі є вільною. Яскравим прикладом чого, може бути життя-гра Г. С. Сковороди. "... коли одного разу харківський генерал-губернатор Євдоким Щербінін запитав його (Г. С. Сковороду), чому він, мавши такі великі здібності, не візьметься за яку-небудь поважну справу, філософ відповів: «Мій пане, світ підхожий до театру: аби грати на сцені з успіхом та похвалою, треба взяти собі належну роль. Актора хвалять не за те, що він грає шляхетного персонажа, а за те, що його гра вміла. Я довго думав про це й, випробовуючи себе, пересвідчився, що на театрі світу не годен уміло зіграти нічого іншого, крім ролі звичайної, простої, безтурботної й самотньої людини. Саме це я собі обрав, та й буде з мене»" [17].

1. *Бацевич Ф.* Словник термінів міжкультурної комунікації / Ф. Бацевич. – К.: Довіра, 2007. – С. 44. 2. *Соссюр Ф.* Заметки по общей лингвистике / Ф. Соссюр. – М.: Прогресс, 2001. – С. 49. 3. *Бевзенко Л.* Социальная самоорганизация. Синергетическая парадигма: возможности социальных интерпретаций / Л. Бевзенко. – К.: ИС НАН, 2002. – С. 224. 4. *Сигов К.* Игра как проблема философской антропологии: дисс. на соиск. учен. степ. канд. филос. наук : 09.00.01 / К. Сигов; Академия наук Украинской ССР. Институт философии. – Киев, 1990. – С. 5. 5. Там же. – С. 30. 6. *Кримський С.* Запити філософських смислів / С. Кримський. – К.: Паралап, 2003. – С. 52. 7. *Гейзінга Й.* Homo Ludens. Досвід визначення ігрового елемента культури / Й. Гейзінга; пер. з англ. О. Мокровольського. – К.: Основи, 1994. – С. 15. 8. *Сигов К.* Указ. соч. – С. 42. 9. *Гейзінга Й.* Зазн. пр. – С. 67. 10. Там само. – С. 19–20. 11. Там само. – С. 20. 12. *Гіденс Е.* Соціологія / Е. Гіденс; пер. з англ. В. Шовкун, А. Олійник; наук. ред. О. Івашенко. – К.: Основи, 1999. – С. 106. 13. *Берн Е.* Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры: Психология человеческих взаимоотношений. Психологи человеческой судьбы / Е. Берн. – СПб.: Университетская книга, 1998. – С.131. 14. *Сеннет Р.* Падение публичного человека / Р. Сеннет; пер. с англ. О. Исаевой, Е. Рудницкой, В. Софронова, К. Чухрукідзе. – М.: Логос, 2002. – С. 360. 15. Слово в действии. Интент-анализ политического дискурса / под ред. Т. Ушаковой, Н. Павловой. – СПб.: Алетей, 2000. 16. Там же. – С. 6. 17. *Ушкалов Л.* Григорій Сковорода: син миру // Личности Украины. – К., 2008. – № 1. – С. 12.

Надійшла до редколегії 15.04.13

И. А. Лященко

ДИАЛОГ И ИГРА В ПРОЦЕССЕ ПОЛИТИЧЕСКОЙ КОММУНИКАЦИИ

В этой статье автор исследует вопрос проявления игровых характеристик в диалоге. Целью рассмотрения является установление принципа диалогичности политической коммуникации через призму игры. На основе теоретических работ Й. Гейзинга, осуществлена контаминация диалогического принципа речи в политике. Делается попытка проследить взаимозависимость между социальными ролями и стилем речи субъектов политической коммуникации.

Ключевые слова: игра, политическая коммуникация, язык, диалог.

I. A. Liashchenko

DIALOGUE AND GAMING AT THE POLITICAL COMMUNICATION

In this article the author tries to find out the game characters in the dialogue. The main purpose of the research is to examine the principle of dialogue at the political communication through the notion of game. Based on Johan Huizinga theory the contamination towards dialogue character of communication is made. The interdependence of social roles and the communication style of different subjects is discussed.

Keywords: game, political communication, language, dialogue.