



**Открытый междисциплинарный семинар  
«Научная среда»**

**Первая встреча весенней сессии 2013-2014**

**Манипулирование смыслами и фреймирование  
в игровой и виртуальной реальностях**

**12 марта 2014, среда**

**Факультет социологии СПбГУ, ауд. 229**

**19.00**

*Надежда Зиновьева (СПбГУ)*

**Анализ процесса конструирования интернет-мема**

Мемом в широком смысле можно назвать смысловую единицу подражания в социуме. Это и способ передачи информации, и одновременно некий объект, который передается по сетям общения. В качестве объекта мем представляет собой контент укорененной в культуре информации, принимающий узнаваемую форму идиомы, символа, изображения, мелодии или артефакта, которую социальная общность наделяет особым, дополнительным смыслом, актуальным только для членов «ин-группы», понятным только им. Мем является эссенцией культурного опыта, выраженной в краткой форме. Он выступает в роли знака по отношению к глубокому и общему для сообщества культурному знанию. Благодаря своей краткости и актуальности мемы быстро распространяются среди членов группы. Человек, успешно декодирующий культурный смысл мемов сообщества и правильно использующий их в коммуникации, тем самым маркирует свою принадлежность к сообществу.

Интернет-мемы отражают события повседневной реальности, переживания и отношения пользователей, а также воздействуют на конструирование образа реальности у членов интернет-сообществ. В связи с этим, актуальным видится

исследование процесса наполнения случайного объекта смыслом, важным для группы настолько, что он становится мемом – частью культуры, обязательной для понимания и воздействующей на события не только онлайн, но и оффлайн реальности.

Согласно нашей гипотезе, интернет-мемы являются симулякрами и проходят описанные Ж. Бодрийяром четыре стадии становления: от отдельного объекта (изображения или фразы), отражающего реальность, до полноценного самостоятельного функционирующего симулякра интернет-мема. В докладе мы рассмотрим подобное становление на примере ставшего популярным в 2012-2013 годах интернет-мема «Упоротый лис».

*Ольга Воробьева (ЕУ СПб)*

### **Переключение фреймов в ролевой игре живого действия**

В том виде, в котором ролевые игры известны нам сегодня, они появились сравнительно недавно – менее полувека назад – и только в последние годы стали объектом научного интереса, в том числе и на российском материале. Е. Медведев приводит следующее определение этого явления: «вид интеллектуального развлечения для группы лиц, состоящий в воспроизводстве гипотетических жизненных ситуаций, представленных в форме конкретных сюжетов при посредстве формальных моделей и с участием ведущего, исполняющего функции сценариста и арбитра» (Медведев 2003, 17).

Правила ролевых игр в Центральном регионе России обычно предписывают непрерывное нахождение игрока в роли (как правило, игры длятся от суток до недели) и запрещают внеигровые взаимодействия в течение игры. Однако на практике игровой фрейм, несмотря на все запреты, периодически нарушается. Эта особенность и стала отправной точкой исследования. Проведенная полевая работа (включенное наблюдение исследователя в сочетании с систематическим самонаблюдением группы собирателей) показывает, что эмная категория «выпадение из игры» весьма неоднородна и по-разному воспринимается участниками.

В процессе анализа собранного материала была получена матрица (по-видимому, исчерпывающая) возможных переключений фреймов в процессе ролевой игры. Сам материал свидетельствует о том, что не все подобные переключения рефлексировались участниками как «выпадение из игры», а в поле внимания игроков попадают определенные их типы. Кроме того, сам процесс устроен более сложно, чем оппозиция «по игре vs. по жизни», принятая в среде ролевых игроков.