

**МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ  
БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ФИЛОЛОГИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ  
Кафедра теоретического и славянского языкознания**

**Аннотация к дипломной работе**

**«РЕЧЕВЫЕ МАСКИ В КОНТЕКСТЕ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ ИГРЫ  
"СПОРТИВНАЯ МАФИЯ"»**

**КУДИНА Анна Григорьевна**

специальность «Славянская филология»

Научный руководитель:  
старший преподаватель  
Рааго Павел Александрович

Минск, 2023

## РЕФЕРАТ

Работа 52 с., 16 источников.

**Ключевые слова:** РЕЧЕВАЯ МАСКА, "СПОРТИВНАЯ МАФИЯ", МИРНЫЙ ЖИТЕЛЬ, КРАСНЫЙ ИГРОК, ЧЕРНЫЙ ИГРОК, МАФИЯ, ШЕРИФ.

**Объектом исследования** выступают речевые маски, используемые участниками игры "Спортивная мафия".

**Целью работы** является изучение речевых масок в контексте интеллектуальной игры "Спортивная мафия".

**Методы исследования:** системно-структурный, формально-логический, сравнительного анализа.

**В результате исследования** выявлены положительные и отрицательные стороны использования речевой маски; определены понятие, структура, смысл речевой маски; рассмотрены мотивы использования речевой маски; описаны средства ее улучшения, а также негативные действия, которые ее разрушают; изучено явление спортивной мафии; проведен анализ прикладного использования речевых масок в контексте данной игры.

**Значимость работы:** результаты работы могут быть использованы всеми людьми, употребляющими речевые маски в профессиональной и личной жизни. Особое значение она будет иметь для любителей игры "Спортивная мафия". Возможно использование материалов для преподавания психологии, социологии, спецкурсов по языку.

**Достоверность материалов и результатов дипломной работы, новизна исследований.** Данные являются достоверными. Работа выполнена самостоятельно. Исследование речевых масок является одним из немногих, научное изучение игры "Спортивная мафия" является первым и уникальным среди славянского населения.

## РЭФЕРАТ

Праца 52 с., 16 крыніц.

**Ключавыя словы:** МОЎНАЯ МАСКА, "СПАРТЫЎНАЯ МАФІЯ", МІРНЫ ЖЫХАР, ЧЫРВОНЫ ГУЛЬНІК, ЧОРНЫ ГУЛЬНІК, МАФІЯ, ШЭРЫФ.

**Аб'ектам даследавання** выступаюць моўныя маскі, якія выкарыстоўваюцца ўдзельнікамі гульні "Спартыўная мафія".

**Мэтай працы з'яўляецца даследаванне моўных масак у кантэксце інтэлектуальнай гульні "Спартыўная мафія".**

**Метады даследавання:** сістэмна-структурны, фармальна-лагічны, параўнальнага аналізу.

**У выніку даследавання** выяўлены станоўчыя і адмоўныя бакі выкарыстання моўнай маскі; вызначаны паняцце, структура, сэнс моўнай маскі; разгледжаны матывы выкарыстання моўнай маскі; апісаны сродкі яе паляпшэння, а таксама негатыўныя дзеянні, якія яе руйнуюць; вывучана з'ява спартыўнай мафіі; праведзены аналіз прыкладнога выкарыстання маўленчых масак у кантэксце гэтай гульні.

**Дакладнасць матэрыялаў і вынікаў працы.** Матэрыялы з'яўляюцца дакладнымі. Праца выканана самастойна. Даследаванне маўленчых масак з'яўляецца адным з нямногіх, навуковае вывучэнне гульні "Спартыўная мафія" з'яўляецца першым і ўнікальным сярод славянскага насельніцтва.

## SUMMARY

52 pages, 16 sources.

**Keywords:** SPEECH MASK, "SPORTS MAFIA", PEACEFUL INHABITANT, RED PLEYER, BLACK PLAYER, MAFIA, SHERIFF.

**Object of research** is speech masks which are used by participants of the game "Sports mafia".

**The aim** of the work is to study speech masks in the context of the intellectual game "Sports Mafia".

**Methods of research:** systematic and structural, formal-logical, comparative analysis.

**As a result of the study**, positive and negative aspects of using a speech mask were revealed; the concept, structure, meaning of the speech mask are defined; the motives for using a speech mask are considered; the means of its improvement are described, as well as the negative actions that destroy it; studied the phenomenon of the sports mafia; an analysis of the applied use of speech masks in the context of this game is carried out.

**Significance of study:** the results of the work can be used by all people who use speech masks in their professional and personal lives. It will be of particular importance for fans of the game "Sports Mafia". It is possible to use materials for teaching psychology, sociology, special language courses.

**Reliability of materials and results of the thesis, novelty of research.** The materials are valid. The work was done independently. The study of speech masks is one of the few, the scientific study of the game "Sports Mafia" is the first and unique among the Slavic population.

## Оглавление

Дипломная работа .....	Ошибка! Закладка не определена.
РЕФЕРАТ .....	2
РЭФЕРАТ .....	3
SUMMARY .....	4
ВВЕДЕНИЕ.....	6
ГЛАВА 1. Коммуникативная лингвистика как раздел языкознания. Речевая маска как средство коммуникативной лингвистики .....	8
1.1. Значение коммуникативной лингвистики в языкознании .....	8
1.2. Понятие речевой маски и речевого самозванства .....	11
1.3. Речевая маска на практике.....	15
ГЛАВА 2. Речевые маски в интеллектуальной игре "Спортивная мафия" .....	19
2.1. Спортивная мафия как среда коммуникации .....	19
2.2. Речевые маски на примере игры "Спортивная мафия" .....	22
ГЛАВА 3. Сильные и слабые стороны речевых масок.....	34
3.1. Типичные преимущества и ошибки речевых масок в спортивной мафии.....	34
3.2. Речевые маски глазами играющих.....	44
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	50
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	52

## ВВЕДЕНИЕ

Языкознание содержит в себе много разделов. Одним из тех, который чаще других применяется человеком в повседневной жизни, является коммуникативная лингвистика. С коммуникативной лингвистикой в различных ее проявлениях человек так или иначе сталкивается каждый день, он общается со своей семьей, друзьями, коллегами, вступает в диалог, когда нужна помощь или определенная услуга, когда хочет узнать что-то или чем-то поделиться. Люди по природе своей существа социальные и нуждаются в общении, поэтому значение коммуникативной лингвистики очень тяжело переоценить, а изучать ее будет интересно практически любому человеку, так как во многих тезисах он сможет узнать себя.

Надо признать, общение между людьми не всегда предельно чистое и прозрачное, даже напротив, таким оно бывает очень редко. В разных ситуациях мы можем показать абсолютно противоположные грани нашей языковой личности: с кем-то мы будем строгими, с другими же людьми (или с этими же, но в другой ситуации) мягкими, с кем-то честными, а кому-то соврем или недоговорим. Продолжать можно бесконечно, но факт в том, что, меняя поведение в разных ситуациях, как правило, мы либо пытаемся манипулировать другим человеком или группой людей, либо пытаемся спрятать что-то свое. Оба эти действия могут совершаться человеком как целенаправленно, так и неосознанно. В данной работе я рассмотрю ту тактику, которая объединяет оба этих явления в себе и создается целенаправленно, – речевые маски. Я выбрала для более детального рассмотрения среду спортивной мафии, так как принцип построения речевых масок в ней кажется мне очень похожим на тот, что можно встретить в повседневной жизни.

**Актуальность работы:** частое использование речевых масок во многих сферах жизни практически любым человеком, употребление их в текстах разных жанров. Понимание, как строится речевая маска и из чего конкретный человек в принципе способен ее собрать, даст возможность проводить исследования по поискам авторов анонимных работ на более качественном уровне.

**Объект исследования:** речевая маска как коммуникативная стратегия.

**Предмет исследования:** функционирование речевых масок в интеллектуальной игре "Спортивная мафия".

**Задачи:**

1. Изучить понятие "коммуникативная лингвистика"
2. Исследовать понятие "речевая маска" и "речевое самозванство", выявить их отличия;
3. Понять, что нужно для создания качественной речевой маски;

4. Определить, кому и для чего нужны подобные маски, как и кем они используются, какие цели ставят перед собой люди, использующие маски;
5. Ознакомится с игрой "Спортивная мафия";
6. Рассмотреть речевые маски в контексте игры "Спортивная мафия".

# **ГЛАВА 1. Коммуникативная лингвистика как раздел языкознания. Речевая маска как средство коммуникативной лингвистики**

## **1.1. Значение коммуникативной лингвистики в языкознании**

"Языкознание – наука, изучающая язык, его развитие, явления, составляющие тот или иной язык элементы и единицы. Языкознание включает в себя множество разделов, и с каждым годом их становится все больше и больше. Это связано с многочисленными лингвистическими исследованиями, в которых первоначальный акцент с грамматики и цели усовершенствовать то, как люди пишут и говорят, сместился на идею о том, что язык можно рассматривать как самодостаточную и структурированную систему, расположенную в определенный момент времени. Современное языкознание является результатом долгого исторического развития лингвистических знаний. Исходные элементы знания о языке, сформированные в ходе деятельности, связаны с созданием и совершенствованием письменности, преподаванием, составлением словарей, интерпретацией священных текстов и текстов старых памятников, развитием звуковых речевых моделей. Одной из основных задач лингвистики было выяснить, каким образом осуществляются отношения между мышлением и языком, языком и действительностью, языком и культурой, языком и поведением человека, какое свойство языка и каким образом позволяет ему быть инструментом, орудием, средством познания и коммуникации. Постепенно расширялся спектр задач, анализировались новые аспекты языка, формировались и новые методы исследования. Таким образом, сегодня языкознание – это система, объединяющая множество лингвистических наук, которые дают нам достаточно полное знание различных аспектов человеческого языка в целом" [5].

Язык – очень сложное и многогранное явление, которое создается под воздействием многих аспектов, но в последствии становится самостоятельным настолько, что сам начинает оказывать влияние на многие сферы жизни. В современном мире сложно представить общество без языка, это бы усложнило буквально все: остановилось бы развитие во всех направлениях, от наук до искусства, люди тратили бы в разы больше времени, чтобы объяснить, что им нужно, не всегда получая результат, даже мысли наши без языка были бы более скудными. Сферы, которые используют язык, повсюду, многие без него развивались бы значительно хуже, большинство не развивалось бы вообще.

"Поскольку язык является основным средством передачи какой-либо мысли, информации и используется в целях общения и сообщения, представители многих наук уделяют пристальное внимание изучению речевого общения, диалогу и коммуникативной деятельности. Характерной особенностью современного отечественного и зарубежного языкознания является возникновение коммуникативной лингвистики, которая в последние десятилетия стала выделяться в особое направление лингвистических исследований и дала новый толчок в развитии современной науки о языке. Коммуникативная лингвистика изучает процессы межличностного общения с акцентом на живой естественный язык, объединяющий в себе различные коммуникативные компоненты – физический, психологический, физиологический, социальный, контекстуальный и т.д. Данный раздел языкознания исследует, каким образом фоновые знания как невербальный компонент речевого общения вплетаются в текст речевого произведения, что в языковой коммуникации имплицитно и что эксплицитно. В реальной жизни мы говорим не все, что хотим сказать, и говорим "намекками". Основная задача коммуникативной лингвистики состоит как раз именно в том, чтобы выяснить, на что и как мы намекаем, чтобы выразить то или иное коммуникативное задание" [5].

На межличностной коммуникации в современном мире завязано почти все. Соответственно, возникла потребность в изучении этой речевой связи между людьми, ее законов, функций, задач, структуры. Это привело к возникновению очень важной и востребованной в настоящих реалиях науки – коммуникативной лингвистики. Чаще всего мы используем язык именно для того, чтобы создать диалог, устный или письменный, с реальным или потенциальным оппонентом. Поэтому так важно рассматривать и изучать язык с точки зрения коммуникации. Это дает не только новый толчок в науке и принципиально новый подход к языку, но и возможность сделать нашу речь более качественной и доступной к пониманию, что в свою очередь позволит упростить достижение поставленных целей и избежать многих неловких ситуаций. Более того, понимая, как работает этот механизм, значительно легче не только говорить понятно самому, но и понимать, что в действительности хотят донести другие. Это полезные навыки, ведь нередки ситуации, когда человек имеет ввиду одно, а понимают его совсем по-другому.

"Коммуникативная лингвистика рассматривает в качестве единицы коммуникации речевые акты (утверждение, просьба, вопрос и т. д.), коммуникативная значимость структурных элементов которых (слов, словосочетаний, предложений) проявляется в связном тексте (дискурсе). Она используется для лингвистического обоснования коммуникативного метода обучения" [4].

Таким образом, коммуникативная лингвистика интересуется не мельчайшими единицами языка, которые являются ее компонентами, а тем, во что они соединяются, проходя через сознание человека. Речь и мысль неразрывно связаны между собой, их существование друг без друга невозможно на современном этапе. Эта связь и интересует коммуникативную лингвистику.

## 1.2. Понятие речевой маски и речевого самозванства

Грамотное построение речи волновало людей с ранних времен. То, как правильно общаться, как привлекать и удерживать внимание, как при помощи слова получать желаемое – все это можно узнать, изучая коммуникативные стратегии. Одной из них и является речевая маска.

В процессе сбора материала я нашла два определения речевой маски, которые показались мне наиболее актуальными. При этом акцент в них сделан совершенно на разные аспекты, первое определение, на мой взгляд, более точное, но и более сухое, второе же сразу дает понять, как речевая маска используется на практике.

1. "Речевая маска (РМ) – это ролевое перевоплощение автора, которое выражается через имитацию чужого речевого поведения. При этом "говорящий не заботится о полном воспроизведении чужой речи, он лишь бросает отдельные яркие мазки, наиболее характерные приметы чужого голоса" [12].

2. "Речевая маска – это коммуникативная стратегия, направленная на достижение результата в диалоге. Говорящий, чтобы достичь понимания с собеседником и добиться от него нужной ему реакции, использует в своей речи определенные стилистические приемы, свойственные той или иной языковой личности. При этом он хорошо понимает границы своей и не-своей речи – в отличие от речевого самозванства, когда у говорящего только одна речь, которую он считает безусловно своей" [3].

Следует ближе рассмотреть речевую маску и речевое самозванство. Каждый человек в течение жизни приобретает какие-то установки, идеалы, которые складывают его мнение, мировоззрение, личность; то, как он видит мир. Конечно, если надеть маску, он визуально меняется для всех, кто его слушает или читает.

"В случае речевой маски – это мир-фантом. В случае самозванства – это действительность, в которой живет и которую познает человек. Надевший речевую маску выбирает, инстинктивно или сознательно, идиомы, свойственные данному типу речевого поведения. <...> В Толковом словаре под ред. Д.Н. Ушакова самозванство определяется как "самовольное, незаконное присвоение чужого имени, звания с целью обмана". Однако обман, конечно, это не цель самозванства, а скорее, его фон, которому сам самозванец значения не придает. Далеко не все самозванцы считали себя обманщиками – настоящий самозванец всегда чувствовал себя честным. Цель исторического самозванства – возможность действовать, а для того, чтобы действовать, совершать поступки, необходимо имя. В основании самозванства всегда лежит присвоение не только

имени, но и поведения, в том числе, как правило, и речевого. Ведь субъект, имя которого присваивают (то есть объект самозванства), обладает не только этим именем, но и собственным голосом, речью, с множеством характерных особенностей, что составляет идиом, или идиостиль. <...> Рассмотрим теперь явление речевого самозванства. Мы будем называть этим термином присвоение субъектом не собственно имени, а типа языковой личности, сращение с ним. Термин "языковая личность", введенный В.В. Виноградовым, обозначает носителя языка, который может быть "охарактеризован на основе анализа сделанных им текстов с точки зрения применения в этих текстах системных средств этого языка, чтобы представить его видение окружающей действительности и возможно для достижения каких-то целей".

Речевой же самозванец, притом, что он, в общем-то, считает себя честным и порядочным, предает свое лицо, и в этом смысл того момента активного залога, который он в себе несет. Он действует – действителен – только в этом. "Предающий – предает, передает от себя лицо, с которым по истинному смыслу ценностей должен был бы находиться в тесной нравственной и личной связи, и тем самым разрывает ее, а это разрушает его самого... оказывается вне правды, вне собственного онтологического центра. Предательство как бы создает в центре личности "черную дыру", в которую утекает ее нравственно-ориентированное и ценностно-онтологическое содержание". Этим и опасно речевое самозванство" [3].

Для построения грамотной речевой маски нужно учитывать многие аспекты, начиная со слов, например, специализированной лексики, и заканчивая образом мышления того персонажа, в чью роль мы хотим вжиться. Если речь идет о живой коммуникации в устной форме, при которой собеседник или группа людей находятся в непосредственной с нами близости, также стоит обратить внимание на мимику, интонацию, постановку пауз. К сожалению, нередко люди настолько вживаются в роль, что перестают ощущать грань между исполнением и собственной жизнью. Такие особи теряют всякую индивидуальность, полностью срастаясь с образом и вынуждены до конца своих дней проживать чужую жизнь. Таким образом, человек, помимо того, что теряет себя, становится скучным и неинтересным, какой-то копией. В разном возрасте в поисках себя люди пробуют разные имиджи (по Ухвановой-Шмыговой, "имидж (Image) – ментальный конструкт; образ субъекта, конструируемый окружающими" [11]), которые могут перерасти в различные маски. Всегда нужно помнить, что маска должна оставаться временным явлением. Также в таких ситуациях довольно интересно сочетать индивидуальные черты с маской.

Если речь идет о писателе, в попытках скопировать чей-то удачный стиль он чаще всего получит текст очень похожий, а значит лишенный чего-то, выделяющего его среди кучи однотипных произведений. В моей жизни был

момент, когда я собиралась отправлять в редакцию свои стихотворения и нуждалась в критике. Я попросила авторитетного для меня человека прочесть их и дать оценку. На мою просьбу последовал вопрос, пишу ли я также, как Пушкин. Я ступешевалась, сказала, что нет. "Когда будете писать, как он – приходите" – ответил мне преподаватель и удалился. Тогда я задалась вопросом, стоит ли вообще чего-то мое творчество, ведь как Пушкин я действительно не пишу. Прошло четыре года, и я поняла одну очень важную вещь: как Пушкин писал сам Пушкин, и несмотря на то, что он считается лучшим русским поэтом и сегодня, второй такой же в литературе не нужен.

Также стоит понимать, что речевая маска у обывателя и речевая маска у автора многочисленных текстов – явления очень смежные, но все же имеющие некоторые значимые различия. Виктория Анатольевна Марьянчик – тот автор, на которого ссылается почти каждый, кто писал какие-либо работы, связанные с речевой маской, говорит о речевой маске писателя, а именно того, кто создает публицистические тексты, следующее: "Если языковая личность (ЯЛ) есть матрица, организующая некий код, то маска – это один из вариантов заполнения матрицы, один из возможных кодов, который обеспечивает успешную коммуникацию. Выбор и презентация маски в публицистическом тексте требуют от журналиста актуализации всех уровней его языковой личности. Особенно важным представляется когнитивный уровень, так как когнитивный конструкт стиля во всех его проявлениях включен в когнитивное пространство языковой личности наряду с понятиями, концептами, стереотипами, фреймами и т. п., которые, по выражению Ю. Е. Прохорова, "овеществляются" с помощью языковых средств. Речевая маска автора, безусловно, репрезентирует и коммуникативно-культурное пространство языковой личности, в котором через рече-поведенческие шаблоны реализуются национальные социокультурные стереотипы речевого общения (Прохоров, 2006. С. 113-114). Таким образом, под речевой маской автора публицистического текста (ПТ) понимается один из аспектов образа вербального автора – результат реализации коммуникативной позиции автора в форме субъективной модальности и персональности как текстовых категорий" [10].

Есть еще одно понимание масок, оно весьма специфично и не похоже на остальные. Его высказывают в совместной книге Борис Норман и Анна Плотникова. Звучит оно так:

"К этой же модели примыкают псевдовопросы, образуемые при помощи синтаксических фразеологизмов, образованных по таким схемам, как "Я что, N?", "Разве я N? ", "Какой я N? ", например: "Что за мной смотреть? – пожалала плечом Снежана. – Что я, ребенок? " (В. Токарева); "Какой я ученый? " – говорил он [Циолковский] (Л. Чижевский). Во фразеосхеме "Я что, N?" позицию N способно заполнять прецедентное имя: конструкция Я что, Пушкин?

используется как имплицитная форма того, что говорящий не обязан знать всего. N – имя, называющее маску, образ, который используется для того, чтобы представить себя в виде кого-то, идентифицировать себя с кем-то. Несмотря на то, что интенциональная направленность таких конструкций чрезвычайно широка, можно наметить некоторые координаты в этом безбрежном море высказываний, в которых говорящий примеряет на себя чужую маску" [10].

Мне это мнение показалось самым неоднозначным. В моем понимании маска – это не только копирование поведения существа определенного возраста (здесь ребенок), профессии (ученый) и т.д., но и вдыхание в это копирование жизни, наделение его индивидуальными чертами характера. Т.е. человек в маске в первую очередь человек, а уже на нем находится та маска, которую он на себя примерил. В примере выше речь скорее идет о сравнении с группой людей, имеющее что-то общее, где это общее надевают на безжизненный манекен, т.к. в данном конкретном случае эти характерные черты никто не перенимает.

### 1.3. Речевая маска на практике

Итак, давайте рассмотрим, как речевая маска работает на практике и как она применяется в повседневной жизни.

РМ имеет четыре составляющие:

- Риторическая;
- Психическая;
- Лингвостилистическая;
- Статусно-ролевая.

Разные маски присущи разным людям, для их построения используются разные слова, языковые явления. Также маски могут включать и значительные отклонения от норм языка. В первую очередь для незаметности маски и ее эффективности используется воздействие на психику адресата. Это воздействие может быть оказано через интонацию, молчание, структуру построения предложений, различные слова, создание ассоциаций и т.д. Риторическая составляющая отвечает непосредственно за красоту и пафос речи, ее формальную оболочку. Раннее, в период зарождения риторики, специалистов по ораторскому мастерству приглашали не только на выступления, потому что их было интересно слушать, но и в качестве адвокатов в суд, так как они умели настолько мастерски играть словами, что убеждали как никто другой бы не смог. Психическая часть отвечает за то, в соответствии с каким первоначальным мировоззрением создается маска, т.е. какой она в принципе может быть у конкретного человека. Лингвостилистическая составляющая отвечает за то, кем является человек в языковой среде, насколько правильно он умеет пользоваться языком. Статусно-речевая – отвечает за то, кем является человек в конкретной коммуникации. Эти факторы важно учитывать при создании маски.

Важно понимать, почему возникают маски. На самом деле, это закладывается нам еще в детстве, с детской литературой, в том числе и массовой. В журналах для школьников младшего возраста, почти во всех, можно найти описание жизни звезд, их интервью. В подсознании ребенка это успешные

личности, а иногда и кумиры, поэтому на них хочется быть похожим. Читая, как певец или актриса отвечают на определенные вопросы, дети часто перенимают это, чтобы сблизиться со своим идеалом. Кстати, важно заметить, что работает это не только с детьми. "Во-первых, речевое поведение "эталонных" речевых личностей становится ориентиром для массовой целевой аудитории, формируя "языковой вкус эпохи" (перифраз В. В. Костомарова). Во-вторых, признается, что наиболее эффективны такие механизмы воздействия на адресата, которые спонтанно или сознательно "вмонтированы" в речевое произведение, но скрыты за внешней, фактологической информацией. В-третьих, моделирование идиостилей требует выделения субтекстов и их детального анализа" [1].

Некоторые люди строят маску на основе собственной личности, видоизменяя ее, а не заменяя. Такая маска выглядит максимально натурально и открывает автору новые возможности, которые при использовании других масок выглядели бы неестественно. Ее носители могут вести себя почти любым способом, ведь для общества они – простые люди, поэтому имеют больше прав на ошибку, незнание. Создавая такую маску, люди не рискуют со временем утратить свою личность. А такие риски есть и про них важно помнить.

"Человек в постмодернистской модели исчезает как индивид, но возрождается в стиле и типе, в знаке и поведении. Он – сама реальность и в то же время продукт речевых практик, многообразных дискурсов. Его самостность формируется дискурсом (своим и чужим) и обнаруживается в нем. У него много лиц, ролей, образов. "Потеря" субъекта такая же игра, как и потеря реальности" [8].

Стоит заметить, что речевые маски используются почти повсеместно. Мы хотим казаться лучше друзьям и родителям – надеваем маску, зависим от человека, который нам неприятен – надеваем маску, идем устраиваться на работу, просить повышения у начальства, хотим казаться модными, имеем нужду влиться в диалог, который, казалось бы, нас не сильно касается – все это действия, которые заставляют нас прятаться за маской, чтобы получить нужный

результат. Иногда маска нужна нам даже просто для того, чтобы заговорить с адресатом на одном языке, чтобы он нас понял. То, что люди не всегда способны понимать друг друга в связи с разным жизненным опытом, уровнем начитанности, профессиональным видом деятельности и пр. подметил еще Тютчев:

"Как сердцу высказать себя?

Другому как понять тебя?

Поймет ли он, чем ты живешь?

Мысль изреченная есть ложь" [14].

Речевые маски важно замечать. Если вы четко понимаете, что в данный момент с вами говорит человек в маске, мало того, что вы срываете его манипуляцию, понятие того, чего от вас ждут, дает возможность манипулировать уже вам. "Понять, зачем нужен маскарад, – значит понять, каким представляется собеседник человеку в маске. В конечном итоге, это значит понять, кто я в глазах другого и что я могу делать, находясь в его руках (речевая маска – это всегда немного манипуляция)" [3].

Многие маски, которые используются профессиональными писателями, могут пригодиться и в повседневной жизни. Например, маска "библиофил". "Статус этой маски основан на том особом уважении книжной культуры, которое характерно для русской ментальности в целом. Воздействующая функция обусловлена прогнозируемым доверием читателя к мнению человека, для которого книга представляет жизненную ценность. На языковом уровне данная речевая маска создается за счет включения в текст рецензии "субтекста", в котором моделируется типичное поведение "любителя книги": отношение к книге (люблю, получил удовольствие, предвкушая несколько вечеров увлекательного чтения); усилия по добыванию книг (узнал → увидел → взял почитать; достать не смог → попросил купить → обошлось в сумму... → на хорошую книгу денег не жалко)" [9]. Получить авторитет в глазах собеседника – значит стать в его глазах на ступеньку выше, значит проще достигать коммуникации с ним и улучшить его к вам отношение.

Важно также не путать такие понятия, как имидж и речевая маска. Имидж – это характер, показанный в лучшем свете, т.е. когда для внешних глаз подчеркнуты все достоинства и скрыты все недостатки. Имидж у человека всегда один, он выстраивается на протяжении всей жизни, постоянно корректируется, никогда не меняется быстро и проявляется одинаково, что бы ни происходило.

Речевая маска – присвоение себе черт, которыми вы изначально не обладаете. Они могут быть похожими на те, что у вас есть в действительности, но это всегда демонстрация человеком того, что на самом деле ему не принадлежит. Речевых масок у человека, как правило, больше одной, так как само это понятие гибкое, зависит от ситуации и окружения в данный конкретный момент. Коррективы в маску вносятся чаще всего быстро и безболезненно, ведь, в отличие от имиджа, это изначально манипуляция, значит, ненастоящее. А ложь всегда изменить проще, чем правду.

"Имидж может принадлежать не отдельному человеку, а целому коллективу (Морозова, 2005. С. 28-29). <...> С. В. Иванова рассматривает ЯЛ в качестве некой матрицы, которая организует лингвокультурный код – "инструмент, который обеспечивает полноценную коммуникацию в пределах данного семиотического пространства". [7].

Речевая маска всегда принадлежит одному человеку, она не может быть одна на несколько человек, даже если у них общая цель и каждый из них понимает, что он и его коллеги по задачам будут в масках. Таким образом имидж может быть у компании, в то время как речевая маска только у конкретного человека. Это вызвано тем, что имидж – своего рода безобидная реклама, которая может преследовать как личностные цели, так и цели бренда. Речевые маски могут способствовать в достижении только личных целей либо целей очень небольших групп, так как являются средством получения корыстной выгоды путем хитрости и манипуляций.

## ГЛАВА 2. Речевые маски в интеллектуальной игре

### "Спортивная мафия"

#### 2.1. Спортивная мафия как среда коммуникации

Спортивная мафия – это игра, основной составляющей которой является коммуникация между людьми. Умение грамотно построить речь, быть чрезмерно искренним или же, напротив, правдоподобно лгать, втираться в доверие, создать убедительную речевую маску позволяет игрокам побеждать не только в конкретных партиях, но и в турнирах, которые ежемесячно проводятся по всему миру. Такое взаимодействие людей позволяет одновременно провести время с удовольствием и стать лучше. Эта игра развивает вашу речь, аргументацию, логику, лидерские качества; учит слушать других, работать в команде, возражать, убеждать и т.д.

Игра рассчитана на десять участников, которые располагаются за столом и имеют свои номера (от первого до десятого). В игре есть две команды: красные игроки, или мирные жители, и черные игроки, или мафия. Задача первых – вывести всех черных игроков из-за стола, вторых – остаться в равном или большем количестве по отношению к первым (мирным жителям). Мирные могут выводить мафию только днем путем голосования, мафия может выводить игроков как днем, голосуя по мирным жителям, так и отстреливая их ночью. Игра начинается с ночи, в которую ведущий вызывает игроков в том порядке, в котором они сидят, и предлагает им выбрать свою роль на игру. Делается это методом вытягивания карты. В остальное время игроки спят, сидя в масках на глазах, опустив голову низко вниз и скрестив руки на плечах. Всего в игре шесть карт мирных игроков, один шериф, один дон и две мафии. После получения роли игрок засыпает. Когда все роли вытянуты, просыпается дон и мафия, дон указывает на трех игроков, которых мафия должна убить в первую, вторую и третью ночь соответственно, это статическая договорка, которая не меняется по ходу игры, либо дает динамическую договорку, например, каждую ночь будет умирать игрок, которого днем на речи дон назовет первым, вторым, вторым плюс или минус  $x$ , в этом случае в каждый из кругов можно назначить наиболее удобную жертву на данный момент. При использовании динамической договорки особенно важно не пропустить слова или жесты донна, так как ночью мафия больше просыпаться не будет, а им очень важно попасть в свою жертву, так как это основной путь к победе. Существуют и более сложные договорки. Когда мафия договорилась, она засыпает и просыпается шериф, он может осмотреть спящий город. После этого просыпаются все и начинается день. Каждый игрок высказывается в течение минуты (в спортивной мафии запрещено ссылаться на религию, употреблять нецензурную лексику, оскорблять игроков,

клясться, заключать пари, плакать, ссылаться на таблицу (результаты игрока по победам в текущем вечере)). Это все наказывается мгновенным удалением игрока из-за стола или же присуждением победы противоположной команде на усмотрение ведущего, в остальное время можно жестикулировать, но нельзя говорить. Любая фраза в чужую минуту сопровождается фолом, где третий фол означает отсутствие речи на следующий круг, а четвертый – игрок вынужденно покидает стол без права последнего слова. Начинают в первый день с первого игрока, а после со второго или с ближайшего живого (не убитого и не заголосованного). Как правило, в первый день из-за стола никого не выгоняют, когда все высказались, в городе наступает ночь. Ночью мафия стреляет в какого-то игрока, убийство считается совершенным только если трое черных игроков (две мафии и дон) стреляли в одну и ту же кандидатуру. Далее просыпается дон и показывает ведущему номер игрока, которого считает шерифом. Ведущий жестом дает понять, действительно ли игрок обладает этой ролью, и дон засыпает. После этого пробуждается шериф и таким же методом ищет мафию. Далее наступает утро, ведущий объявляет номер жертвы, если она есть, убитому дается последняя минута, чтобы поделиться своими мыслями. После чего высказывается уже стол, учитывая правила, описанные выше. Слушая игроков, можно заметить, что кто-то особенно нервничает, пытается соврать, пытается узнать отстрел, называет подозрительных игроков мирными. Именно по подобным зацепкам красная команда должна найти мафию и заголосовать ее. Чтобы появилась возможность проголосовать в игрока, его кандидатура должна быть выставлена. Выставить игрока можно только в течение речи и только одну кандидатуру. Очень важно на своей минуте объяснить, кого считаешь мирным игроком, а кого мафией, привести доводы. С этого круга уже происходит активное голосование, игрок, набравший большинство голосов, высказывается на своей последней минуте и покидает стол. Можно назвать свою роль, но можно также и соврать о ней, ведущий озвучит роли игроков лишь когда игра закончится [12].

Перевоплощение игроков в спортивной мафии, как и попытки выдать себя за представителя другой фракции, используемые ими при наличии активной роли, полностью соответствуют структуре речевой маски:

- Содержат в себе риторический аспект, игроки стараются подавать свои мысли в той форме, которая будет понятна большинству, проявляют вежливость и уважение по отношению друг к другу;
- Присутствует психическая часть, участники стараются подстраиваться под идеальную модель роли "мирный житель";
- Особое значение имеет и лингвостилистическая составляющая, так как неверно сформулированное высказывание нередко расценивается как оговорка, вследствие непродуманной речи, а

значит, действие подозрительное. Более того, не только от того, что говорит игрок, но и от того, как он эти слова преподносит, зависит подсознательное отождествление его с какой-то ролью и личная симпатия к нему, что также может повлиять на исход событий;

- Статусно-ролевой компонент в речевой маске участников безусловен, так как они выдают себя не за тех, кем являются, а значит и их значение в конкретной партии отличается от действительного.

## 2.2. Речевые маски на примере игры "Спортивная мафия"

Проанализируем игру из источника [13].

Здесь я дам характеристику лишь наиболее ярких моментов, чтобы ввести читателя в курс дела, показать, на каких аргументах строятся речи игроков, как они ищут мафию и мирных жителей, как употребляются речевые маски участниками данной игры, в чем суть происходящего, какие приемы при создании речевой маски работают, а какие вызывают подозрения.

В этой игре черная команда: два, восемь, девять. Черным игрокам все время нужно врать и выкручиваться, создавать речевые маски, выдавая себя за мирных игроков. На примере речи игрока номер два, Госпожи Бони, мы видим, что человек, который врет, может повести себя агрессивно, если его маску пытаются разрушить. В ее речи это проявилось в выставлении не поговорившего игрока, это действие в первый круг в игре "Спортивная мафия" – исключение. Помимо этого, второй игрок, строящий речевую маску, делает это аккуратно. Ее речь строится на том, что первый игрок скорее красный, но она оставляет вероятность того, что могла ошибиться. Это не яркий пример того, что обязательно содержит речевая маска, но мы можем противопоставить ее речи речь игрока номер пять, госпожи Жены, которая не боится ошибиться и высказывает на стол довольно четко и однозначно, кого подозревает. Таким образом, человек, который говорит уверенно, чаще не будет опасаться ошибиться, а игрок, использующий речевую маску, будет более осторожным, чтобы его ложь было сложнее раскрыть. В случае, если его поймают на том, что он был не прав, он может использовать как аргумент тот факт, что не был уверен до конца, а значит, это было ошибкой, а не ложью с его стороны. Также мы видим, что Боня немного запинается и словно не находит место рукам, пока говорит, старается их чем-то занять. Поскольку речевая коммуникация может содержать в себе в том числе и невербальные жесты, на них тоже стоит обращать внимание. По моему опыту, чаще ощущают себя некомфортно черные игроки, которые пытаются создать маску. Важно, что в данной игре маску часто создает не только мафия, но и шериф, которому важно, чтобы черные игроки не нашли его как можно дольше. Для этого он пытается создать маску обычного мирного игрока, хотя его роль несколько иная. Шестой игрок, господин Кристо, посчитал второго игрока красным за ее фразу о том, что красный три "по неигровым аргументам". Здесь мы можем отметить, что игрока подкупил и вызвал у него доверие нестандартный ход мыслей человека в речевой маске. Седьмой игрок, господин Левша, посчитал красной игрока госпожу Франц, сидящую на десятом слоте, также за нестандартный ход мыслей. Он сказал, что она вряд ли придумала бы то, что сделала, будь она черной (в нашем случае, игроком в маске). Мы

можем видеть, что игроков подкупают действия, которые тяжело назвать обиденными, они считают, что их тяжело придумать, когда ты в речевой маске, поскольку она в большинстве случаев накладывает определенное волнение и мысли больше сводятся к тому, как не стать замеченным. Это хороший прием, чтобы усилить речевую маску. Во втором круге игрок номер два начинает нервничать более активно, из-за чего ее маска разрушается. Она называет подозрительным игрока, который говорит, что он шериф, где заявлений больше ни от кого нет. Это подмечает игрок номер три, пытаясь сорвать маску игрока номер два. В ответ получает агрессию, что, как я уже писала выше, является частой реакцией человека, чья ложь была замечена, он пытается скрыть ее за такими эмоциями.

В этой игре игроками в масках были использованы определенные приемы, а также употреблены некоторые непреднамеренные реакции. Действительно работает прием "нестандартного мышления", когда человек в маске демонстрирует что-то относительно уникальное, то, чего от него не ждут. Это могут быть слова, действия, мимика и вообще что угодно. Это сработало сразу в отношении двух игроков, а значит, в этом прослеживается некоторая закономерность. Здесь работает эффект неожиданности. Игрокам начинает казаться, что вы расслаблены, что на вас не давят никакие рамки и стереотипы мышления или действий. Такого эффекта редко удается достигнуть в маске, поэтому окружающие начинают верить в вашу невинность. Отсюда следует вывод, что идеальная маска должна быть непринужденной, не накладывать на вас свои коррективы, не должна вас сковывать. Именно в этом случае она будет выглядеть естественно и ее будет сложнее отличить от вашего истинного лица. Лично мне очень понравился прием "осторожности". Он заключается в том, что игрок делился своими мыслями, но делал это так, чтобы оставить себе пути отступления, создавал восприятие, что он не врет, но может ошибаться. Здесь присутствует и психологический аспект, проявляющийся в том, что игрок становится более "живым", приближенным к человеку в своей повседневности, которому свойственны ошибки.

Противопоставить такой маске можно ту, которая накладывает на вас сильно непривычные принуждения, заставляет вас ощущать дискомфорт, как следствие, проявляются те черты, которые вам не свойственны, что делает отличия вас в маске от вас без нее наиболее яркими и заметными для окружающих. Такая маска чаще всего будет неудачной и обреченной на провал. Что же происходит с человеком, который создает такую маску? Он начинает сильно нервничать, из-за этого появляется видимый диссонанс между желаемым и действительным. В первую очередь становится уязвимым организм, он начинает действовать против нашей воли, выдавая нашу неуверенность:

начинает дрожать голос, руки пытаются найти что-то осязаемое, чтобы успокоиться, человек начинает вечно что-то перебирать в них; из-за состояния беспомощности появляется раздражительность, а за ней агрессия; частыми становятся логические ошибки, так как сосредоточенность концентрируется на том, чтобы просто не выдать себя чем-то, следовательно, ресурсов на продумывание речи остается меньше.

Следующая игра взята из источника [15].

Здесь мы рассмотрим игру с главного турнира по игре "Спортивная мафия", сюда не принимают всех желающих, а отбирают десять игроков, которые играли турниры, получившие признание ФИИМ (главной федерации по мафии) и достигли лучших показателей за год.

В этой игре черная команда – игроки номер один, три, семь, дон – игрок номер 1, шериф – игрок номер два. Эта игра интересна тем, что игрок номер 1 всю ночь договаривался и ему же предстоит открывать стол. Времени продумать свою речь у него практически не было, поэтому на примере этого игрока в первый круг мы можем рассматривать неподготовленную, а значит импровизированную речевую маску. Поскольку здесь собраны профессионалы, которые играют в спортивную мафию много лет, мы сможем увидеть более высокий уровень этих самых масок. У игрока номер один речь сбивчивая, а направления речи меняются очень быстро, что дает нам понять, что человек волнуется, его речь не была структурирована заранее. Это довольно неплохой критерий для определения человека в маске, которая понадобилась ему мгновенно и для подготовки которой у него было недостаточно времени. Согласно моим наблюдениям, это действительно тот показатель, на который можно и нужно ориентироваться, так как он работает примерно в 90% случаев, если черный игрок не выдает какую-то речь, которую заранее продумывал до игры как раз для такого случая. Игрок номер три, Господин РФ, на данный момент считается лучшим игроком в мире, он выиграл последние три турнира MWT, что не удавалось никому до него. Его речевая маска – почти лучший пример того, какой в принципе она должна быть: он говорит уверенно, он делает нестандартные ходы (сыграл с игроками, которые еще не разговаривали, сказал про ощущения, на которые мог обратить внимание скорее тот, кто ночью не просыпался, т.е. мирный житель, которым он стремится показаться). Но стоит обратить внимание на то, что времени продумать свою речь у него было хоть и больше, чем у игрока номер один, но все еще немного, поэтому можно найти в ней логическую ошибку. Господин РФ начал и закончил свою речь тем, с кем он играет, это игроки два, пять и десять при этом последние два игрока сидят после него и еще не поговорили, т.е. он им дает оценку заочно. Не зная, что он черный игрок, который знает цвета, можно предположить, что он дает им оценку по невербальным признакам. Однако в середине речи он говорит о том, что не

нужно осматривать город после просыпания, что это ничего не даст, иными словами, призывает не играть в "невербалику". Логические ошибки в речи также присущи людям в маске, поскольку они часто стремятся переделывать ее на ходу, что сбивает их. На круге при пятерых первый игрок говорит о том, что он мирный игрок по тем же аргументам, которые приводят другие в свою "красноту". Таким действием он приближает себя к ним, роднится с ними. Это прием из психологии, суть которого в том, что чем больше вы похожи на человека в своих действиях, словах, даже позе, тем большее доверие у него вызовете. В такой ситуации другой игрок может посчитать, что раз первый мыслит и действует как он, то, многовероятно, у него и роль такая же. Речь первого игрока при троих имеет несколько моментов, которые можно использовать для создания речевой маски:

1. Подкуп игрока. "Если игрок номер четыре черный, я отдам ему победу". Этой фразой он пытается склонить участника на свою сторону, показать, что будет голосовать с ним, а не в него. Он показывает минимальное сомнение, предполагая, что четвертый может оказаться черным, создавая ощущение, что цветов он не знает, как и положено мирному жителю.
2. Попытка идти от обратного. Он рассказывает, что и почему бы он не сделал, будучи игроком черным. Создавая речевую маску, важно понимать, на что способен и не способен человек, которого вы изображаете. И если делать только то, что он способен делать, это определенно приблизит маску к успеху.
3. Живые эмоции, подражание. После речи четвертого игрока первый, будто сильно обидевшись, показал на жестах четвертому голосовать в него, первого игрока. Такой же жест в предыдущем круге сделал десятый игрок, который ушел достоверно мирным жителем. Помимо приема копирования добавляется актерское мастерство, он изображает то, что почувствовал бы красный игрок, за которого он себя выдает.

Подводя итоги по этой игре, можно сделать вывод, что ошибки у людей в маске нередко повторяются, становятся типичными. Если человек строит речевую маску, особенно, если это делается им впервые, стоит учитывать эти нюансы. Итак, в этой игре из неудачного снова присутствовало волнение, которое повлияло на сбивчивость речи, отсутствие в ней структуры, из-за чего возникала быстрая смена тем у говорящего. У другого мафиози волнение было не так заметно, однако из-за его присутствия, хоть и больше внутреннего, чем внешнего, появилась несостыковка тезисов. Полагаю, это произошло из-за попытки прийти к гармонии с самим собой, которой не было на момент создания

речевой маски. Все эти моменты негативно влияют на доверие окружающих, убедительность говорящего, принятие его маски за действительность.

Грань между речевой маской и речевым самозванством очень легко стирается, важно не терять себя, свое лицо, помнить о том, что это временное явление. Однако я считаю идеальной речевой маской именно ту, в которой человек достигает этого абсолюта, становится речевым самозванцем, но при этом способен вернуться к истинной своей сущности после того, как необходимость в маске отпадет.

Из положительных элементов речевой маски хочется отметить уверенность, нестандартные ходы, отождествление себя с тем, чью маску вы надели, на практических примерах с очевидными параллелями, подражание ему, живые эмоции.

После довольно поверхностного рассмотрения игр мне бы хотелось добавить разбор одной игры целиком, так как это даст полное понимание не только общих черт создания речевой маски, но и того, как она и реакция на нее могут видоизменяться в процессе, что нужно делать для того, чтобы она не была разоблачена в разных обстоятельствах, а также покажет, как изменяется мнение тех, кто ищет людей в маске в зависимости от ситуации и с течением времени. Эта игра также взята с магистрейта, где можно увидеть лучший уровень игры [16].

Здесь черная команда: три, десять, дон четыре. Шериф – игрок номер пять.

В начале этой игры сразу два игрока решили высказать подозрения в сторону не поговоривших участников, однако была колоссальная разница в подаче. Игрок номер один сказал, что ночью он подумал, что будут черными игроки шесть, семь и восемь, однако это было сказано с оговоркой на то, что это просто предчувствие, на достоверности своих мыслей он не настаивает. Форма преподнесения такова, что это может оказаться правдой, а может и нет, что больше похоже на "пробивание почвы", чтобы посмотреть, как отреагируют эти игроки.

Игрок номер три также сказал про то, что есть мафия в игроках, сидящих за ним, конкретнее, в игроках четыре, пять, десять, однако он говорил это абсолютно уверенно, ни на секунду не допуская, что ее там нет. Как я писала ранее, уверенность чаще свойственна красным игрокам, но в этом моменте есть некоторые нюансы, которые сразу позволяют подумать, что с игроком номер три что-то не так и он может скрывать свою роль за речевой маской. Он не выражает какие-либо сомнения, но и мнение свое ничем не подкрепляет. Это особенно странно, учитывая, что он высказывается о тех, кто еще не успел что-либо сказать, показать или сделать. Со стороны это выглядит так, будто он берет цифры "с потолка", либо же знает цвета игроков. Второй вариант возможен только в том случае, если игрок достал черную карту. Второй игрок замечает это,

задает вопрос: "а мы здесь в мафию вообще играем?" Он намекает на отсутствие аргументов и неизвестность происхождения выводов игрока номер три, после окончания речи которого несколько раз на жестах показывает столу, что считает его мафией.

Игрок номер три сделал настолько странное и неоправданное действие, что четвертому игроку, который с ним в одной команде, вынужденно пришлось изображать сомнения в его цвете, так как просто назвать его мирным игроком было бы крайне странно, учитывая заочные подозрения третьего игрока против четвертого

У игрока номер четыре речь была построена логично и аргументированно, но в конце он спросил у третьего, слышал ли тот его ночью. Как правило, услышать ночью можно только мафию, потому что она двигается, назначая или уточняя отстрелы. Это хороший повод подозревать четвертого игрока, но это действие сложно отнести не только к положительным, но и к отрицательным. Спортивная мафия – это командная игра, которую можно выиграть даже если вас заголосовали, потому что при победе определенной команды ее засчитывают всем участникам. После этого вопроса к третьему рассмотреть, что мафия – третий и четвертый игроки вместе будет сложнее, поэтому даже если одного из них найдут черным, второй станет менее подозрительным для остальных. Пятый игрок назвал третьего красным за его внимательность и подведение статистики, которая может создать определенный "маркер"<sup>1</sup>. Также пятый игрок не подозревает игрока номер четыре, так как ему показалось, что поведение этого участника не похоже на то, которое было у него ранее на черной карте. Это еще один способ усилить речевую маску: сохранять частицы поведения, свойственные в состоянии ее отсутствия, либо же сделать так, чтобы слова и действия разнились с моментами, где была ложь, в которой вас уличили.

Шестой игрок также посчитал третьего мирным за уверенность в своих словах и нестандартное мышление. Если быть точнее, этот игрок подумал о том, чего бы он не сделал в речевой маске и спроектировал это на другого члена игры. Здесь напрашивается вывод о том, что хорошая речевая маска должна быть эмпатичной и подстраиваться под ход мыслей того, для кого она создается. Стоит строить ее так, чтобы учитывать ожидания оппонента и соответствовать им.

Шестой не подозревает и четвертого игрока по следующему аргументу: "для меня не черный четыре, потому что, не знаю, как-то он так поговорил, как-то обреченно, как будто ему там нужна была какая-то черная карта с кем-то в разноцвете, а он ее не достал". Эти мысли скорее адаптированы не под самого

---

<sup>1</sup> Маркер – определенные фразы, действия или эмоции, которые, сам того не понимая, другой игрок употребляет только за определенную роль.

игрока, о котором он говорит, а под ситуацию. Эта игра турнира была заключительной, что означало, что она влияла на конечный результат борьбы. В последней игре турнира, как правило, игроки уже выкладываются на полную, и им может решать исход событий не только собственная победа, но и поражение других игроков. Исходя из этого можно утверждать, что важна не только сама речевая маска, но и уместный для нее контекст, так как обстоятельства могут как сыграть вам на руку, так и против вас. Концовка речи дает нам понять, что третьего игрока он считает красным еще и за то, что у него с ним сошлись мысли, что еще больше подтверждает необходимость учитывать не только то, каким стоит быть в речевой маске по собственному мнению, но и то, каким вас считают необходимым увидеть те, для кого маска создается. Иногда более выгодно скрыть то, что вы думаете на самом деле, находясь в речевой маске, чтобы не разрушить ожидания смотрящего и не вызвать тем самым подозрения.

Восьмой игрок первым подмечает несостыковку в речи четвертого игрока, говоря о том, что начало речи того подразумевало, что третий не красный, а после им же было высказано другое мнение. На самом деле, на такие детали важно обращать внимание. Похожую речь мог сказать и мирный житель, но у него в подобной ситуации чаще была бы более сильная аргументация, меньше сомнений. Несмотря на грамотное объяснение подозрений в сторону четвертого игрока восьмым, девятая выбрала команду именно четвертого игрока, а не восьмого, более того, выразила непонимание последнего, дала понять, что считает его мафией. Это еще один важный момент, который стоит учитывать, работая над маской: если для большего количества людей она естественна, за высказанные подозрения в сторону ее носителя, будут подозревать человека с отличным от большинства мнением, а не человека в маске.

Десятый игрок высказывает подозрения в сторону игроков четыре, пять, шесть, где есть один его сокомандник. При этом четких подтверждений своей правоте не дает, используя объяснение "подозреваю <...> по неигровым моментам". Для чего это делается? Во-первых, среди этих трех игроков шериф вряд ли пойдет проверять именно четвертого игрока, с которым сыграли почти все, сидящие за ним, а значит, проверка будет потрачена на мирного игрока, а мафия останется в тени еще какое-то время. Во-вторых, после этих слов легко можно разыграть ситуацию, где ты ошибся, ведь каких-то увесистых обоснований подозрениям не было высказано. В-третьих, если все же проверят четвертого игрока, любому черному игроку будет легко вскрыться "лжешерифом" и выиграть версию, так как настоящему предводителю красных игроков будет крайне тяжело объяснить свою проверку. Это опять же про то, что эта проверка не ожидается городом, она ему не нужна, так как большинство этого игрока посчитали красным. В этой же ситуации, если шериф проверит четвертого игрока, многовероятно, он вскрыется десятому и у мафии будет

найден шериф после первой же ночи. В этой же ситуации автоматически довольно сильно "окраснится" игрок номер десять.

Ночью умер игрок номер восемь, высказался, что не считает пятого шерифом. В альтернативной версии проверили четвертого игрока мирным, которого он подозревал. Почему он не продолжил считать четвертого черным и от этого не шерифом того, кто дает его мирным? Тут важно понимать строение речи восьмого игрока в первый круг. Его речь строится таким образом, что он подозревает четвертого, этот игрок для него скорее мафия, но он не уверен до конца. Таким образом, игроку на самом деле хочется не услышать простую версию игры, в которой он был прав в цвете четвертого игрока, а разобраться в его роли. Пятый игрок ему в этом никак не помог, а вот третий сделал то, чего так хотелось восьмому игроку, за что получил его одобрение и завещание<sup>2</sup>, что тот больше шериф. Завещания имеют довольно большую силу в игре "Спортивная мафия", это один из сильнейших аргументов, на который полагаются мирные жители в критической ситуации.

Во второй игровой день особого внимания заслуживает речь игрока номер семь. Она усиливает мои заключения, сделанные ранее, о том, что игроки обращают внимание на поведение, свойственное своим партнерам по спортивной мафии, строят свои ожидания исходя из этого. Девушка высказывает свои подозрения в сторону третьего игрока за то, что его поведение не типично для него в роли, с которой он себя идентифицирует. Она подмечает, что этот игрок ранее, будучи шерифом, обязательно давал знать о том, что у него активная карта, еще до первого отстрела, чего он не сделал сейчас. Также она строит потенциальные команды, что очень важно делать, чтобы понять, имеет ли версия одного из шерифов право на жизнь. Чтобы сделать это грамотно, нужно накладывать свое мнение на информацию, которую получаешь от другого игрока и предполагать, какие есть варианты, которые не противоречат ни одной из сторон. В такой ситуации часто можно прийти к замечанию, что у одного из шерифов не хватает мафии за столом, чего быть не может, либо он потенциально ищет мафию в вас. Но поскольку за аксиому мы берем, что игрок, который не знает, кто шериф в игре, является мирным жителем, то и этот вариант неправдоподобный и нам не подходит. Следовательно, в такой ситуации либо мы ошибаемся, либо нам врут.

После того, как все игроки высказались, происходит голосование. Здесь произошло еще одно действие, достойное внимания: четвертый игрок, сказавший на своей минуте, что планирует голосовать в десятого, в конечном итоге проголосовал в игрока номер пять. Могло ли такое произойти, если бы он

---

<sup>2</sup> Завещание – речь игрока, убитого ночью или заголосованного днём, касательно того, кого он считает мирным или мафией.

был мирным игроком? Да, мирным игрокам свойственно сомневаться, из-за чего их решения могут меняться. Но, несмотря на это, несоответствие слов и действий – всегда повод для подозрений со стороны наблюдателя. Поэтому, находясь в маске, лучше не говорить о планах наперед, если вы не уверены наверняка, что точно поступите именно так, как сказали.

Шестой игрок говорит об обстоятельствах: десятый игрок в этой игре борется за первое место на лучшем турнире за большой денежный приз, его сняли не столько из-за подозрений, сколько для того, чтобы сыграть в баланс<sup>3</sup>. Понимая это, потенциальный чемпион турнира не оставил никакого завещания, не приводил аргументов в свою защиту и решил отказаться от последней речи. Это было интерпретировано как очень сильная обида десятого игрока. По мнению большинства, обижаться на то, что тебя нашли, где ты в маске – странно, поэтому это расценили как эмоцию, которую мог испытать скорее мирный житель, которого незаслуженно заголосовали, при этом не дав ему возможность переубедить игроков и доказать свою правоту за большее количество кругов. Более того, с большой вероятностью на следующий круг сыграли бы в баланс с любым отстрелом у мафии, а значит, третьему игроку не нужно было жертвовать собой, если он черный. Это еще больше усилило версию, по которой третий игрок является шерифом, а значит, десятый уходил мирным. Помимо этого, в мафии есть негласное правило, что почти во всех случаях первыми убитыми ночью игроками становятся красные проверки шерифа, чью версию большинство рассматривает как приоритетную. И в этом случае не должен быть черный четвертый, так как все действия игроков три и десять направлены на то, чтобы именно версии третьего игрока верили, значит, четвертый игрок должен умереть уже в ближайшую ночь. Найти черную команду без четвертого игрока настоящему шерифу очень тяжело, ведь среди остальных игроков остались либо те, кто сами атаковали достоверно черных для шерифа игроков, либо черные атаковали их, причем не для вида, а настраивая против них всех остальных.

После всех событий и седьмой игрок стал утверждать, что черными игроками являются первый и пятый игроки. Из-за того, что четвертого игрока поставили в очень затруднительную и опасную ситуацию, девушка не рассматривает, что он мафия, а из-за голосования и атаки третьего на уходящей речи во второго игрока, с черными игроками три и десять нет последнего черного игрока, из-за чего эту команду она перестает рассматривать.

Рискованность действий настоящей черной команды подчеркивает и девятый игрок. Она говорит про то, что черный десятый боролся бы за свою команду и не ушел бы без завещания. Это еще один аргумент в пользу черной

---

<sup>3</sup> Баланс – ситуация, при которой можно снять двух игроков поочередно и гарантированно не проиграть игру за красную карту.

команды, из которого напрашивается вывод: игроки считают, что человек, находящийся в маске, не может совершать чрезмерно рискованные действия, так как уже само ее наличие накладывает некоторые опасения, что заставляет действовать очень аккуратно и осторожно.

Первый игрок, который является красным, уже достоверно знает, кто шериф, так как в версии черной команды ему был присвоен цвет, несоответствующий действительности. Он задает девятому игроку резонный вопрос: "то есть то, что он красным сдался, – это нормально?" Это очень грамотный вопрос, по личному опыту я не раз замечала от игроков фразу "вот черным он бы такого не сделал". Здесь стоит вернуться к выводам, сделанным чуть ранее, и поставить себя на место игрока, чью роль мы хотим понять. Если это сделать, действия десятого покажутся абсурдными не только на черной, но и на красной карте. И тогда можно прийти к мысли, что хаос в игру красному игроку вносить не выгодно, а у мафии мотивация к этому есть, особенно, если их команда на поверхности, ведь это с большой вероятностью запутает мирных жителей и тем самым принесет желанную победу. Если посмотреть на это под таким углом, то можно вернуться и к четвертому игроку, который стал для большинства мирным именно за счет окраснения десятого игрока, ведь он мог быть черным только с ним в команде.

На вопрос первого игрока следует ответ: "обиделся на игроков красных, такое бывает". Но здесь стоит подумать о мотивации игрока номер десять. Да, будь он мирным, ему действительно могло стать неприятно, что за него проголосовало большинство, но на кону стоит не только внушительный приз за первое место, но и звание магистра мафии. Если на одну чашу весов положить обиду, а на вторую – плюсы от выигранной игры, станет понятным, что выберет почти любой игрок. Стал бы он так рисковать, будучи красным? Не захотел бы он оставить важное напутствие своей команде, которая не знает цветов? Ответы приходят сами собой.

Второй игрок говорит, что четвертый для него двусторонний красный<sup>4</sup> и отдает ему право выбора. Уже на этом этапе игры становится понятно, что никто из присутствующих не рассматривает версию, что четвертый – мафия. Это ключевая ошибка мирных жителей. Да, приоритетная версия шерифства сейчас игрока номер три, по его версии десятый уходил красным игроком и четвертый туда не голосовал. Но давайте вспомним более ранние действия четвертого игрока. В первый круг он спрашивал, слышали ли его, во второй сказал, что пятый игрок для него больше шериф и он будет голосовать в десятого, после чего не сделал этого. После смерти третьего игрока, отличия действий от слов не

---

<sup>4</sup> Двусторонний красный – игрок, которого оба шерифа считают точно мирным или проверили красным.

пояснил. Хочу отметить, что очень важно обращать внимания на общую картину происходящего, а не на конкретные моменты, так как последние по отдельности могут казаться не очень подозрительными, но, если собрать их в кучу, можно увидеть яркие несоответствия, что зачастую и помогает прийти до истины.

Перед засыпанием четвертый игрок просит проверку в игрока номер два. Это очень удобная для него проверка, ведь это участник абсолютно не сомневается в его мирной карте. Это еще один пункт для того, чтобы на длительной перспективе сделать маску сильнее: дать авторитет тому, кто на вашей стороне, или изначально работать на того, у кого он есть. Если такой человек вам поверит, он развернет подозрения в кого-то другого, даже если иные вас подозревают. Более того, последняя мафия застрелила игрока, которого проверил шериф, чтобы условно оставить его без проверки (учитывая ситуацию за столом, на этой стадии игры мафия бы уже не стала уходить самострелом<sup>5</sup>, а значит, убитый игрок итак был бы красным). Помимо этого, второй игрок мог быть черным по версии "лжешерифа" вместе с игроками один и пять. Убив второго игрока, четвертый сделал его точно красным для стола, а значит, к его словам будут прислушиваться и вспоминать их. Эти слова выгодны мафии, поэтому он и решил их заикнуть в сознании других игроков.

Следующий круг открывает пятый игрок. Он призывает мирных подумать о том, что смерть второго игрока ему крайне невыгодна, то бишь апеллирует к аргументу "от обратного", по которым посчитали красным десятого игрока. Также он выставил игрока номер шесть. Если подумать, именно четвертый игрок попросил не проверять шестого, он показывал это несколько раз, при том, что у пятого игрока за столом достоверно осталась лишь одна мафия (десятый был проверенным черным, а третий игрок вскрылся против него, это могла сделать только мафия). Это означает, что четвертый игрок не считает, что у пятого игрока может быть черным шестой игрок. Это некоторая ответственность, ведь игрок в этом случае "несет" цвет<sup>6</sup>, а значит, спокойно можно голосовать именно за четвертого игрока, если есть подозрения к шестому. Шестой игрок сказал очень странную речь, он объяснял, почему странная команда первый и пятый черные, которая обязательно получается у третьего игрока, после чего заявил, что третьего считает скорее шерифом. Это очень явные противоречия, за которые более чем оправдано подозревать шестого игрока. После девятого верно подмечает еще одну ответственность, которую взял на себя другой игрок. Несмотря на то, что четвертый все круги говорил, что третий игрок шериф и/или

---

<sup>5</sup> Самострел – убийство мафией ночью одного из членов своей же команды.

<sup>6</sup>"Нести" цвет – быть полностью уверенным в цвете другого игрока; брать ответственность за утверждение о роли другого игрока.

голосовал по черным игрокам по версии этого шерифа, пятый игрок не говорит, что подозрительный четвертый игрок и собирает руки в шестого.

Когда сняли пятого игрока, четвертый демонстративно всю прощальную речь пятого игрока просил его застрелить. Как мы понимаем, по всем версиям на этом этапе осталась только одна мафия, стрелять в себя она не будет, а значит, этим жестом игрок пытается выдать себя за красного, надавить на жалость (обычно, просят их застрелить игроки, которые не разобрались и не хотят брать ответственность за принятие решения). Однако делает он это довольно агрессивно, что, как мы помним, свойственно скорее черным игрокам.

На последнем кругу игрок номер шесть строит теории о том, как поступил бы тот или иной игрок, будь он черным, а также снова возвращается к методу рассуждения от обратного. Он еще сомневается, и не озвучивает, в кого будет голосовать. В начале своей речи он выставил игрока номер семь, но именно на круге при троих игроках это негласное правило: выставлять по кругу, чтобы не произошло такого, что какого-то участника просто не выставили, а он поговорил плохо, вы поняли, что он мафия, но проголосовать в него уже не можете. Это выставление кандидатуры на голосование не означает, что шестой игрок проголосует именно туда.

Седьмая объясняет, почему реалистичнее черная команда из игроков три, четыре и десять, однако в таком случае шериф и его красная проверка, игрок номер один, вместе ошиблись по цвету четвертого игрока. Поэтому девушка говорит, что, несмотря на всю логичность голосования в четвертого игрока, свою руку она поставит в шестого игрока, чтобы учесть завещания игроков.

От слов четвертого здесь уже мало что зависит, так как очевидны намерения седьмого игрока проголосовать в красного шестого, чего уже достаточно для победы черной команды. Однако, как по мне, у четвертого игрока очень переигранные эмоции, и если шестому допустимо не озвучивать свое голосование, так как он говорит первым и еще может послушать двух оппонентов и сделать выводы, то, что четвертый игрок, говоря последним, на последних секундах своей речи и перед самым голосованием не знает, что планирует делать – очень подозрительно и странно.

В этой игре победила команда мафии, ключевое влияние на игру оказали завещания игроков.

## **ГЛАВА 3. Сильные и слабые стороны речевых масок**

### **3.1. Типичные преимущества и ошибки речевых масок в спортивной мафии**

При полном разборе игры все недочёты и преимущества речей, действий и прочих составляющих видны более отчётливо. Нас больше интересуют действия мафии, т.е. игроков в масках, однако обращать внимание я буду и на то, что делали мирные игроки, то, что сделало их менее подозрительными в глазах других, так как это именно те средства, которые могут помочь сделать маску лучше. Итак, моменты, которые могут усилить речевую маску:

1) **Подача.** Очень важно не только содержание вашей речи, но и то, как вы ее преподнесите. Здесь учитываются как речевые средства коммуникации (то, какие слова были выбраны, речевые обороты, общение со всеми или с кем-то конкретным, мягкость или жесткость речи и т.д.), так и невербальные (эмоции, посадка, более расслабленная или зажатая поза и т.д.). Все это создаёт лицеприятную или же, напротив, отталкивающую оболочку вашей маски. Один и тот же смысл, преподнесенный по-разному, может иметь абсолютно разный отклик у аудитории.

2) **Внимательность.** Игрок, который не знает цвета, но так нуждается в их получении, не может позволить себе не обращать внимание на любые мелочи, которые могут привести его команду к победе. Из всей игры, всех речей, всего невербального, что происходит вокруг него, он должен выцепить основное, собрать это в кучу и на этом основывать свои догадки.

3) **Убедительность.** Любой мирный житель, как бы хорошо он ни сыграл, один в поле не воин. Чтобы заголосовать мафию на любом из кругов, важно не только ее найти, но и сделать так, чтобы большинство игроков приняли решения вывести из-за стола именно эту кандидатуру. Поэтому так важно уметь склонять игроков на свою сторону, доносить свою позицию так, чтобы за вами шли.

4) **Уверенность.** Сомневающийся во всем игрок никогда не станет лидером. Игроки, имеющие свое мнение, не предпочтут ему ваше, если в нем нет стержня. Даже если они и в правильности своего решения не уверены, им нет смысла менять родные сомнения на чужие. Зато вероятность, что не определившийся мирный житель последует за тем, кто четко определился, кто даст ему уверенность в действиях, крайне выше.

5) **Типичность поведения.** Речевая маска должна быть как второе лицо, лежать как лёгкий макияж, но не как грим. Чем менее она заметна, тем больше вероятность, что она не привлечет лишнего внимания. Для этого нужно вести

себя естественно, вжиться в роль, чувствовать себя комфортно, не волноваться. Чем более реалистичной она будет, тем лучше. В идеале игрок в речевой маске должен иметь схожие черты с собой настоящим, создавать видимость того же хода мыслей, употреблять типичные для себя фразы, не выдавать себя мимикой или движениями.

6) Проявление нестандартного мышления. Чем более расслаблено и непринужденно вы себя ведете, тем больше верят вам другие. Одним из классических показателей спокойствия игроки в мафию считают возможность мыслить по-новому, выдавать уникальные мысли, поскольку это сложно изобразить, ведь такой прием требует индивидуального подхода в каждой игре и его невозможно подготовить заранее.

7) Яркие эмоции. Любое проявление ощущений, чувств, делает вас и вашу речевую маску более живыми, а это чаще располагает к вам людей. Чем более вы кому-то приятны лично, тем больше доверия у него вызовете, поэтому важно выдавать именно положительные эмоции. Стоит сделать акцент на том, чтобы не вызвать у игроков неприязни или отторжения, ведь тогда завоевать расположение станет сложнее. Эмоции могут быть и нейтральными, но обязательно должны соответствовать тому, что вы могли бы почувствовать в своем реальном облики.

8) Эмпатия. Ее нужно проявлять, чтобы установить эмоциональную связь с людьми за столом, создать ощущение, что вы такие же, как и они. Если человек будет отождествлять вас с собой, у него создастся впечатление, что вы соответствуете ему во многом, в том числе и в игровой роли. Чтобы достигнуть апогея в своем мастерстве, стоит быть гибким, говорить не все, что вы думаете, а только то, что соответствует ожиданиям от вас тех, для кого создана речевая маска.

9) Лидерство. Чтобы исполнять желаемое, нужно добиться не только того, чтобы вам доверяли, но и чтобы ваше мнение считали авторитетным, чтобы за вами хотели идти. Сделать так, чтобы за вами следовали, чтобы претворяли желаемое вами в действительность, – одна из важнейших задач для черных игроков. Если занять лидирующую позицию самому не выходит, нужно постараться закрепить эту ведущую роль за кем-то из своей команды. Если нет и такой возможности, следует возвысить в глазах игроков то мнение другого человека, которое сыграет на руку вам и вашей команде. В случае, когда невозможно и это, стоит изначально вычленить того, за кем готовы идти в конкретной игре, и обрабатывать его, сделаться мирным игроком в его глазах.

10) Работа на большую аудиторию. Чем большее количество людей посчитают, что вы мирный игрок, тем страннее будет звучать речь того, кто скажет, что вы подозрительный. Это одновременно даст возможность сместить подозрения с вас на разобравшегося в игре игрока, что само по себе очень ценно,

а также даст вам большую "красноту", доверие и возможность влиять на большее количество участников. В перспективе это увеличит количество ваших жертв, которых можно будет атаковать, ведь высказывая позицию, в которой вы игрок не подозрительный, люди берут на себя некоторую ответственность, за которую в определенный момент придется отвечать. Чтобы получить всеобщее признание, нужно выполнять желания игроков, говорить то, что они хотят слышать, помогать им разобраться, естественно, учитывая при этом свою выгоду.

11)Получение комфортных вам завещаний. Это тот фактор, на который участники игры опираются очень часто, он нередко становится решающим в принятии сложного решения. Если уходящие игроки будут оставлять вас мирным жителем, говорить, что вы должны решать исход событий, что к вам нужно прислушиваться, вы сможете влиять на ситуацию за столом так, как удобно вам. Обычно про завещания помнят, но на любом из кругов вы можете их продублировать, чтобы использовать слова убитых или заголосованных как аргумент, объясняющий, почему вы не мафия и почему нужно голосовать вместе с вами, а не за вас.

12)Артистизм. Вы должны делать те действия, который делает мирный игрок, чтобы разобраться, используя различные тактики, которые могли бы помочь вам узнать роли, если бы вы их не знали. Здесь можно дать волю фантазии и использовать все, что вы видели в других играх. Например, можно внимательно осмотреть стол после самой первой ночи, поискать цвета "по просыпанию"<sup>7</sup>; обращать внимание на то, кто, что и как говорит; подвести статистику по полям или действиям конкретного игрока; "пробивать почву", "закидывать"<sup>8</sup> на кого-то из игроков; очень усиленно думать и сомневаться, просить проверки. Типичные действия мирного жителя в совокупности с чем-то нестандартным чаще всего приведут к успеху. Конечно, про остальные пункты из памятки забывать тоже не стоит.

13)Удобная ситуация. Используйте все, что происходит вокруг вас, если это играет вам на руку. Игроки используют логику "от обратного", и уверены, что именно здесь и сейчас из-за определенных обстоятельств вы бы точно не сделали что-то, получив роль мафии? Сделайте это! Все решили, что вам в этой игре было очень важно или желаемо проснуться мафией? Изображайте на лице досаду от полученной карты до тех пор, пока все не поймут, что вы точно достали

---

<sup>7</sup> Нахождение цвета "по просыпанию" – обращение внимание на микромоменты после первой ночи, например, как игрок реагирует на свет, трёт ли глаза, выглядит ли заспанным после полной темноты, из-за которых делается предположение о его роли.

<sup>8</sup> "Закидывать" – говорить информацию, не соответствующую действительности, чтобы проверить реакцию одного или нескольких игроков.

мирного жителя. Участники уверены, что вам важно было не проснуться с кем-то в одной команде для победы в турнире? С разочарованием скажите, что нашли его красным и вас это очень расстраивает.

14) "Разбег". Это тактика в игре "Спортивная мафия", при которой черные игроки делают определенные действия, говорят определенные речи, которые усложняют возможность представить их членами одной команды. Это могут быть обвинения или уличения сокомандника, голосование за него, его выставление, создание между вами противовеса, игра в противоположной команде и в принципе любые моменты, которые создадут впечатление, что вы не вместе. С этим пунктом стоит быть аккуратным, он ситуативный, так как при жёстком разбеге вас могут попросить и поднять, либо заголосовать по очереди. Но также существует вероятность, что одного из вас посчитают очень черным, тогда второй станет наименее подозрительным, и это может помочь выиграть игру. Категория команды очень важна в данной игре, т.к. по отдельности можно подозревать сразу многих, но на определённом этапе игры все ее участники начинают строить потенциальную тройку черных игроков. Если вы в нее не вписываетесь, с большой вероятностью вас будут считать мирным игроком. Эта тактика особенно хороша при отыгрывании двух версий, ведь в таком случае шериф либо совсем не будет подозревать одного из членов вашей команды, из-за чего будет считать черным красного игрока, который, очень вероятно, из-за этого проголосует с вами, либо, найдя всех мафиози, представит городу версию игры, которая будет казаться менее реалистичной, чем версия, предложенная черной командой, в которой все менее противоречиво.

15) Логичность предложенной вами команды. Как я уже писала выше, в этой игре постоянно нужно строить команду как мафии, так и мирных игроков. При игре за черную карту, используя речевую маску, важно не только "нарисовать" команду мафии без вас, но и сделать все, чтобы в нее поверили. Для этого нужно избегать всех несовпадений в возможности игроков быть в одной команде. Например, если один игрок все круги называет другого мафией, выставляет его на голосование и агитирует игроков его снять, утверждать, что они в одной черной команде довольно странно. Безусловно, такие моменты бывают, но они настолько редкие, что в большинстве случаев в это верить не будут, а вас будут считать подозрительным за такие ходы.

16) Риск. Это очень ситуативно, но иногда он оправдан. Если вы способны на такого рода поступок, в некоторых ситуациях это посчитают слишком смелым решением для черного игрока, как следствие, вас не будут подозревать. Последняя проанализированная мной игра яркий тому пример, представители команды мафии очень сильно рисковали, буквально поставив вопрос ребром: всё или ничего. Это в значительной степени повлияло на игру и ее исход, подарив черным игрокам заветную победу.

17) Внесение хаоса. Путать мирных жителей и сбивать их с пути – основная задача команды мафии, но здесь речь идёт о создании более глобальных помех. Если ваша команда стала очевидной, вас всех подозревают, а мирные игроки считают друг друга красными и играют в одной слаженной команде, единственное, что может в корне изменить ситуацию, – действия, которые кардинально перевернут все вверх ногами, заставят невиновных думать, что они сильно ошиблись. Например, это может быть отстрел ночью единственного подозрительного красного игрока, убийство ночью мафии со вскрытием или без него, версия шерифства от черных игроков, в которой они назовут своего сокомандника мафией. В последней описанной мною игре такой хаос навели игроки три, четыре и 10, когда одного члена их команды сняли днём на голосовании, второй игрок ушел ночью самострелом, в результате чего на круге при семерых осталась лишь одна мафия, которой для победы нужно снять трёх игроков. Людей это сбilo с толку, так как ситуация была крайне нетипичной.

Теперь, после рассмотрения сильных сторон речевой маски, стоит обратить внимание и на то, что ее ослабляет, делая участника игры более подозрительным и не похожим на мирного жителя.

1) Противоречия в речи. Если человек в маске говорит сначала одно, а после другое, это часто бросается в глаза и вызывает непонимание. За этим следует пристальное внимание и подозрения. Особенно явно мешает подобное, если эти несоответствия прослеживаются в течение одного круга, пока ещё все сказанное особенно свежо в памяти слушателей. Эта деталь указывает на то, что человек говорит не то, что думает, пытается юлить и что-то не выдать, скрыть.

2) Несоответствие слов и действий. Если вы говорите одно, а поступки ваши совершенно иные, это всегда вызовет кучу вопросов, ответы на которые найти будет довольно непросто. В ситуации, когда вы не уверены, куда люди будут голосовать, вы можете полагать, что рук мирных жителей вместе с вашей может хватить, чтобы снять кого-то из красных игроков. В такой момент не стоит ответственно заявлять, что вы будете голосовать в своего сокомандника, черного игрока, чтобы потом не лишиться себя возможности поступить иначе. Лучше заранее продумать, кого люди подозревают, и усилить туда атаку, тогда вы будете выглядеть уверенным в своих решениях игроком. Если же вы не понимаете, кто может стать потенциальной жертвой, можно высказать подозрения насчёт нескольких игроков, а после добавить, что вы хотите послушать тех, кто сидит за вами, чтобы собрать возможные команды, а уже после определиться.

3) Отсутствие позиции. Ситуация, в которой вы не говорите, с кем играете и кого подозреваете. Единственное оружие мирных жителей – дневное голосование. Если вы им не пользуетесь, значит, не стремитесь к победе красных игроков. За это вас точно будут подозревать, что очень невыгодно. Когда вам

нужно не высказать свою позицию, лучше высказать подозрения против кого-то, но сказать, что это не окончательные мысли, что вам хочется услышать мнение остальных, что вам нужна помощь, чтобы разобраться. В идеале нужно выражать более-менее четкую позицию, но, если такой возможности нет, лучше ее все же дать, ссылаясь на сомнения, чем не сказать ничего вовсе.

4) Агрессия. Вне зависимости от того, говорите вы дельные вещи или нет, негатив всегда отталкивает людей и где-то на уровне подсознания у многих возникает желание отдалить от себя такого оппонента, кем бы он ни был. Рано или поздно это может сыграть против вас, ведь единственная возможность исполнить это желание – заголосовать вас. Более того, агрессия – эмоция, которую по статистике чаще проявляют черные игроки. В противовес этому стоит быть внимательным, вежливым и учтивым, так вы сможете завоевать расположение других участников.

5) Чересчур наигранные эмоции. В самом начале игры говорит первый игрок. Он ещё не может дать какую-то позицию, его речь оценивают по нескольким базовым критериям, один из которых искренность. От этого зависят дальнейшие команды и ход игры в целом. Даже если речь первого игрока многим была не близка, если она удовлетворила основные ожидания, такие как наличие структуры, отсутствие запинаний, спокойствие, честность и открытость, его скорее посчитают мирным жителем. Поэтому важно создавать доверительные взаимоотношения, не делать что-то с излишней демонстративностью, так как это может заставить усомниться в вашей искренности, а значит привести к мыслям, что вы что-то скрываете.

6) Попытки узнать, не была ли замечена ваша ложь. Понятно, что человек в речевой маске всегда что-то недоговаривает, что-то преувеличивает, а что-то значительно искажает. Чаще всего это сопровождается внутренними переживаниями или даже страхом, что маска будет сорвана, а сущность раскрыта. Но уточняя напрямую, уличили ли вас в чем-то подобном, вы достоверно подтверждаете наличие того, что так хотелось бы скрыть от посторонних глаз. Если у вас есть подозрения, что игроки заметили что-то лишнее, лучше всего не подавать вида и послушать, что они скажут про вас, как отреагируют. Не зря говорят, что на воре и шапка горит. Но иногда она горит лишь в сознании вора. Если вас и поймают, то полноценной уверенности в правоте все равно не будет, а у вас останется шанс усилить эти подозрения и сделать вид, что это случайность, которая ничего не значила. Более того, если это не удастся, мафия устроена так, что люди всегда свои подозрения объясняют и аргументируют, поэтому по крайней мере вы будете понимать, что определенные тактики не работают и сможете учесть это при формировании маски в будущем.

7)Сомнения. Чаще всего не уверены люди, которые боятся ошибиться. Да, такие моменты бывают и у мирных жителей, но чаще они высказываются более однозначно. Да, они могут в своих предположениях ошибаться, но они не так боятся своих ошибок. Лучше говорить аккуратно, но уверенно, а ещё лучше напористо и бескомпромиссно. В таких случаях иногда вас даже могут окрасить за наглость.

8)Необоснованная уверенность. Это выглядит как антитеза прошлому положению, но здесь упор именно на то, что ваша уверенность не несёт под собой оснований. Например, вы заявляете, что какой-то конкретный игрок черный, или среди нескольких участников есть мафия, но не объясняете почему. Большинство может не понять, почему вы так считаете, а по моим наблюдениям у многих после непонимания всегда следуют подозрения. Уверенность – это всегда хорошо, но важно подкреплять ее фактами из своих наблюдений, объяснять, за что вы с игроком играете или, напротив, почему он не вызывает у вас доверия.

9)Образ всезнайки. По умолчанию команда красных не знает, кто с ними, а кто против них, они ищут свою и противоположную команду, основываясь на различных фактах, которые происходят в конкретной игре. Мирные жители могут подозревать друг друга, не подозревать мафию и наоборот. Они могут лишь догадываться о том, какая роль у другого игрока. Они могут быть уверены больше или меньше, могут очень активно убеждать других, что они точно разобрались, но от мафии их отличает один ключевой фактор: они не знают ролей. Они могут быть уверены в чем-то, но "я уверен" не равно "я знаю". Не показывайте, что обладаете большим объемом информации чем должны, используйте ее себе во благо незаметно, выстраивая догадки и предположения наравне со всеми.

10)Бремя лишней ответственности. Спортивная мафия – командная игра, в которой игроки стараются слушать и слышать друг друга, а также уважать чужое мнение. Если вы сказали, что считаете другого участника точно красным, в большинстве ситуаций все подозрения с него перенесут на вас, ведь вы за него в какой-то степени поручились, а значит, должны быть готовы взять ответственность за его слова и действия. Если они не нравятся другим, претензии будут к вам, а не к нему. Помимо этого, шериф может вас проверить, чтобы, если вы мирный и разобрались в цвете подозрительного игрока, смогли его защитить. Проверка черного игрока почти никогда не бывает выгодна тому, кого проверили, поэтому такой ответственности лучше избегать. Называть игроков красными можно и нужно, чтобы строить команду и сформировать более-менее четкую позицию, но яро защищать кого-то не стоит, тем более подозрительного участника противоположной команды.

11) Попытки "словить руку"<sup>9</sup>. Черным игрокам всегда выгоден уход представителя другой команды, так как это автоматически загоняет город в критику<sup>10</sup>. Вы можете не понимать заранее, кто в кого проголосует, из-за чего может возникнуть ситуация, в которой будет необходима именно ваша рука, чтобы вывести игрока из-за стола. В таком случае ее нужно держать недалеко от стола, чем ближе, тем лучше. Если ваша рука будет находиться далеко, будет очень заметно, если вы попытаетесь доставить ее в последний момент. Тогда игроки поймут, что вы голосуете за определенную кандидатуру не потому, что изначально так планировали и подозревали этого человека, а потому, что вам относительно все равно, куда голосовать, лишь бы ушел мирный житель. Это всегда будет вызывать подозрения, и более того, увидев, что вы пытаетесь докинуть свой голос, кто-то из тех, кто планировал снимать конкретного игрока, может не сделать этого, в последний момент одернув руку, не успев коснуться стола. В последней описанной мной игре таким образом на угадке<sup>11</sup> один из участников подловил последнюю мафию за столом, понял его роль и принял верное решение, которое до этого было для него не очевидным. На это не обратила внимание девушка, сидевшая на седьмом слоте, но будь она чуть внимательнее, игра для черной команды была бы проиграна за счёт неаккуратности игрока номер четыре. Проигрывать игры из-за таких мелочей особенно обидно, поэтому нужно следить даже за такими мелочами.

А теперь, рассмотрев все, что может сделать маску лучше или хуже, я хочу поделиться советами о том, как можно распознать человека в маске в данной игре. Впрочем, эти наблюдения довольно универсальны, они подойдут и для иных ситуаций и будут полезны даже тем, кто не планирует присоединиться к данному движению мафии и мирных жителей.

1) Ставьте себя на место человека. Думайте о том, что вы могли бы сделать в своем естественном состоянии, а что только в маске. Да, нельзя отбрасывать то, что все люди уникальны и могут мыслить и поступать по-разному, но если вы придёте к тому, что совершаемые человеком действия не могут быть выгодны

---

<sup>9</sup> "Словить руку" – проголосовать туда, куда изначально не планировал, после того, как туда уже поставило руки достаточное количество игроков, чтобы своим действием вывести участника из игры; "добрасывание" руки в последний момент для гарантированного ухода кандидатуры, за которую вы проголосовали.

<sup>10</sup> Критика – каждый круг, когда у мирных жителей уже достоверно использовано право на ошибку или ушел игрок непонятного цвета; ситуация, в которой при уходе мирного жителя сразу же или после ночного убийства наступает победа мафии.

<sup>11</sup> Угадка – круг, когда за столом осталось три или четыре участника, на котором совершается последнее в игре голосование и после которого точно становится известна победившая команда.

ему без маски, то это поможет вам понять истину. Учитывайте ситуацию и все обстоятельства, которые могли повлиять на поступок человека, поищите ему логическое объяснение. Если не найдете, нужно понимать, что с большой вероятностью оппонент где-то лукавит и пытается что-то утаить. Если вы сомневаетесь, можно спросить у человека, почему он поступил так, а не иначе. Если перед вами человек в речевой маске, скорее всего он ступается и скажет что-то невнятное, имеющее мало общего с потенциальными реальными причинами.

2) Думайте о мотивации. Чаще всего этот совет поможет, когда действия или слова участника кажутся вам нестандартными, непривычными и вы не понимаете, делает он это за мирного жителя или за мафию. Даже если вы уверены, что игрок выдал абсолютно искренние эмоции, подумайте, за какую роль вы могли бы поступить так же, а главное, какую цель вы бы при этом преследовали. Вы можете найти множество аргументов, почему все действия и слова он мог бы воплощать в жизнь, не находясь в маске, почему он мог бы переживать определенные эмоции, которые вы видите. Но если задаться вопросом, почему в конкретной ситуации он говорит или делает что-то конкретное, какую цель он преследует, почему он показывает вам определенные эмоции, нередко появится огромное количество других вопросов, которые помогут вам разобраться в сущности происходящего.

3) Смотрите на всю картину в целом, а не на отдельные моменты. Нередко вам может показаться, что в какой-то момент конкретный игрок говорит все структурированно, грамотно, логично, что ваши мысли с ним частично или даже полностью сходятся. Он делает все, что кажется вам правильным, и вы можете посчитать, что он вполне безобидный, такой же мирный житель, как и вы. Однако ошибочно закреплять за ним статус невинного до конца игры за одну такую речь или за какое-то одно действие. Нужно без конца наблюдать, сопоставлять слова между собой, а также с действиями. Например, если он в один круг сказал, что самый подозрительный для него третий игрок, а на следующий круг про него уже и не вспомнил, не объяснив, куда делись подозрения, то это повод усомниться в серьезности его слов и намерений. Или если игрок говорит, что считает другого черным, но не выставляет его, не голосует в него или ставит свою руку вместе с ним – это тоже серьезный повод начать его подозревать. Постоянно сопоставляя слова человека в разные моменты между собой и с его действиями, вы не должны увидеть различий между ними, которые он не объясняет, если ему нечего скрывать.

4) Учитывайте ответственность, которую люди берут целенаправленно. Вам может казаться, или вы даже можете быть уверены, что какой-то игрок скрывает свою роль за речевой маской. Но если другой участник называет его мирным игроком, не стоит голосовать второго вперед первого. Люди имеют свое

мнение, которое стоит слушать и уважать, сопоставлять со своими мыслями и искать золотую середину. Спортивная мафия – игра, в которой очень важно быть частью команды и действовать вместе, ведь на разных этапах игры для победы черной команде может хватить даже одного игрока, который поставит руку с ними. Если вы подозреваете игрока номер три, но четвертый игрок называет его мирным жителем, а вам он черным не кажется, попробуйте привести аргументы, почему считаете иначе. Но если его мнение не изменится, вам стоит голосовать в четвертого, а не в третьего, либо принять мнение первого из них и отстать от второго.

### 3.2. Речевые маски глазами играющих

После того, как была собрана информация по видео, я решила записать часть основных вариантов, на которые обращали внимания игроки за столом в своих речах, и предложить их игрокам из Беларуси, чтобы понять, какие факторы имеют большее значение и на что обращают внимание в первую очередь. Некоторые варианты я не добавляла в опросник, чтобы понять, замечают ли их игроки сами. Это показалось мне важным, так как за столом приводят совокупность аргументов, но их приоритет установить сложно. Для сбора статистики мною было опрошено 43 игрока, преимущественно минчан. Прикрепляю результаты опроса. Первые четыре вопроса имели множественность выбора, а также пункт "другое", в котором можно было написать свой вариант, последующие четыре вопроса предполагали один вариант ответа. Девятый вопрос был единственным необязательным и предполагал более развернутый ответ, учитывающий личные наблюдения и опыт опрашиваемого. В первых четырех вопросах до слов "а также" будут предложенные мною варианты, после – варианты, предложенные участниками опроса. Последние будут уникальными и эквиваленты 2,3%, или одному отвечающему.

1. Что из перечисленного заставит вас довериться игроку, посчитав его мирным жителем?
  - Самозащита: четкая аргументация от игрока, почему он не мафия – 72,1%
  - Мнение других игроков (завещания, что игрок красный) – 55,8%
  - Тактика нападения: весомые доказательства против другого игрока – 41,9%
  - Нестандартное мышление игрока – 39,5%
  - Прямой диалог игрока с вами, частое к вам обращение – 34,9%
  - Эмоции невинности: обида, расстройства, дрожащий голос – 20,9 %
  - Проявление агрессии: крики, давление, скрытый шантаж – 2,3%

А также:

- Мотивация его действий, подмеченные мною микромоменты
- Вскрытие картонки<sup>12</sup>, разумеется

---

<sup>12</sup> Вскрытие карты ("картонки") – определенные слова или действия, после которых доверие к человеку появляется вне зависимости от всего, что происходило до этого, становится очевидна роль человека, который это сказал или сделал. Этот прием в спортивной мафии не наказуем по правилам, но часто карается неуважением от других участников, так как

- Игровые ходы
  - "Вскрытие карты" и всякие специфичные вещи, например, фраза "наконец-то достал красную карту"
  - Отсутствие действий, которые гарантированно приносят победу черной команде
  - Индивидуально для каждого игрока. Часто считаю игрока красным, если его мысли/аргументы сходятся с моими или в принципе понятен его ход размышлений
  - Если хорошо знаю игрока (Лис) (один из минских игроков. - *Примечание автора*), то можно два-три круга с ним голосовать. Он своих черных за милую душу продает<sup>13</sup>
  - Я понимаю, как он мыслит
2. Что из перечисленного заставит вас подозревать игрока?
- Несоответствие слов и действий –90,7%
  - Мнение других игроков (завещания, что игрок черный) – 62,8%
  - Отсутствие у игрока подозрений в сторону кого-либо – 55,8%
  - Проявление агрессии: крики, давление, скрытый шантаж –51,2%
  - Отсутствие гибкости, атака только в одного игрока – 39,5%
  - Игнорирование игроком некоторых участников игры –34,9%
  - Эмоции невинности: обида, расстройство, дрожащий голос –32,6%
  - Прямой диалог игрока с вами, частое к вам обращение – 9,3%

А также:

- Все индивидуально, совокупность поведения, речи, голосования
  - Если игрок безосновательно вписывается в версию, даже если она моя/моего шерифа
  - Активный поиск повода атаки других игроков
  - Цвета, которые он дает, но не может объяснить; контраст; несоответствие позиции и голосования; изменение команды без причины
3. Какие отличия от своего стандартного поведения вы замечали на черной карте?
- Менее уверенная речь – 51,2%
  - Сбивчивая речь – 41,9%

---

даёт команде красных заметное преимущество, полученное нечестным путем. Это выражение используется только в отношении мирных жителей, в том числе и шерифа.

<sup>13</sup>Продавать игрока – целенаправленно подставлять члена своей команды, указывать на все его недочёты, делать все, чтобы его заголосовали. Прием используется с целью окраснения того игрока, который продал другого, либо чтобы убрать из-за стола мафию, из-за которой происходят несострелы. Выражение используется только в отношении черных игроков.

- Нервы – 39,5%
- Частые попытки защититься – 23,3%
- Более вежливое общение с другими игроками – 20,9%
- Агрессия – 18,6%
- Отсутствие защиты, активное нападение в ответ на обвинения – 18,6%
- Попытки надавить на жалость – 11,6%

А также:

- Я, будучи черной, часто цепляюсь за ошибки других, чтобы казаться красной, даже за самые мелкие оговорки. И я замечала, что в основном большинство черных игроков так делают
- Более уверенная, определенная речь (в плане содержания)
- Менее весомые аргументы
- Начинаю тормозить и мешать карты
- Более смелая игра

4. Какие отличия от своего стандартного поведения вы замечали на шерифской карте?

- Более вежливое общение с другими игроками – 51,2%
- Нервы – 30,2%
- Сбивчивая речь – 23,3%
- Менее уверенная речь – 20,9%
- Частые попытки защититься – 18,6%
- Отсутствие защиты, активное нападение в ответ на обвинения – 18,6%
- Агрессия – 11,6%
- Попытки надавить на жалость – 2,3%

А также:

- Большая включенность и сосредоточенность
- Активность
- Мне очень "везет" на шерифскую, я играла шерифом по итогу лишь несколько раз, все игры были не очень. За черную карту я уже привыкла играть и могу лучше это скрывать, но на шерифе у меня мозг отключается
- Очень внимательно слушаю каждую речь, чтобы понять, кого лучше проверить и +- собрать контркоманду
- Чаще обращаюсь к другим игрокам, чтобы у них спросить что-то
- Дыхание открывается норм играть. +Часто объясняю кто и почему черный

- Нестандартные команды
  - Более внимательна, больше переживаю
  - Перекидываю ответственность на другого игрока проверенного
  - Атака
5. Находили ли вы когда-нибудь маркеры по другим игрокам на черной карте?
    - Да, нахожу их часто у большого количества разных игроков – 11,6%
    - Иногда замечаю их у разных игроков, их около половины – 16,3 %
    - Пару раз находил маркеры по игрокам – 60,5%
    - Никогда не замечал маркеров по другим игрокам – 11,6%
  6. Находили ли вы когда-нибудь маркеры по другим игрокам на шерифской карте?
    - Да, нахожу их часто у большого количества разных игроков – 4,6%
    - Иногда замечаю их у разных игроков, их около половины – 18,6%
    - Пару раз находил маркеры по игрокам – 44,2%
    - Никогда не замечал маркеров по другим игрокам – 32,6%
  7. Как вы думаете, есть ли у других игроков маркеры по вам на черной карте?
    - Да, знаю какие, успешно работаю над ними – 20,9%
    - Да, знаю какие, но не могу с ними ничего сделать – 9,3%
    - Да, но не знаю какие – 30,2%
    - Нет, мое поведение абсолютно такое же, как и на других ролях – 39,5%
  8. Как вы думаете, есть ли у других игроков маркеры по вам на шерифской карте?
    - Да, знаю какие, успешно работаю над ними – 14%
    - Да, знаю какие, но не могу с ними ничего сделать – 11,6%
    - Да, но не знаю какие – 23,3%
    - Нет, мое поведение абсолютно такое же, как и на других ролях – 51,2%
  9. Какие варианты маркеров вы знаете?
    - Употребление определенных выражений, определенной тактики
    - Структура речи, особая жестикация, слова, положение рук
    - Разговор о ночной музыке часто является маркером, особенно если это не в речи 1-2 игроков. Слив всей речи в одного игрока. Еще могу назвать резкие эмоции на рандомное вкидывание какой-то шутки/информации, и, наоборот, частые шутки, выдаваемые самим игроком
    - Речевые, поведенческие

- Резкая реакция на высказывания вроде вскрытия лжешерифа и т.д. использование непривычных жестов во время общения вне своей речи
- Поведение, не имеющее отношение к игре (играть в телефон, почти засыпать), активность (приводит много аргументов, старается разобраться в игре – красный; сидит и пытается только обороняться – черный)
- Ночная посадка, излишняя тактильность к подручным средствам (номерки, покрывало)

Целью опроса было выяснить, какие приемы способны вызвать у людей доверие и могут усилить речевую маску; узнать, какие действия могут усилить недоверие и разрушить речевую маску; подвести статистику касательно того, какие оплошности допускают игроки, когда создают маску, чтобы иметь возможность с ними бороться, а также чаще распознавать человека в маске; уточнить, какие отличия у маски, в которой игроки скрывают добродетель, от маски, за которой игроки прячут неудобные другим роли; уловить более частные отличия в этих масках; понять, знают ли люди о недостатках своих масок и насколько легко способны избавиться от них, если знают.

Есть некоторые моменты, на которые хочется обратить особое внимание:

1) В первом вопросе лидирующим приемом для вызывания доверия был выбран вариант "самозащита: четкая аргументация от игрока, почему он не мафия". За него проголосовали 72,1% всех опрошиваемых. При этом в третьем вопросе, который задавался с целью узнать, что чаще применяют игроки на черной карте, т.е. находясь в речевой маске, вариант "частые попытки защититься" был выбран 18,6% процентами игроков, что эквивалентно восьми отвечающим. Тут появляется вопрос: в чем отличие вариантов, почему игроки, зная, что делают что-то преимущественно на черной карте, с особой охотой доверяются тем, кто дублирует это действие? Разница в двух моментах: по моему личному опыту черные игроки защищаются чаще, даже когда это не сильно уместно, а также реже могут привести весомые аргументы в свое оправдание. Варианты ответов были специально сформулированы так, чтобы подчеркнуть эти нюансы;

2) Интересен тот факт, что игроки, зная свои слабые стороны при использовании речевой маски, как правило, не подозревают за это других. Опрос был составлен таким образом, что можно было вернуться к предыдущему пункту, ответив на следующий, а также специально был оставлен вариант "другое", в который можно было дописать свой вариант. Я считаю, что на такие моменты критично важно обращать внимание, ведь, хоть мы все разные и

реакции на карту, вынуждающую надеть маску, могут быть разными, есть те факторы, которые повторяются у значительного количества участников. Ставя себя на место другого, анализируя свое поведение в маске, сравнивая его с поведением игрока, чья роль нам неизвестна, очень часто можно прийти к правильным выводам.

3)Если сравнивать признаки маски черного игрока и шерифа, то можно заметить, что преимущество первых трех вариантов у маски черных игроков находятся в топ-4 вариантов и при построении речевой маски шерифа. Поэтому важно понимать, что при наличии таких черт поведения, игрок может скрывать и дружественную большинству маску. Это делает игру более увлекательной, т.к. мафия нередко вскрывается против шерифа, а грань различий в их поведении очень расплывчатая.

4)Большинство опрошенных призналось, что находят "маркеры" по другим игрокам нечасто, причем как на черную их карту, так и на карту шерифа. Это говорит о том, что большинство людей в маске стараются вести себя неодинаково, искореняя повторы. Несмотря на это, ответы на вопросы 7 и 8 дали понять, что около 3/5 игроков знают о том, что есть повторяющиеся действия с их стороны за карту мафии, и чуть менее половины придерживаются того же мнения о своей шерифской игре.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В данной работе я рассмотрела понятие "коммуникативная лингвистика"; детально проработала тактику "речевая маска"; выяснила цели, задачи и целевую аудиторию данной тактики; изучила явление спортивной мафии; исследовала употребление речевых масок в конкретной игровой среде; выявила сильные и слабые стороны речевых масок.

Коммуникативная лингвистика исследует речь человека в повседневной жизни, ее живую, в том виде, в котором она рождается у нас каждый день. Она содержит в себе множество стратегий и тактик, одним из примеров последних являются речевые маски. Они способны помочь человеку достигнуть целей с наименьшими затратами, но важно учитывать многие аспекты при их построении, иначе есть риск, что маска будет замечена и разоблачена. Также важно знать о масках и для того, чтобы избежать манипуляций от других людей, поскольку в наше время эта тактика используется повсеместно.

Ярким примером для изучения и анализа речевых масок является интеллектуальная игра "Спортивная мафия", которая приоритетно обращает внимание на построение речи и характер действий. Для победы каждому игроку одной из двух команд, а также одному игроку из второй команды нужно прибегать к речевым маскам в каждой партии. Поскольку спортивная мафия существует довольно долго, люди, которые играют давно, видят и узнают все больше, их становится все сложнее обмануть и тем самым выдать себя за того, кем в действительности не являешься. Это делает развитие, придумывание новых приемов, совершенствование построения масок необходимым для тех, кто стремится развиваться в этой игре и достичь каких-то результатов. Именно поэтому в игре "Спортивная мафия" мы можем увидеть множество нестандартных приемов, которые вряд ли можно встретить в какой-то другой сфере.

Используя наблюдения, опрос, а также собственный опыт участия в спортивной мафии, я выделила основные факторы, которые могут усилить речевую маску, сделать ее хуже. Помимо этого, я нашла способы упростить нахождение маски оппонента. Если выделять главное, основные "друзья" человека в маске – логичность, уверенность и эмпатия, а главные враги – противоречия, стресс и игнорирование мыслей и чувств другого игрока. Методом опроса игроков мною было выявлено, что качественные аргументы – первый показатель, на который опираются. Методом личных исследований я выявила и другие аспекты, которые влияют на успешность маски, однако почти все они появляются из-за наличия или отсутствия комфорта у говорящего, что напрямую связано с его уверенностью. И, конечно, очень важно учитывать то, что думает другой игрок, каких слов, действий, эмоций он ждет от вас, что ему

понравится, а что нет. Создавая комфорт человеку, мы располагаем его к себе, ему становится понятен мотив (истинный или тот, который мы за него выдаем) всего, что мы делаем, он охотнее доверяется и не ищет подвохов, готов простить больше ошибок, так как начинает ощущать некоторую ментальную близость с эмпатичным человеком.

Знания о масках, которые предоставляет игра "Спортивная мафия", можно использовать абсолютно в любой сфере жизни и получить по-настоящему отличный результат. Более того, игра развивает речь во всех ее направлениях. Вы учитесь выделять самое главное как в том, что говорите сами, так и в том, что говорят вам; приобретаете навык убеждения и ораторского мастерства; развиваете умение работать в команде, логику и умение принимать решение в кратчайшие сроки, начинаете понимать, как следует себя подавать, учитесь приводить только качественные аргументы. Эта игра – редкий пример того, как в развлекательной форме можно прокачать огромное количество навыков и умений, необходимых не только лингвисту, но и любому человеку, заинтересованному в том, чтобы коммуникации происходили более успешно. Это создает самую непринужденную обстановку, ведь большинство игроков рассматривают спортивную мафию именно с точки зрения приятного времяпрепровождения.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Высоцкая Ирина Всеволодовна, Марьянчик Виктория Анатольевна МЕТАТЕКСТ И РЕЧЕВАЯ МАСКА АВТОРА (НА ПРИМЕРЕ ЖАНРА КОЛОНКИ) // Вестник НГУ. Серия: История, филология. 2020. №6.
2. Гойхман, О.Я. Речевая коммуникация / О.Я.Гойхман, Т.М.Надеина. – М.: ИНФРА-М, 2011. – 272 с.
3. Гусева А.А. Речевая маска и речевое самозванство (заметки об идиоме и идиостиле) // Vox. Философский журнал. 2012. №13.
4. Иностранные языки: инновации, перспективы исследования и преподавания [Электронный ресурс] : материалы II Междунар. науч.-практ. конф., Минск, 21–22 марта 2019 г. / Белорус. гос. ун-т ; редкол.: Е. А. Пригодич (отв. ред.) [и др.]. – Минск : БГУ, 2019. – С. 26-31.
5. Иностранные языки: инновации, перспективы исследования и преподавания [Электронный ресурс] : материалы IV Междунар. науч.-практ. конф., посвящ. 100-летию Белорус. гос. ун-та, Респ. Беларусь, Минск, 26-27 марта 2021 г. / Белорус. гос. ун-т ; редкол.: Е. А. Пригодич (гл. ред.) [и др.]. – Минск : БГУ, 2021. – С. 97-100.
6. Котовская, С. С. Введение в лингвистическую прагматику [Электронный ресурс] : учеб. пособие / С. С. Котовская. – Минск : БГУ, 2012.
7. Марьянчик Виктория Анатольевна Речевая маска в особом образе автора публицистического текста // Вестник НГУ. Серия: История, филология. 2010. №6. 10
8. Мафия в стиле Дзен : Победные стратегии. Классическая мафия / Дмитрий Новик. – [б.м.] : Издательские решения, 2020. – 346 с.
9. Методология исследований политического дискурса: Актуальные проблемы содержательного анализа общественнополитических текстов. Вып. 2 / Сост. и общ. ред. И. Ф. Ухвановой-Шмыговой. – Мн.: БГУ, 2000. – 479 с.
10. Морева А. Н. Типология речевых масок в жанре литературной рецензии (на материале "Литературной газеты") // Вестник ННГУ. 2014. №1-1 (1).
11. Норман Б., Плотникова А. Семантика конструкций со значением социальной самоидентификации и самопрезентации в русском языке // Quaestio Rossica. Т. 4. 2016. № 4. С. 107–120. 13
12. Правила игры в спортивную мафию / Режим доступа: [Правила игры в спортивную мафию. \(poisk-ru.ru\)](#). – Дата доступа: 06.12.2022.
13. Самая эмоциональная игра по спортивной мафии. Турнир "Ночная перестрелка".

Игра 4 / Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=aImmOfDCIyA>. – Дата доступа: 20.04.2023.

14. Тютчев Ф.И. Полное собрание стихотворений / Сост., подгот. текста и примеч. А.А. Николаева. – Л.: Сов. писатель, 1987. – 448 с. (Б-ка поэта. Большая серия). 17

15. Mafia World Tour Grossmeisters 2017 01 / Режим доступа: [https://www.youtube.com/watch?v=y3zNFr\\_XHqI](https://www.youtube.com/watch?v=y3zNFr_XHqI). – Дата доступа: 20.04.2023.

16. MWT 2020 25 / Режим доступа: <https://www.youtube.com/watch?v=jbeJ1CjWBPA>. – Дата доступа: 20.04.2023.