

Матенева Валентина Павловна,
старший преподаватель ФГБОУ ВО «Самарский государственный ин-
ститут культуры», г. Самара
tifat56@yandex.ru



Социально-культурная коммуникация в процессе игровой деятельности

Аннотация. В статье рассматривается значение социально-культурной коммуникации в современном мире, раскрывается специфика игровой деятельности как формы коммуникации, определена роль игры в социально-культурной деятельности.

Ключевые слова: социально-культурная деятельность, социально-культурная коммуникация, игра, игровая деятельность.

Раздел: (03) философия; социология; политология; правоведение; науковедение.

Социально-культурная коммуникация – это процесс взаимодействия между субъектами социально-культурной деятельности с целью передачи или обмена информацией. Аналитический обзор литературы позволяет выявить субъекты социально-культурной коммуникации: отдельные индивиды, группы людей, организации, сообщества, социальные институты. Коммуникация осуществляется с помощью принятых знаковых систем (языков), приемов и средств их использования. Социально-культурная коммуникация воспринимается как один из базовых механизмов и значимая часть социально-культурного развития, позволяющая обеспечить процесс осуществления культурных связей внутри отдельных культур и между культурами. Так как культурное действие содержит и выражает определенную информацию оно рассматривается, в определенном смысле, как коммуникация.

Социально-культурная коммуникация как целенаправленный коммуникативный процесс предполагает передачу информации, используя при этом соответствующие знаковые системы. Её можно представить в одном из представленных четырех видах:

- инновационном, выражающемся в привлечении субъектов коммуникации к новым формам знания и опыта;
- ориентационном, способствующем ориентироваться субъектам культуры в окружающем их мире, инкультурирующем их в систему преобладающих в настоящее время жизненных ориентации;
- стимуляционном, влияющем на активацию действий субъектов культуры, объективирующая их потенциал, активизирующая их внутренние ресурсы;
- корреляционном, содействующем в уточнении отдельных свойств культурной деятельности, детализирующая и конкретизирующая более частные аспекты знаний, ориентации и стимулов.

Процессы социально-культурной коммуникации могут быть типологизированы по нескольким основаниям:

- по характеру субъектов коммуникации (межличностная, личностно-групповая, межгрупповая, межкультурная и др.);
- по формам коммуникации (вербальная, невербальная);
- по уровням протекания коммуникации (на уровне обыденной культуры, в конкретных специализированных областях социально-культурной практики, в контексте трансляции культурного опыта от специализированного уровня к обыденному и т. п.) [1].

На уровне обыденной культуры поведение человека в любой жизненной ситуации предполагает такую форму как передача сообщения, что и есть коммуникация. Человек не может не общаться. Сообщения – это деятельность или бездействие, слово или молчание, они оказывают влияние на других, а эти другие в свою очередь не могут не ответить на эти послания и, таким образом, сами общаются. В связи с этим любое социальное действие рассматривается как коммуникацию, содержащую и выражающую определенную информацию. Однако необходимо отметить, что коммуникативными являются лишь те действия, которые предполагают достижение специальной цели в коммуникации, т. е. имеют мотивационное основание, и ориентированное на передачу информации. Одним из таких целенаправленных коммуникативных действий, содержащих специальную информацию является игровая деятельность, которая используется при подготовке студентов в вузе культуры.

Игра как социально-культурное действие использует такие средства коммуникации как слово (вербальные), невербальные (жест, мимика, поза), изобразительно-выразительные (живопись, скульптура, архитектура), иносказательные (символ, метафора, аллегория). В данном случае социально-культурная коммуникация сама по себе является лишь средством осуществления социально-культурного взаимодействия субъектов и их коллективов, участвующих в игре, чем и определяется основная социальная функция игрового действия [1].

Игра, как никакая другая деятельность, позволяет самостоятельно создавать те или иные модели социально-культурной коммуникации (общения). Ценность игровой деятельности заключается и в том, что она обладает наибольшими возможностями для реализации социально-культурной коммуникации в любом коллективе. Она позволяет сблизить участников коллектива (в нашем случае – студенческая группа). Это подтверждает Д. Б. Эльконин в своей книге «Психология игры», где сформулировано положение о том, что человеческая игра – «это деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности» [3].

Игровая деятельность как одно из замечательнейших явлений жизни, с одной стороны бесполезная, а с другой стороны необходимая деятельность для обеспечения межгрупповой и межкультурной социально-культурной коммуникации. Социально-культурная коммуникация в игровой деятельности осуществляется по вертикальным и горизонтальным информационным каналам (сообщение передается от источника к получателю). В теории коммуникации принято выделять в качестве каналов коммуникации средства массовой коммуникации (пресса, радиовещание, телевидение и т. д.) и межличностные каналы. При межличностной коммуникации, в нашем случае игровом действии это делается с помощью вербальных, невербальных и иносказательных форм передачи информации. Кроме того, игровую социально-культурную коммуникацию можно представить как форму деятельности, которую воплощает группа людей (личность) и предполагает обмен информацией, взаимовлияние, взаимопереживание и взаимопонимание людей. Игра характеризует общение как двухстороннюю взаимосвязь людей через сопереживание и обмен своими эмоциями.

Взаимодействуя и общаясь друг с другом, люди обычно достигают конкретных целей. К основным целям игровой коммуникации относятся: – удовлетворение собственных интересов и потребностей, ожидаемых от игры; – обмен и передача полученной и интерпретированной информации; – формирование умений и навыков для успешной социально-культурной деятельности в процессе игры; – формирование отношения к себе, к другим людям, к обществу в целом, на основе полученной игровой информации; – изменение мотивации поведения, под влиянием эстетического образа

с одной стороны и партнеров по общению с другой; – обмен эмоциями. При подготовке студентов вуза культуры используется такая форма обучения как театрализованная игра, которая в системе праздничных форм досуга на основе деятельностного подхода раскрывается в качестве эффективного социально-педагогического, коммуникативного и художественно-эстетического метода и реализует художественное содержание праздничных форм культуры, творческую инициативу студентов и самое главное решает цель – социально-культурную коммуникацию участников игры. Рассматривая театрализованную игру в художественно-образном аспекте, необходимо подчеркнуть, что она пробуждает у студентов фантазию и воображение, способствует возникновению у «человека играющего» ассоциаций, которые близки его собственным переживаниям, эмоциям, эстетическому и эмоциональному мировосприятию, тем самым формирует потребность в соучастии, общению и творческой активности. Художественно-образная система как выражение духовно-эстетического, ценностного, эмоционально-чувственного игрового мироощущения находит свое выражение в знаково-выразительной сфере игровой деятельности как социально-культурной коммуникации. Театрализованная игра как коммуникативное действие может выступать для одних участников игровой деятельности в качестве формы активизации занятия, а для других – в форме зрелищно-игрового взаимодействия и общения. В этом случае театрализованная игра выполняет социально-психологическую функцию, которая усиливает и преобразует переживания «человека играющего» в необходимый и адекватный эмоциональный настрой и предполагает обмен не только информацией, но и как отмечалось выше – эмоциями.

В настоящее время в научных публикациях нет единообразия в решении вопроса о функциях коммуникации. Хотя многие зарубежные и отечественные ученые отмечают, что процессу коммуникации присущи определенные функции:

- информационная функция. Информация является самой главной потребностью личности, поэтому получив необходимый объем информации, человек осмысливает ее и вступает в процесс общения;
- социальная функция способствует формированию и развитию культурных навыков взаимоотношения людей, мнений, мировоззрения, реакций на происходящие события в игровом действии;
- экспрессивная функция предполагает стремление партнеров по социально-культурной коммуникации проявить, выразить и понять эмоции друг друга. Эта функция имеет особое значение для студентов творческих направлений подготовки, потому что они более обостренно воспринимают полученную информацию и более образно представляют свое мнение о ней. В процессе реализации этой функции в студенте возникают нужные эмоциональные переживания;
- прагматическая функция регламентирует поведение и деятельность участников игры как социально-культурной коммуникации, координирует их совместные действия. Прагматическая функция может быть направлена и на партнера и на себя. В ходе осуществления этой функции возникает необходимость прибегать как к побуждению человека к выполнению какого-то действия, так и к запрещению каких-то поступков;
- интерпретативная функция способствует пониманию индивида по коммуникации в игре, его намерений, установок, переживаний, состояний. Разнообразные виды игр воссоздают весь спектр человеческой деятельности. Они не заменяют жизнь, но с их помощью человек в любом возрасте может решить проблемы общения, «поиграть» в новые профессии. Игра обеспечивает развитие всех познавательных процессов, эмоционально-волевой сферы, навыков социально-культурной коммуникации.

Ссылки на источники

1. Бореев В. Ю., Коваленко А. В. Культура и массовая коммуникация. – М.: Наука, 1986. – 303 с.
2. Пономарев В. Д. Педагогика игры в сфере досуга: теория, технология, профессиональная культура. – Кемерово: Кемеровский гос. ун-т культуры и искусств, 2008. – 289 с.
3. Эльконин Д. Б. Психология игры. – М.: Владос, 1999. – 360 с.

Valentina Mateneva,

The teacher, Samara State Institute of Culture, Samara

tifat56@yandex.ru

Socio-cultural communication in game activities

Abstract. The article discusses the importance socio-cultural communication in the modern world, reveals the specificity of game activities, defines the role game in of socio-cultural activities.

Key words: intercultural communication, socio-cultural activity, game, game activity.

Рекомендовано к публикации:

Барабановой Н. А., кандидатом педагогических наук;

Горевым П. М., кандидатом педагогических наук,

главным редактором журнала «Концепт»

Поступила в редакцию <i>Received</i>	15.05.16	Получена положительная рецензия <i>Received a positive review</i>	23.06.16
Принята к публикации <i>Accepted for publication</i>	23.06.16	Опубликована <i>Published</i>	06.07.16



www.e-koncept.ru

© Концепт, научно-методический электронный журнал, 2016

© Матенева В. П., 2016