

РЕАЛИЗАЦИЯ КАТЕГОРИИ ПЕРСУАЗИВНОСТИ В ИГРОВОМ ДИСКУРСЕ

А. В. Канюшик, Белорусский государственный медицинский университет

1. Дискурс-анализ игровой деятельности и персуазивность. В языкознании игровая деятельность исследуется преимущественно в работах, посвященных языковым играм [2; 5; 6]. Однако закономерно возрастает интерес и к анализу *языка в игре* (в противовес анализу *игры с языком*). В рамках исследования персуазивности (модусной категории, с помощью которой говорящий квалифицирует достоверность / недостоверность информации [7, 89]) была предпринята попытка анализа реализации данной категории в игровом дискурсе.

Термин «дискурс», как любое популярное и неоднозначное понятие, характеризуется наличием значительного количества определений и интерпретаций. В настоящей работе мы придерживаемся мнения авторов, рассматривающих дискурс обобщенно, как речевую деятельность в целом, включая и говорение, и письмо, без оппозиций монологический / диалогический, устный / письменный [1, 4]. Отметим также релевантность для настоящей работы *игровой концепции дискурса*, предложенной В. Ю. Ивановой, в которой человеческое вербальное общение анализируется сквозь призму игрового [3, 162].

В процессе исследования персуазивности в игровом дискурсе были проанализированы аудиозаписи популярной командно-ролевой игры «Мафия». Это психологическая игра, имеющая сюжет детективного характера. Суть игры состоит в противостоянии организованного

меньшинства, владеющего информацией, и неорганизованного неинформированного большинства.

Следует отметить персуазивный потенциал данной игры, интересный для нашего исследования. Поскольку ни один простой мирный житель достоверно не знает, кто из горожан принадлежит к команде мафии, он не может никому доверять и вынужден тонко анализировать вербальные и невербальные средства, использованные другими участниками игры в споре.

В процессе сбора материала были записаны три игры. Состав участников в каждой игре был разным, количество игроков – от 0 до 15 человек. Участниками были люди возрастной группы от 18 до 30 лет, преимущественно студенты. Игроки были оповещены о записи на диктофон.

Необходимо дать пояснения по поводу принятой системы транскрипции. Мы приняли в качестве рабочей систему «литературной» буквенной транскрипции «ТРУД» М. Л. Макарова [4, с. 115 – 117], позволяющую фиксировать релевантные с точки зрения нашего исследования явления, не перегружая материал специфическими обозначениями. Основной способ организации транскрипта – вертикальная система расположения реплик, при этом экстралингвистическая информация представляется в форме выделенного комментария в тексте.

2. Анализ транскриптов. Количественный анализ средств выражения персуазивности в транскриптах показал, что средства выражения микрополя сомнения и недоверия значительно превышают в количественном отношении средства выражения уверенности/доверия (219 против 131 соответственно). Учитывая атмосферу неизвестности и неожиданности развязки, сопровождающую игру (большинство игроков не знают истинной роли друг друга), это вполне закономерно. Приведем фрагмент транскрипции, ярко иллюстрирующий господствующую неуверенную тональность.

Винни Пух (игрок-мирный житель). *Здравствуйте, я Винни Пух. Мне, как и предыдущим ораторам, трудно сказать сейчас, кто мафия, даже трудно сделать какие-то предположения. Ну, конечно, лица могут, в принципе, наводить на какие-то мысли. Ну, например, мм.. я думаю, что Петр вполне может быть мафией, у него и профессия такая, знаете ли, приближенная (гробовщик – прим. авт.)... А что? – Раз! – И все шитокрыто, никто ничего не узнает. Вот. Но это пока только предварительно, опять же. Как я могу судить?* Выделенные средства выражения сомнения (*трудно сказать, какие-то предположения, ну, в принципе, мм..., думаю, может быть, как я могу судить?*) указывают не только на общую неосведомленность персонажа, но и на нежелание высказывать свое истинное мнение – мафия легко может устранить слишком активного мирного жителя. На этом фоне скромный арсенал

средств выражения уверенности (конечно, знаете ли) теряет свой персуазивный потенциал.

Интересно, что игроки, владеющие всей информацией, то есть мафия, также не стремятся делать категорических уверенных утверждений. Стратегически цель мафии – скрыть свой реальный статус, следовательно, ее речевое поведение не должно вызывать подозрений у мирных жителей. Это объясняет тактики мафиозных игроков: в начале игры создавать некатегоричные предположения, избегать речевой агрессии, формировать положительный имидж в глазах мирных жителей. Поэтому из всего круга средств выражения уверенности здесь активно могут использоваться нейтральные, эксплицитно-достоверные высказывания, а в целом – преобладают средства выражения сомнения:

Мария Стюарт (игрок-мафия). *То ли он меня хочет замочить взглядом, то ли еще что-то. Но на самом деле...\$\$ не знаю, мафией могут быть все, или почти все. У нас мафии 3, да? Ну... это тоже человек какой-то подозрительный. Надо какую-то более... не знаю... лучшую профессию себеискать... не знаю, ничего не могу сказать на самом деле про мафию, есть подозрения, но.. пока никаких определенных.* Как видно из примера, игрок-мафия пытается убедить мирных жителей в своем мирном статусе. Для этого используются средства выражения неуверенности (*то ли...то ли, не знаю, есть подозрения, никаких определенных*). При помощи ложно-уточняющего вопроса *У нас мафии 3, да?* (игрок-мафия определенно точно знает, сколько человек в его команде и кто они) игрок стремится показать свою сопричастность мирному большинству, кооперацию и сотрудничество в общем деле разоблачения мафии.

По мере развития игры усиливается категоричность суждений и достигает своего апогея к концу игры. Когда круг подозреваемых сужается, у игроков не остается времени на дипломатичные реверансы и предположения:

Ромашка (мирный житель). *Мне с самого первого круга был подозрителен этот человек, я на первом круге сказала свои подозрения. Во-вторых, Березовский был мирным жителем, он тоже подозревал этого человека, поэтому я тоже поверю ему в этом плане. И естественно, мафия осталась одна, поэтому первый раз она убила и убила шерифа. Это был явно точно шериф, сто процентов. Поэтому я предлагаю вам проголосовать за номер 1 и я думаю, что игра закончится.* Данный пример иллюстрирует градацию от сомнения до полной уверенности. Начиная свою речь с высказывания подозрений, игрок подкрепляет уверенность такими средствами, как *естественно, явно точно, сто процентов*. Эти средства закономерно появились тогда, когда надо было убедить других игроков перейти от обсуждения к активным действиям. Как результат – другие игроки поддержали предложение игрока, и мафия была разоблачена.

Анализ реализации категории персуазивности в игровом дискурсе позволяет делать вывод о четкой зависимости использования тех или иных средств от конкретных целей и стратегий игроков.

1. Богданов, В. В. Текст и текстовое общение / В. В. Богданов. – Санкт-Петербург : Изд-во С.-Петерб. гос. ун-та, 1993. – 68 с.
2. Гридина, Т. А. Языковая игра : стереотип и творчество / Т. А. Гридина. – Екатеринбург, 1999 – 210 с.
3. Иванова, Ю. М. Стратегическая структура игрового взаимодействия (на материале текстовых ролевых игр) /Ю. М. Иванова // Политическая лингвистика. – 2009. – №1(27) . – С. 159 – 168.
4. Макаров, М. Л. Основы теории дискурса / М. Л. Макаров. – М.: Гнозис, 2003, - 276, [1] с.
5. Норман, Б. Ю. Игра на гранях языка / Б.Ю. Норман. – М. : Флинта : Наука, 2006. – 344 с.
6. Санников, В. З. Русский язык в зеркале языковой игры. – М : Языки славянской культуры, 2002. – 533 с.
7. Шмелева, Т. В. Смысловая организация предложения и проблема модальности // Актуальные проблемы русского синтаксиса. – М., 1984. - С.78 – 101.