

ИГРОВОЙ ДИСКУРС: ИГРА КАК КОММУНИКАТИВНОЕ СОБЫТИЕ

© 2008 г. Е. И. Шейгал, Ю. М. Иванова

В статье рассматриваются конститутивные характеристики игрового дискурса, анализируются семиотические уровни игры как прототипического коммуникативного события, предлагается типология коммуникативных ролей игроков.

The paper presents constitutive characteristics of the game-and-play discourse. The analysis of game as a prototypical communicative event embraces semiotic levels of game and the typology of players' communicative roles.

Игра представляет собой один из аспектов бытия человека в культуре. Теоретическое осмысление феномена игры, начинать ли отсчет его истории от работ Аристотеля или Хёйзинги, очевидно переживает сегодня небывалый расцвет, чем обусловлено обилие публикаций, в которых прямо или косвенно затрагивается эта проблема. Заинтересованный читатель найдет подробные обзоры и многочисленные библиографические ссылки в работах [1–3].

Категория игрового давно находится в поле зрения философов: Ж. Бодрийяр, Л. Витгенштейн, Э. Финк, [4–6], социологов и культурологов: Й. Хёйзинга, Э. Гоффман, И.Е. Берлянд, Л.Т. Ретюнских [7–11], психологов: Э. Берн, Б.М. Величковский, Л.С. Выготский, Г. Лэндрет, Д.Н. Узнадзе, З. Фрейд, Д.Б. Эльконин, [3], [12–17], математиков: Э.И. Вилкас, Т.А.Саати [18], [19], языковедов: Т.А. Гридина, В.З. Санников [20, 21].

Термины “игровой дискурс”, “игровое общение” достаточно употребительны и воспринимаются как общепонятные, не требующие пояснения. Тем не менее, вряд ли можно считать, что конститутивные характеристики данного типа общения, его типы и жанры выделены и определены; они ждут своего теоретического осмысления и описания.

На сегодняшний день существуют, по крайней мере, две общеизвестные теории, связывающие феномены игры и языка: это концепция языковой игры, рассматривающая неканоническое использование языковых единиц с установкой на их эстетическое восприятие [20], а также концепция “языковых игр” Л. Витгенштейна [5], в которой “игра” выступает в роли терминологической метафоры, предвосхитившей сегодняшние исследования в области лингвистической прагматики и теории дискурса.

Если первая концепция, сведение феномена игры к понятию языковой игры, неправомерно

сужает область проявления игрового в общении, то вторая, наоборот, представляется чрезмерным ее расширением, размывающим представление о сущностных признаках игры: под игру подводится практически любое общение, протекающее согласно коммуникативным конвенциям и правилам. Ряд исследователей [22, 23] отмечают близость витгенштейновского понятия языковой игры и бахтинского понятия речевого жанра.

В качестве среднего пути мы предлагаем рассматривать всю совокупность проявлений феномена игры в общении в качестве особого вида дискурса, обладающего набором специфических свойств, анализ которых и составляет предмет данной статьи. Следует подчеркнуть, что игровой дискурс в нашем понимании отнюдь не исчерпывается языковой игрой и представляет собой целый конгломерат жанров и коммуникативных событий. Языковая игра на сегодняшний день является наиболее исследованным аспектом феномена игры в человеческом общении, поэтому здесь мы хотели бы сосредоточить внимание на дискурсивных, лингвокультурологических и лингвосомиотических сторонах игры.

Выделение конститутивных признаков игрового дискурса невозможно без учета сущностных признаков игры. Проблема определения границ понятия игры весьма сложна: многие исследователи, занимающиеся игрой, отмечают, что многомерность этого явления не позволяет сформулировать его точное определение и обозначить четкие границы.

В литературе, посвященной анализу природы игры, онтология игрового раскрывается в рамках следующих основных оппозиций: игровое ↔ серьезное, реальное ↔ фикциональное (вымышленное), ритуал ↔ творчество.

Противопоставление “игра – серьезность”, принятое Й. Хёйзингой за одно из оснований его теории, давно стало общим местом в теоретических рассуждениях об игре. Прямыми следствия-

ми этого противопоставления являются оппозиции “игра $\longleftrightarrow$ дело, труд, работа”, или, другими словами, “игровое – утилитарное”. Важно, что наивное языковое сознание поддерживает это противопоставление, отражая его в паремиологическом фонде языка, например: *Делу – время, потехе – час; Играть не устать, не ушло бы дело; Играть играй, да дело знай* и т.д. [24].

Очевидно, что противопоставление игрового серьезному содержит в себе определенное противоречие: с одной стороны, сфера серьезного – это вся человеческая жизнь “за вычетом” игры, с другой стороны, признак “серьезности” присущ и некоторым видам игровой деятельности, а серьезная деятельность вполне может содержать игровые моменты. Нельзя отрицать, что игра может быть очень важным делом (игротерапия; обучающие, развивающие и деловые игры), она часто предполагает тяжелый физический или умственный труд (спортивная игра) и, наконец, она может быть чьей-то работой (артист, спортсмен, шоумен). Игровая форма (мимикрия, перформанс, маски и т.д.) используется в политике с вполне “серьезной” интенцией – как средство реализации манипулятивно-презентационных стратегий [25].

Попытка снять данное противоречие привела исследователей к концепции “серьезной игры”, в которой игра отличается от не-игры на основании того, доставляет ли данная деятельность удовольствие [26, 27]. Думается, что речь здесь должна идти не о том, приносит ли некий вид деятельности удовольствие или практическую пользу в результате, а о том, с какой целью люди приступают к игровым и серьезным занятиям: игра планируется как форма получения удовольствия, а работа – как форма практически полезной деятельности. Игру можно считать неудавшейся, если удовольствие от нее не получено, даже если в процессе игры развиты определенные навыки, а работу – проваленной, если практические цели не достигнуты, даже при том, что работающие наслаждались процессом.

Критерий получения удовольствия, таким образом, нуждается в уточнении: если в работе удовольствие (удовлетворение) обычно связано с результатом – нужно потрудиться, чтобы потом наслаждаться полученной платой, отдыхом, признанием коллег, поощрением со стороны начальства и т.д., – то в игре удовольствие приносит сам процесс деятельности. Другими словами, награда за усердие к игре лежит в самом процессе игровой деятельности, а не за ее пределами, как в работе. Это обусловлено тем, что можно назвать “телеологической замкнутостью” игры – цель игрового действия, по определению Й. Хейзинги, заключена в нем самом [7, с. 23].

Еще один важный аспект противопоставления серьезности находим в следующем определении

игры: “разновидность физической и интеллектуальной деятельности, лишенная прямой практической целесообразности и предоставляющая индивиду возможность самореализации, выходящей за рамки его актуальных социальных ролей (подчеркнуто нами. – Авт.)” [28]. Предоставляя игроку “возможность самореализации” за рамками “его актуальных социальных ролей”, игра дает ему возможность **снять с себя ответственность** за собственные действия.

Развивая противопоставление игры и серьезности, Хейзинга говорит о том, что игра противопоставлена обыденной жизни как “иное бытие” [7, с. 27]. В обыденной жизни, то есть, существуя в контексте актуальных социальных ролей, мы не можем не осознавать сложную систему своих обязанностей, в награду за исполнение которых мы получаем преимущества социального бытия. Обязанности эти, образующие нашу социальную ответственность, обладают свойством неизбежности: нельзя перестать быть вежливым, заботиться о своей семье, в срок выполнять задания начальника, одеваться в соответствии с возрастом, статусом, дресс-кодом компании и т.д., не обеспечив себе – временно или постоянно – положения изгнанника в социальной структуре, ответственностью перед которой мы пренебрегаем.

Игра же, в противовес обыденности, является свободным действием, она не диктуется необходимостью, в игре мы освобождаемся от неизбежности социальных обязательств¹.

Снятие с играющего социальной ответственности связано с таким важным свойством игры, как **безопасность**. Это имплицитно отражено в семантике “серьезности”, которая, по данным толковых словарей, включает компоненты “чреватый важными последствиями”, “опасный”² [29–32].

Безопасность означает, что неудача или ошибка, чреватые позором и ощущением отверженности в реальной жизни, в игре воспринимаются как естественный и неизбежный исход, оборотная

¹ Отсутствие актуальной социальной ответственности (и актуальных социальных ролей), не означает, что играющие вовсе лишены какой-либо ответственности: они обязаны соблюдать правила игры, играть честно, поддерживать игру (не быть шпильбрехерами, то есть разрушителями игры) и т.д. Таким образом, в данном случае уместно говорить об игровой социальной ответственности.

² Как возможное возражение здесь сразу же возникают примеры опасных азартных игр: гусарская рулетка (опасная игра), игра на большие ставки в казино (игра, чреватая серьезными последствиями, например, разорением). Однако, люди, добровольно играющие в гусарскую рулетку, по-видимому, либо действительно не ценят жизнь настолько, чтобы бояться ее потерять (в таком контексте неуместен разговор об опасности), либо действуют с практическими целями, например, завоевать авторитет в группе, а такая деятельность не подпадает под определение игры. Это можно рассматривать как выхолащивание игры, использование игровой формы в практических целях.

сторона чьего-то выигрыша (ср. выражения *Это всего лишь игра!*; в карточной игре, если кто-то долго думает прежде, чем пойти, говорят: *Как (будто) корову продаешь!*). Игры, применяемые в терапии, психотренингах, обучении, профориентировании и т.д. равно как и детские игры, позволяют играющим примерить на себя несвойственные им социальные роли в безопасной обстановке.

Лежащий в основе рассматриваемого противопоставления выход за пределы повседневности приводит нас к другой оппозиции, существенной для онтологии игры: реальное – фикциональное (вымышленное).

Любая форма игры имеет дело с реальностью особого порядка, создаваемой и поддерживаемой самим процессом игры. “Игра возможна только в перепричиненном мире, т.е. в мире культуры, там где пошел отсчет смещения, возник расщеп между сущим и бытием, где А оборачивается В, С, Д..., чем угодно. Ведь если всё на своих местах: А = А, играть невозможно. Именно цепь означивания, порождающих друг друга отсылов, втягивает нас в лабиринт культуры, разжигая интерес, а что же ждет нас за следующим поворотом. Чем более расширяется процесс фрагментации и сегментации культуры, тем большую актуальность приобретает игра как особый хронотоп переживания полноты и целостности бытия. Игра от неигры отличается не как правда от лжи, а как более полная, плотная, интенсивная реальность, порождающая новые миры” [33].

Присущий игре модус фикциональности обусловлен социальным контекстом ее возникновения. Описывая процесс становления детской игры в филогенезе, Д.Б. Эльконин подчеркивает, что возникновение высшей формы игры – ролевой – связано с расширением той сферы жизни общества, которая закрыта для участия детей, поскольку игра является формой “врастания” ребенка в социальную реальность и возникает лишь там, где актуальная социальная реальность закрыта для ребенка. Таким образом, именно символическая деятельность, состоящая в переживании несвойственных игроку социальных ролей, дает начало детской ролевой игре: «В самой природе игры незримо присутствует волшебное “как будто бы”» [3, с. 255].

Роль вымысла в игре сближает ее с художественным творчеством. В основе и того и другого лежит вымысел-истина (противопоставленный вымыслу-лжи). “Вымысел как игра превращается в жанр творчества, а ложь – нет” [34]. В то же время, сопоставляя фикциональность игры и художественной литературы, исследователи приходят к выводу, что игра гораздо ближе объективной реальности, чем история-нарратив, другими словами, игра как сфера вымышленного пред-

ставляет собой нечто промежуточное между нарративом и жизнью [34].

Фикциональность игровой реальности поддерживается “особым временем и пространством, которые отграничивают игру от обыденной жизни” [7, с. 32]. Игровое пространство-время структурируется логикой игры: время прерывисто, оно может останавливаться, добавляться, отниматься или даже идти вспять – этого нет в сфере обыденного. Пространство игры либо символично (стул = машина, пол = поле битвы/железная дорога/сцена и т.д.), либо искусственно ограничено: игроку нельзя выбегать туда-то и туда-то; если вылетит мяч, то это плохо для команды; в шахматах принят принцип: “тронул – ходи” и т.д.

Инобытие игры (воображаемое пространство-время-Я) приводит к удвоению социальных ролей и отношений: Д.Б. Эльконин, исследуя психологию игры, противопоставляет ролевые отношения (коммуникация между игроками в пределах их ролей) реальным (личностные взаимоотношения, которые реализуются в игре опосредованно, через исполнение ролей [3]). Для игрока “условием *sine qua non* является овладение искусством одновременного пребывания в условном и реальном мирах – так называемое *двуплановое поведение*” [36, с. 118].

Выход за пределы обыденности сближает игровые формы поведения с ритуальными.

Ритуал определяется как закрепленная традицией последовательность символически значимых действий. “Ритуал сориентирован на некоторое действие в его сюжетной целостности; участники ритуала разыгрывают это действие вновь, осознавая и переживая свою принадлежность к исходному началу” [37, с. 397]. Игре, так же, как и ритуалу, присущи рекурсивность и символический характер действий, сценарное распределение ролей.

Исследуя соотношение ролевой игры (RPG) и ритуалов посвящения (*rites of passage*), К. Лерих выделяет ряд аналогий: прежде всего, это корреляция между трехфазовой структурой ритуала посвящения и структурой RPG. Как в ритуале, так и в RPG стратегия сотрудничества и единства доминирует над соперничеством и конфликтом. Как игра, так и ритуал, за счет того, что они протекают в замкнутом пространстве в специально отведенное время, представляют собой безопасную область социального взаимодействия [38].

Одна из проблем онтологии игрового состоит в определении места игры на оси “ритуал – творчество”. Игра балансирует между полюсами ритуал/предсказуемость и свобода самовыражения, стереотип и творчество, порядок и беспорядок [1]. Любопытно, что в английском языке эта поляриность зафиксирована в семантике лексем *game* и *play*: *game* – организованная игра, функци-

онирование которой осуществляется именно посредством правил; *play* – игра-импровизация, не связанная строгими правилами.

С одной стороны, для игры значим момент воспроизводимости, (предсказуемости, упорядоченности, стереотипности действий). Этот критерий, отличающий игру от творчества (свободы самовыражения), сближает ее с ритуалом. “Игра регулярна и имеет правила, без которых она прекращается, тогда как творчество <...> принципиально оригинально (бесподобно) и свободно от правил” [39, с. 65].

С другой стороны, игра, в отличие от многих “серьезных” видов деятельности, допускает высокую степень свободы творчества, ограничиваемой лишь правилами игры. В случае агональной игры свобода творчества выражается, в первую очередь, в выборе неожиданных для соперника игровых стратегий; в игре ролевой эта свобода связана с выбором оригинальных стратегий интерпретации роли.

Не случайно в противопоставлении игрового дискурса деловому (утилитарному) В.Г. Борботько подчеркивает этот момент свободы и креативности. Назначение игрового дискурса – “освобождение человека от детерминизма природы и себе подобных, речевое лицедейство, опрокидывание устоявшихся стереотипов восприятия и поведения” [40].

В исследованиях дискурса наиболее распространенным является представление об игровом дискурсе в оппозиции к серьезному, причем в этом противопоставлении игровое нередко выступает в паре с комическим, т.е. игровое в каком-то смысле отождествляется с комическим. Сошлемся на работу В.И. Карасика, где в “прагматингвистическом аспекте противопоставляются такие виды общения, как серьезное – несерьезное (игровое, юмористическое)”, а также на исследование Э.Р. Лассан, которая выделяет игровую формацию дискурса, приравнивая ее к иронической [37, с. 286; 41].

Безусловно, игровое и комическое имеют ряд общих характеристик (отклонение от нормы/выход за пределы повседневности, двуплановость, безопасность для окружающих и др.). Однако не любая игра является веселой, а многие игры (например, шахматы, карты, детские ролевые игры) представляют собой прототип серьезности и сосредоточенности. Мы полагаем, что комическое следует рассматривать как частный случай игрового.

Экстраполируя рассмотренные выше существенные признаки игры в коммуникативную плоскость, составим предварительное гипотетическое описание игрового дискурса. Игровой дискурс в таком случае можно охарактеризовать как специфический вид общения, направленный на

получение удовольствия от самого процесса общения и лишенной прямой практической целесобразности (прямо не ведущий к решению насущных проблем). Это общение, протекающее в рамках ограниченного и особым образом структурированного пространства и времени, совершающееся по определенным правилам (сценарию), содержащее в той или иной степени элемент рекурсивности (воспроизводимости). Для игрового общения характерна двуплановость коммуникативного поведения. Оно построено так, что в нем не может произойти ничего опасного, чреватого серьезными последствиями. Доминантное психологическое состояние коммуникантов – радость, ощущение свободы и раскованности. Тональность общения преимущественно “несерьезная”.

Логично предполагать, что в разных жанрах и типах общения перечисленные принципы и характеристики реализуются в разной степени, поэтому можно говорить о градации игрового элемента в различных видах дискурса и отдельных коммуникативных событиях.

Нами был проведен мини-опрос 25 респондентов в возрасте от 20 до 40 лет, в котором предлагалось, опираясь на приведенное выше описание игрового дискурса, привести примеры видов и жанров общения, соответствующих данным характеристикам.

Наибольшее количество респондентов назвали ИГРЫ вербально-коммуникативного плана: традиционные виды игр со словами (шарады, буриме, викторины, загадки и т.д.), коммуникативные игры (“Мафия”, “Ассоциации” и др.), а также относительно молодой, но бурно развивающийся жанр RPG (ролевые игры в реальном и виртуальном вариантах).

Далее приведем полученные ответы в порядке убывания частотности упоминания.

ИНТЕРНЕТ-ЧАТЫ и ФОРУМЫ (особенно тематические, например, посвященные творчеству Дж.Р. Толкиена, той или иной компьютерной игре и т.д.). В общении доминирует гедонистическая интенция; личность коммуниканта скрыта под маской (ник-имя и аватар-картинка), анонимность обеспечивает коммуниканту безопасность и отсутствие ответственности; общение сопровождается выходом в иную (виртуальную) реальность и регулируется определенными правилами, за соблюдением которых следит модератор.

ДРУЖЕСКАЯ БЕСЕДА (варианты: ВЕСЕЛАЯ ДРУЖЕСКАЯ БЕСЕДА, ЗАСТОЛЬНАЯ БЕСЕДА). Доминируют такие признаки игрового, как досуговый (несерьезный) характер ситуации общения, интенция получения удовольствия, момент театральности.

ФЛИРТ. Этот тип общения обладает многими характерными чертами игрового поведения, а именно: “наличием правил, театрализованностью действия, неожиданностью, созданием напряженных моментов, обманным поведением (притворством), двусмысленностью происходящего, соревновательностью и наличием выигрыша” [42, с. 69].

РАССКАЗЫВАНИЕ АНЕКДОТОВ, БАЕК, СТРАШНЫХ ИСТОРИЙ. Игровое в данных жанрах представлено в двух своих ипостасях – театральность и агональность. С одной стороны, это маленький “театр одного актера”, с другой – рассказывание представляет собой своеобразное соревнование: кто расскажет самый смешной анекдот (самую интересную байку, самую страшную историю).

СОСТЯЗАНИЕ В ОСТРОУМИИ. Ведущим игровым признаком здесь является агональность (соревновательность). В отличие от предыдущего типа общения, где участники “театрально” воспроизводят готовые тексты, здесь доминирует творческий аспект коммуникации.

Далее были названы различного рода психотренинги, профессиональные тренинги, игротерапия и обучающие игры, характер продуктивности которых отличен от игрового и сближает эти коммуникативные события с практически ориентированными событиями повседневной жизни. Все эти жанры находятся на пересечении игрового и утилитарного: при том, что участники получают удовольствие от процесса коммуникации, доминирующей интенцией является направленность на внешний результат – получение определенных навыков.

Судя по данным предварительного опроса информантов, дискурс игры (коммуникативное сопровождение игрового процесса) занимает центральное место в концептуализации игрового общения. Логично поэтому начать анализ игрового дискурса именно с этого компонента. Итак, объектом нашего внимания далее является игра как коммуникативное событие.

Под коммуникативным событием мы понимаем максимальную единицу членения дискурса – акт коммуникации, границы которого определяются вступлением в общение и его завершением, и которое характеризуется постоянством таких социолингвистических переменных, как участники и хронотоп.

Игра относится к сложным коммуникативным событиям по ряду параметров, прежде всего – включение нескольких жанров общения и семиотическая сложность.

Анализ сложного коммуникативного события неизбежно предполагает рассмотрение характера взаимодействия участников общения или интерактивного “фрейма интерпретации”. Так, напри-

мер, в работе [43] рассматривается коммуникативное событие “прием у педиатра”, развертывающееся в рамках следующих интерактивных фреймов: “прием гостей” (фатическое игровое общение с пациентом), осмотр больного, проведение видеозаписи для клиники, консультирование матери. Переключение фрейма меняет характер взаимодействия: меняется тональность общения, соответственно варьируются его лексические, синтаксические и просодические характеристики. Авторы показывают, каким образом наложение фреймов, выливающееся в их конфликт или одновременное манипулирование двумя фреймами, влияет на характер общения и коммуникативное поведение участников.

Изменение фрейма взаимодействия выражается в принятии на себя коммуникантом новой (дополнительной) роли. Например, игроки, находящиеся в неформальных, дружеских отношениях, нередко поддразнивают друг друга в процессе игры, тем самым вводя в контекст игры дополнительный уровень игровой коммуникации (*Ну, что-то ты совсем играть разучился! С таким партнером совсем квалификацию потеряешь! Ну ты и балда – смотри, какую фигуру отдаешь!*). Подтрунивание представляет собой межличностную интеракцию, в которой коммуниканты “исполняют” роли психологически сильного и более слабого (“агрессора” и “жертвы”), не выходя при этом за рамки комфортного дружеского общения. Как справедливо отмечает К. Стрэле, интерактивный фрейм поддразнивания основан на противоречии сообщения и метасообщения: высказывания, формально содержащие признаки враждебности и агрессии, благодаря метасигналам игрового регистра (прежде всего, просодия и смех) не воспринимаются как таковые и служат средством манифестации взаимопонимания в рамках шутливого дружеского общения [44].

Владение механизмом переключения фреймов является показателем коммуникативной зрелости в процессе усвоения языка и развития речи. Наблюдая за игрой 8-летних мальчиков, С. Хойл приходит к выводу, что они умело пользуются языковыми возможностями “расслоения” действительности и способны легко переключать и включать новые фреймы. Играя в баскетбол или настольный теннис, мальчики начинают по очереди исполнять роль спортивного репортера, обращаясь к воображаемой аудитории и пошагово комментируя ход игры. Кроме того, в игровой фрейм репортажа они включают еще один воображаемый фрейм “интервью с игроком”. В роли комментатора они описывают игровые действия партнера или свои собственные в третьем лице, используют либо придуманные имена, либо свои собственные, но называют друг друга только по фамилии (имитируя стиль настоящих спортивных комментаторов). Имитируются и другие характе-

ристики речи взрослых комментаторов, в частности, синтаксические: обилие пассивных конструкций, отсутствие подлежащего и вспомогательного глагола. Базовым здесь является фрейм реальной действительности, где игроки выступают в качестве самих себя (используют местоимения *Я* и *Ты*, свои обычные имена); переход в этот фрейм вызван необходимостью уладить некоторые процедурные проблемы для продолжения игры [45]. Таким образом, изменения в использовании имен и местоимений сигнализируют о переключении интерактивного фрейма – переходе в роль комментатора, или выходе из нее.

Э. Гофман высказал мысль о том, что коммуниканты не просто переключают фреймы взаимодействия, но нередко и включают один фрейм в другой. Рассматривая такое включение как “расслоение”/“наслоение” (layering) коммуникативного опыта, он подчеркивает типичность этого явления для человеческой коммуникации [9].

Идея расслоения опыта особенно значима в исследовании игрового взаимодействия, предполагающего “небуквальную” интерпретацию действительности.

По мнению исследователя компьютерных игр К. Линдли, в темпоральной структуре игры обнаруживается несколько смысловых (семиотических) слоев по аналогии с уровнями кодирования в структуралистской теории нарратива: уровень моделирования игровой реальности (simulation), уровень игровых действий (performance/game) и уровень повествования (narrative). Уровень моделирования представляет собой виртуальный “слепок” фрагмента реальной действительности и задает элементарные характеристики игрового пространства и времени, уровень нарратива определяет “фабулу” игры, вводит ее в контекст некой истории, а уровень действия соответствует отдельным “ходам” игрока. Отдельные игровые действия могут осуществляться в рамках различных семиотических систем, например, сражение – одновременно и игровое действие и базисный элемент развертывания нарративного сюжета [46].

Сюжет на уровне действия раскрывается через дискурсивные эпизоды, последовательность которых не обязательно соответствует временной структуре нарратива. Игрок здесь является активным участником построения игровой реальности, оказывает влияние на характер и течение событий в мире игры. В терминах теории нарратива этот уровень соответствует сюжету, данному в игровом опыте игрока. Он включает только те фрагменты игровой реальности, которые непосредственно переживаются игроком. Основным сюжет в целом задан дизайном игры, но отбор эпизодов, их детализация, последовательность развертывания сюжета (не всегда совпадающая с

линейной темпоральной структурой традиционного нарратива) определяются активно действующим игроком.

К. Линдли подчеркивает, что каждая семиотическая система в рамках игры имеет свои принципы дизайна и предполагает определенный модус существования (характер участия) игрока [46].

Рассуждая о семиотической многослойности игры, мы исходим из утвердившегося в психологии положения о том, что психическая среда человека дифференцируется на слои с различной степенью реальности. Исследуя психологию игры, К. Левин отмечает, что план реальности может быть охарактеризован как план фактов, существование которых не зависит от личных желаний человека. Наиболее ирреальным планом поведения являются планы надежд и мечтаний. Механизмом перехода от слоев различной степени реальности к ирреальным слоям является замещение. Основное динамическое свойство игры, по мнению К. Левина, заключается в том, что, с одной стороны, она имеет дело с явлениями, относящимися к уровню реальности в том смысле, что они доступны наблюдению посторонних лиц (в противоположность, например, дневным грезам), а с другой – значительно меньше связана законами реальности, чем неигровое поведение [47].

Таким образом, базовое семиотическое членение дискурса игры связано с изначально заданной двуплановостью игрового существования: это противопоставление внутреннего, собственно игрового фрейма, и внешнего фрейма реальной действительности.

Переход на иной семиотический уровень предполагает изменение темпоральной и ролевой структуры дискурса (реальное время → игровое время; “собственная” личность → игровая личность в роли, предписываемой игрой). Для осуществления игры необходимо отделить некое игровое пространство и выделить время, которое затем особым образом структурируется – таким образом в игре удваивается физическая реальность. Игроки отрешаются от насущных проблем и выходят за пределы актуальных социальных отношений (ребенок становится воспитателем детского сада, мамой, продавцом; студенты становятся эльфами и орками; программисты и инженеры – рыцарями тевтонского ордена). Удвоение реальности ведет к тому, что игрок занимает место “в промежуточной зоне между игрой и реальностью, где он одновременно и эмпирический субъект, находящийся вне игры, и исполнитель роли внутри нее” [35].

Далее, в рамках внутреннего семиотического слоя, по аналогии с соссюровским противопоставлением языка и речи, будем разграничивать уровень игрового кода и уровень исполнения.

Уровень исполнения – это непосредственный процесс игры, ход игры, “играние”. Уровень игрового кода – мир игры как потенциально заданный и эксплицированный в тексте описания игры (знание об игровом материале, игроках и других возможных участниках, правилах игры, ходе игры и пр.). Нам представляется удобным использовать для данного семиотического слоя термин “дизайн игры”, заимствованный у разработчиков компьютерных игр.

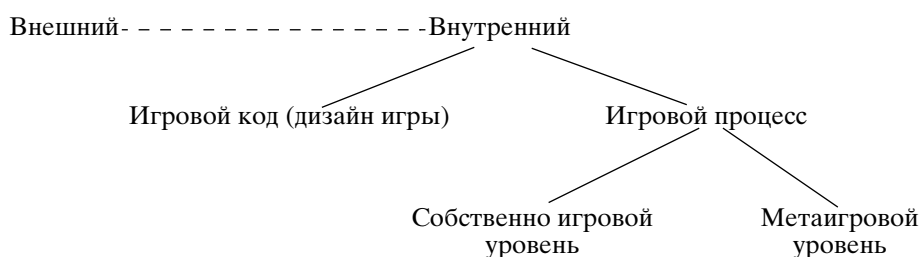
На уровне исполнения, в рамках игрового процесса разграничиваются собственно игровой слой (исполнение игровых ролей и осуществление игровых действий) и метаигровой слой. Последний представляет собой уровень игровой организации

(вступление в игру, подведение итогов и выход из игры, общение участников по поводу хода игры).

На метаигровом уровне игрок одновременно находится и в игровом пространстве-времени и вне его, что позволяет ему параллельно выполнять две задачи: во-первых, осуществлять коммуникативные действия от имени своей роли, а во-вторых, контролировать ход игры, следя за тем, чтобы исполнялись роли, соблюдались правила, поддерживалась непротиворечивость игровой реальности (не нарушалась бы последовательность событий, причинно-следственные связи и т.д.).

Таким образом, семиотическое расслоение дискурса игры включает три базовые дихотомии, что показано на следующей схеме.

Семиотические уровни дискурса игры



Далее нас интересует, каким образом семиотическое расслоение дискурса коррелирует с речевой деятельностью в процессе игры.

Анализируя игру как коммуникативное событие, следует иметь в виду, что разные типы игр различаются удельным весом речевой (вербальной) коммуникации в общем объеме игровой коммуникации (или игровой деятельности). Минимальный объем речевой коммуникации – в играх, суть которых составляет некая неречевая деятельность – физическая (соревнование в силе, ловкости, быстроте реакции и т.д.); либо знаковая (комбинационно-стратегические игры типа шашек, карт, шахмат, настольные игры и пр.).

Роль речевого общения максимальна в играх, где суть игрового процесса составляет коммуникативная деятельность/речевое общение (различные виды RPG, “Мафия”, игры – времяпрепровождения для компании, такие как “МПС”, “Ассоциации”, “Сказочка” и т.п.) или игра с языковым материалом: игра в слова (например, “Эрудит”, “Города”, “Виселица”, шарады, телешоу “Поле чудес”), игра на эрудицию и смекалку (“Своя игра”, “Кто хочет стать миллионером”), игра на творческую модификацию текстов – буре.

Кроме того, для нас важно учитывать базовое для типологии игр противопоставление агональных (соревновательных) и ролевых игр (игра-

агон vs. игра-мимесис): Игра – это борьба за *что-то* или показ, представление *этого что-то* [7, с. 27]. Это важно, поскольку данные типы игр существенно различаются по характеру речевого оформления.

Необходимо отметить, что эти ведущие игровые принципы (состязание и подражание) далеко не всегда реализуются в чистом виде. Например, шахматы и карты, являясь агональными играми, содержат в себе определенный элемент подражания, поскольку имитируют войну между враждующими армиями; ту же особенность замечаем и в детских играх: прятки носят название “кошки-мышки”, сложная смесь прятков и салок называется “казаки-разбойники” и т.д., то есть, противоборство прячущихся и ищущих приобретает образное ролевое воплощение. Трудно разграничить агональное и подражательное в таких популярных играх, как “ручеек”, “море волнуется”, “колечко” и т.д. Думается, что в большинстве случаев правильнее говорить не о подразделении игр на подражательные (ролевые) и агональные (состязательные), а о существовании двух ведущих игровых принципов – борьба и подражание, создающих неповторимые комбинации своих воплощений в конкретных играх. Отметим, что существует особая группа игр, основанных на главенстве принципа подражания: это ролевые игры, где основной целью играющих является максимально точное следование роли.

Как показал анализ материала, вербальная и невербальная коммуникация, сопровождающая процесс игры, соотносится с выделенными семиотическими уровнями. Поэтому мы будем рассматривать, соответственно, внешний коммуникативный слой, языковое представление игрового кода (дизайна игры), коммуникативное сопровождение игрового процесса и метаигровую коммуникацию.

Внешний коммуникативный слой – общение на темы, не имеющие отношения к игре (временный выход из игрового времени-пространства).

В сериале о приключениях Шерлока Холмса (реж. В. Масленников) дважды показана карточная игра в клубе “Багатель”, и если в первый раз разговоры за столом начинаются только после того, как закончилась игра, то во второй раз за тем же столом игра протекает в сопровождении дружеской беседы. Подобный контраст между непринужденной беседой за игрой и сосредоточенным молчанием не может не броситься в глаза, тем более что речь идет об одном и том же фильме, и временной промежуток между этими двумя событиями по сценарию весьма невелик, всего несколько дней.

Мы полагаем, что таким образом автор маркирует разницу между игрой для развлечения и игрой на большие ставки, где невнимательность может стоить денег (кроме того, в первой игре принимает участие игрок, который, как впоследствии оказалось, является шулером).

В целом, следует заметить, что игровая этика предполагает запрет на посторонние разговоры, что свидетельствует о полном погружении в игру и серьезном к ней отношении. Запрет на посторонние разговоры входит в прагматическую presupпозицию данного коммуникативного события, поэтому он обычно соблюдается солидными игроками: *Тут же ему всунули карту на вист, которую он принял с таким же вежливым поклоном. Они сели за зеленый стол и не вставали уже до ужина. Все разговоры совершенно прекратились, как случается всегда, когда наконец предаются занятию дельному. Хотя почтмейстер был очень речист, но и тот, взявши в руки карты, тот же час выразил на лице своем мыслящую физиономию, покрыл нижнюю губу верхней и сохранил такое положение во все время игры* (Н.В. Гоголь, “Мертвые души”, глава 1).

Нарушение presupпозиции одним из участников может привести к агрессивной реакции со стороны другого. Так, в фильме “Карты, деньги, два ствола” игроков, завязавших непринужденную беседу за игрой, грубо прерывают: *Listen, ladies! This is cards. Men play cards. If you wanna talk soft, go to the (...) hairdresser's! So, shut it and play!*

Говоря о соотношении внешнего и внутреннего слоев игровой коммуникации, следует особо

отметить случаи (как в некоторых телеиграх, например “Поле чудес”, “Кто хочет стать миллионером?” “Что? Где? Когда?”), когда выход из игровой реальности во внешний семиотический слой запрограммирован дизайном игры и ритуально осуществляется ведущим, который инициирует общение на тему личности игрока. И игроки, и публика об этом знают заранее и с удовольствием ожидают этого момента.

В “Поле чудес” это едва ли не более значимая часть шоу, чем сама игра, это некий “момент истины” для “маленького человека”. С одной стороны, здесь важен вклад ведущего, ему приходится импровизировать, реагируя на реплику игрока и поддерживая развлекательную функцию шоу. Ведущий исполняет роль доброжелательного хозяина, принимающего гостей, и одновременно роль институционального шутника. С другой стороны, для игрока это “сольный выход”, своеобразная самопрезентация: к ней готовятся заранее, продумывают текст презентации – как себя самого и своей семьи, так и подарка, который должен “рассказать” и об игроке, и о его трудовом коллективе, и его родном городе. Для зрителей этот эпизод содержит существенное метасообщение: “это народная игра, вы – простые люди – все для нас дороги и интересны как личности, нам не безразлична ваша жизнь и ваши судьбы, мы заинтересованы в вашей победе и всячески вас поддерживаем”.

По сути дела, реальная действительность (внеигровая личность игрока) здесь становится частью игры, при этом происходит переключение типа игры с агональной на театральную. Следует учитывать, что любое интервью или телевизионная беседа – это инсценированные коммуникативные события с определенным моментом театральности; Д. Бурстин относит их к псевдособытиям, драматургия которых полностью задается средствами массовой информации [48].

Несколько иную функцию имеет содержание внешнего коммуникативного слоя в онлайн-овых RPG – специфическом виде компьютерных игр, который представляет собой смесь сетевой компьютерной игры, чата и форума (например, “Lineage”). За счет того, что степень свободы игрока здесь довольно высока, данная форма игрового взаимодействия приобретает качественно иной характер, чем в традиционных сетевых играх, и в большей степени имитирует жизнь. Примером тому могут служить факты различного рода мошенничества и вымогательства, возможные в реальной жизни, но невозможные в обычных сетевых компьютерных играх, где взаимодействие игроков сводится к набору стандартных опций, заданных игрой. Игроки стремятся информировать друг друга о подобных нарушениях этики, а также опекать новичков. По свидетельству

игроков, суть данного типа игр в большей степени состоит в межличностном общении, нежели в получении удовольствия от развития (“прокачки”) собственного персонажа. Удовольствие от общения усиливается за счет подчеркнута неформальной тональности общения, насыщенности разговорной лексикой, молодежным сленгом и особым жаргоном данной игры. Таким образом, внешний коммуникативный слой игры оказывается здесь не менее, если не более важным, чем внутренний.

Следует подчеркнуть, что по-настоящему сложные игры предполагают полную сосредоточенность игроков и отсутствие посторонних действий и разговоров, отвлекающих от игры. Особенно важно это для ролевой игры, поскольку игровая реальность творится здесь в основном за счет речевой коммуникации. Параллельное общение по двум направлениям само по себе представляет собой достаточно сложную интеллектуальную задачу и, кроме того, невозможно без временного выхода из образа, что разрушает цельность игры и снижает ее эмоциональный накал. Во время наблюдения над игрой в малой группе нами было установлено, что посторонние разговоры и шутки (упоминание об общих знакомых, остроумные комментарии к действиям друг друга и шуточные перепалки) приветствовались игроками во время коммуникативных игр-времяпрепровождений, однако переход к посторонним темам во время ролевой игры мгновенно разрушал ее коммуникативное пространство – все сразу меняли позу, расслаблялись и замолкали, игра прекращалась.

Внутренний коммуникативный слой – охватывает все, что непосредственно имеет отношение к игре, к одному из ее внутренних семиотических слоев. Дизайну игры соответствует текст правил или описание игры. Игровому процессу соответствуют языковые маркеры вступления в игру и выхода из нее, маркеры игровых действий, игровая терминология и жаргон, игровая идиоматика. Наконец, метаигровому уровню соответствует игровой метакомментарий.

Игровой код (дизайн игры)

По аналогии с языком как системой знаков будем рассматривать игровой код или дизайн игры как потенциально заданную систему единиц (знаков) и правил их употребления.

В качестве знаковых единиц игры мы рассматриваем игровой материал и отдельные игровые действия. К игровому материалу относятся игрушки (в широком смысле слова), спортивные снаряды и предметы (фигуры, карты, фишки и пр.), игровые роли, словесный игровой материал (в чисто коммуникативных играх типа *эрудит*, *виселица*, *города*).

Следует подчеркнуть, что все игровые действия семиотичны, так как являются единицами реализации замысла игры. Например, в игре “Виселица” игровыми действиями является называние буквы (каждая верно отгаданная буква символизирует шаг в продвижении к победе, достижении игровой цели) и изображение противником элементов виселицы, которые символизируют количество неудачных ходов.

Следует также пояснить, что, говоря о ролях, мы имеем в виду не только ролевые игры или агональные с элементом мимесиса, но и чисто агональные игры, участники которых, как минимум, исполняют роли соперников, но при этом могут иметь и более конкретные функции в этих ролях (например, лидер, защитник, подающий и др.).

Правила включают а) описание последовательности игровых действий или сценарии игрового поведения; б) описание разрешенных и запрещенных игровых действий; в) описание условий игры (хронотоп коммуникативного события).

Дизайн игры, как уже отмечалось выше, эксплицируется в тексте описания игры. Этот текст традиционно называется “Правила игры”, но поскольку в семиотическом ракурсе правила понимаются в более узком смысле и ограничиваются от знаковых единиц, то термин “описание” представляется предпочтительным.

Текст описания игры характеризуется некоторыми языковыми особенностями.

1. Почти полное отсутствие прилагательных, преобладание глаголов (для обозначения игровых действий и санкций) и существительных (для обозначения участников, игровых единиц, игровых ситуаций или позиций).

2. Для глагольных форм характерно использование “вневременного” (обобщенного) настоящего в третьем лице: *Игроки поочередно выставляют на поле по одной фишке “своего” цвета; Первый игрок в специальном стаканчике перетряхивает кости, смотрит полученную комбинацию и объявляет ее остальным участникам.*

3. Широкое использование модального сказуемого и императива для выражения модальности возможности (акцент на вариативности игровых действий) и долженствования (акцент на необходимости следовать правилам). Другими словами, описание игры практически представляет собой систему разрешений и запретов на определенные игровые действия.

Выставлять разрешается только имена существительные, нарицательные в именительном падеже (“Эрудит”). Осаливание биты, выкапывшейся на игровое поле, запрещается (Лапта). В колоде может быть любое количество карт. В колоде не должно быть более четырех одинаковых карт, кроме ресурсов. Игрок обязан указать, какому конкретно подразделению он дает

артиллерийскую поддержку (“Война”). Во время игры **не спрашивайте** совета ни у кого, кроме вашего партнера или кэдди. **Не давайте** советов никому, кроме вашего партнера (Гольф).

По сути дела, по своей интенции, независимо от грамматической структуры (императив, наличие модального сказуемого или констатирующее повествовательное предложение с описанием действий игрока), текст правил представляет собой набор предписывающих речевых актов.

4. Экспликация причинно-следственных связей. Это связано с необходимостью учесть все возможные варианты игровых ситуаций и соответственно предписать варианты игровых действий: *Если шар сдвигается, катится, поворачивается или двигается каким-либо другим способом самопроизвольно (сам по себе), то его нужно оставить в сложившейся позиции и продолжить игру* (Бильярд). *Если имеется выбор между битьем дамкой или простой, Вы должны бить дамкой* (Португальские шашки).

5. Обилие возвратных глагольных форм в пассивном значении.

Если игрок повторно нарушит данное правило, то за ним признается поражение. После каждой талии карты тасуются и предлагаются банкометом для съемки понтеру, сидящему справа. Подача мяча проводится одним из игроков защиты. Кости раскладываются на столе “рубашкой” вверх и перемешиваются.

Обезличенность пассива соотносится с предписывающим характером текста описания – у него нет автора, он как бы дан “сверху”, предписывающий субъект носит обобщенно-безличный характер. Кроме того, обезличенность пассива подчеркивает объективность и беспристрастность самих правил.

Обезличенность и вневременное настоящее коррелируют с внеситуативностью игрового кода – так же, как и язык (знаковая система в потенции), в отличие от речи, не имеет “привязки” к конкретной ситуации общения.

В зависимости от типа игры, ее сложности, “обиходности” или институциональности структура описания может быть в разной степени свернутой или развернутой. В наиболее полном варианте описание игры включает следующие разделы: цель игры, игровой материал, количество и функции игроков, другие участники (запасные, тренеры, судьи) и их функции, временной регламент (правила отсчета времени), игровое пространство, ход игры (описание игровых действий), ведение счета, условия окончания игры, нарушения правил и наказания.

В некоторых описаниях особо выделяется игровой этикет, в котором эксплицитно констатируются этические ценности, связанные с отношениями партнеров по игре: уважение к партнерам,

корректное поведение, вежливость и честность. Данные ценности являются универсальными для дискурса игры в целом.

Сравним стилистику презентации этикетных моментов в официально утвержденном описании институциональной игры и популярной неинституциональной игры в компьютерном варианте.

(1) *Участники должны вести себя уважительно и вежливо в духе честной игры, не только по отношению к судьям, но также по отношению к другим официальным лицам, соперникам, партнерам и зрителям* (Волейбол).

(2) *Уважайте других игроков. Даже если вы выиграли партию, помните, что без остальных игроков партии бы просто не было. Не надо гнуть пальцы и задирать нос, лучше поблагодарите всех за игру. <...> Для личных разборок есть приват. На крайний случай – приват ведущего и/или модератора. Не надо отравлять атмосферу ссорами (“Мафия”).*

Во втором случае неформальный, шуточно-иронический стиль описания игрового этикета соответствует характеру общения в сети Интернет.

Очень подробно этикетный код разработан для игры в гольф. Это игра, до сих пор сохраняющая социальную коннотацию привилегированности, в своем своде этикетных правил подчеркивает джентльменскую учтивость по отношению к партнеру. Вежливость и корректность, в частности, проявляются в том, что игрок должен стремиться не создавать неудобства для партнеров по игре и заботиться о состоянии полей:

(3) *Не стойте близко к игроку, производящему удар, и не отвлекайте его движениями либо разговором. Воздержитесь от игры, пока идущая впереди группа не удалась на безопасное расстояние. Пропускайте вперед группы, играющие быстрее вас. Восстанавливайте дерн. Разравнивайте следы в “бункерах” (так называются специальные песчаные ловушки).*

Любопытно отметить встретившееся нам в Интернете описание ролевых игр, где такая, казалось бы, универсальная ценность игры, как стремление к победе, к выигрышу, рассматривается как антиценность:

(4) *Суть ролевой игры – в том, что человеку дается персонаж, а дальше он живет и действует так, как, по его мнению, действовал бы герой. Именно поэтому, замечу, в ролевках обычно презируют “манчкинов”, то есть любителей игры на выигрыш: бывают ситуации, когда герою естественнее поступить неоптимальным образом, и те, кто умеет так играть, не зря считаются лучшими ролевиками* (<http://www.lki.ru/text.php?id=498>).

Обозначение игрового материала и игровых действий составляет игровую терминологию. Игровая терминология четко фиксируется и употребляется в играх институционального типа – во всех спортивных играх, шахматах, бильярде, карточных играх. Она обычно входит в описание игры и может выделяться в отдельный раздел текста описания. Например, в бильярде выделяются следующие группы терминов: типы ударов (*абриколь*, *боковик*, *винт*, *дулет*, *карамболь*, *круазе*, *кикс*); характеристика шаров (*зайцы*, *маска*, *биток*, *бортовик*, *пирамида*, *подставка*); типы игроков (*король*, *принц*); тактики и приемы игры (*прижать*, *отыгрыши*, *выход*) и др.

Параллельно с терминологией в некоторых играх используется и игровой жаргон. Жаргон существует как экспрессивный дублер терминологии, предназначенный для неформального игрового общения в кругу хорошо знакомых партнеров – об этом прекрасно сказано у Н.В. Гоголя:

(5) *Выходя с фигуры, он ударял по столу крепко рукою, приговаривая, если была дама: "Пошла, старая попадья!", если же король: "Пошел, тамбовский мужик!" А председатель приговаривал: "А я его по усам! А я ее по усам!" Иногда при ударе карт по столу вырывались выражения: "А! была не была, не с чего, так с бубен!" Или же просто восклицания: "черви! червоточина! пикенция!" или: "пикендрас! пичурущих! пичура!" и даже просто: "пичук!" – названия, которыми перекрестили они масти в своем общении. По окончании игры спорили, как водится, довольно громко (Н.В. Гоголь, "Мертвые души", глава 1).*

Помимо терминологии, вербальная часть игрового кода включает идиоматику – клишированные формулы, облигаторно воспроизводимые в определенных игровых ситуациях. В игровой идиоматике выделяются формулы институционального типа, ритуально воспроизводимые в играх, осуществляемых в рамках того или иного института: а) официальные спортивные соревнования: *On your mark! Get set! Go! (На старт! Внимание! Марш!)*; б) масс-медиа – в частности, телеигры: *Минута пошла; Команды на сцену!; Итак, мы начинаем КВН*; в) игорные заведения: *Делайте Вашу игру, джентльмены! Прошу Вас, делайте Вашу игру. Делайте Вашу игру! Ставки окончены! Ставки сделаны!*

С другой стороны, существует необлигаторная игровая идиоматика разговорного стиля. Это прибаутки, шутливые выражения, обычно в поэтической форме или поговорочного характера, употребляемые для оживления речи. В качестве иллюстрации можно привести выражение *А я его по усам!* из гоголевского текста, а также примеры из картотеки авторов: *Крести! Дураки на месте!* или: *Я один двоих привез!* (человек, обыгравший

в карты двоих). Нестандартность и экспрессивность этих выражений связаны с их принадлежностью к личностному либо узко-групповому тезаурусу.

Важная функция игрового жаргона и идиоматики – маркирование принадлежности к узкому кругу "причастных". Так, особую роль играет знание сложной системы жаргонизмов в онлайн-вых RPG: *флудеры* – те, кто *флудит*, то есть, заполняет чат бессодержательными сообщениями; *бижа* – магические украшения; *шмот* – одежда, доспехи; *в реале* – в реальной жизни и т.д. Существует также ряд жаргонизмов, свойственных только конкретным играм (обычно обозначают уникальные артефакты или *юниты*, которых нет в других RPG), например, *соски* в "Lineage" – название, данное одному из видов "боеприпасов" по сходству внешнего вида. Без знания жаргонизмов невозможно успешно взаимодействовать с другими игроками.

Коммуникативное маркирование начала игры

Переход из одной реальности в другую (вход и выход из игры) маркируется семиотически – вербально и/или невербально.

Семиотическая значимость момента вступления в игру отмечается специалистами по исследованию игровой деятельности. Игра – это такой вид деятельности, который "невозможно успешно осуществить, если участники специально не маркируют ее как игровую, не информируют эксплицитно о переходе в игровой фрейм [49, с. 3]. Здесь уместно провести параллель с речевым жанром рассказывания анекдотов, для которого «наличие "метатекстового" ввода является почти обязательным» [50, с. 29]. Это, кстати, свидетельствует о том, что данный жанр (точнее, коммуникативное событие) правомерно относить к игровому типу дискурса.

Маркеры начала и окончания игры содержат эксплицитное или имплицитное выражение модальности волеизъявления, например: маркеры перехода к игре – *Ну, начали? Играем! Время пошло!*; маркеры возвращения из игры во внеигровую реальность – *Я наигрался! Я больше не буду (не хочу) играть! Давайте во что-нибудь другое (поиграем)! Хватит играть, пора делом заниматься. Наигрались? Поиграли – и хватит!*

Вступление в игру нередко предваряется приглашением к игре или договоренностью об игре, однако эти жанры нередко оказываются отсроченными во времени, т.е. непосредственно не предшествуют началу игры. И хотя они не входят в темпоральную рамку коммуникативного события, но составляют его "коммуникативное прошлое" (термин Т.В. Шмелевой [51]).

В зависимости от ситуации общения приглашение к игре может быть оформлено вежливыми клише официального стилистического регистра (примеры 6, 7) либо носить неформальный разговорный характер (примеры 8, 9).

(6) – *Will you oblige me and sit down to a game of whist?*

– *I must confess I know little of the game, Madam, but I shall be glad to improve myself – if my fair cousin will consent to release me* (“Pride and Prejudice”, dir. S. Langton).

(7) – Арбенин: *Не откажите инвалиду: Хочу я испытать, что скажет мне судьба/И даст ли нынешним поклонникам в обиду/Она старинного раба.* <...>

– Игроки: *Извольте, вам и книги в руки, – вы хозяин, Мы гости* (М.Ю. Лермонтов “Маскарад”).

(8) *Will you join us, Miss Bennet?* (“Pride and Prejudice”, dir. S. Langton).

(9) *So, do you wanna play?* (“Lock, Stock and Two Smoking Barrells”, dir. G. Ritchie).

Иногда приглашение к игре (например, в шахматы) оформляется невербально: приглашающий молча (или ведя постороннюю беседу) делает первый ход (“Revolver”, dir. G. Ritchie; “Kingdom of Heaven”, dir. R. Scott).

Бывает, что игрок инициативно присоединяется к игре, не дожидаясь приглашения. В этом случае он либо просит разрешения участвовать, предлагая себя в качестве партнера, либо вносит предложение о ходе игры, тем самым присваивая себе “нератифицированный” статус игрока:

(10) *“Hi there! Oh, what’s this, poker? Mind if I?...; How would this appeal to you: the last winner takes all?”* (“The Con Artist”, dir. S. Corbucci).

Этап вступления в игру может также включать в себя такие моменты, как распределение ролей (в ролевых играх) или выбор исходной позиции (цвет фигур в шахматах, шашках и пр., жеребьевка – кто делает первый ход, кто на какой части поля играет и т.д.).

(11) *The first person to yell “First!” gets the most valued position, jumper* [52, с. 318].

На вступительном этапе игры возможно обсуждение или проговаривание правил. Знание правил входит в presupпозицию играющих, но, несмотря на это, они иногда полностью эксплицируются перед началом игры, например, если кто-то из игроков с правилами не знаком.

Правила проговариваются полностью во избежание недоразумений, если предполагается игра на большие ставки.

(12) *This is three card drag, gentlemen. That means three threes are the highest, then three aces, then running down accordingly. Then it’s a running flash, a run, a flash and then a pair. An open man can’t see a*

blind man, and it will cost you twice the ante to see your opponent. (...) You all know the rules and you know I won’t stand for it (“Lock, Stock and Two Smoking Barrells”, dir. G. Ritchie).

Важными здесь нам представляются два момента: во-первых, крупье объявляет игрокам правила, используя специфическую интонацию, подчеркивающую, что сообщаются общеизвестные вещи. Во-вторых, эта же мысль акцентируется вербально вслед за перечислением правил. Аналогичное наблюдаем в телеигре “Кто хочет стать миллионером”: каждый раз, обращаясь к новому игроку, ведущий произносит ритуальную фразу *Правила вам знакомы*, и далее полностью озвучивает условия игры.

Из этого можно сделать вывод, что проговаривание, т.е. стандартное воспроизведение правил перед началом игры, является маркером серьезности и носит ритуальный характер, выполняя перформативную функцию “инициации” игрока.

Если правила носят вариативный характер, то они обсуждаются участниками и принимается вариант для данной игры.

(13) *Перед началом игры надо оговорить одно условие: будут ли ребята из второй команды стоять на месте или они могут передвигаться по площадке* (“Заколдованный замок”).

Воспроизведение правил отсутствует или носит фрагментарный характер, если игра происходит в дружеской компании и не предполагает денежных ставок. В таких случаях часто возникают ситуации, в которых “дообъяснение” правил происходит по ходу игры, по мере необходимости, когда кто-то из игроков, незнакомый с правилами, нарушает логику игры.

(14) (в игре в ассоциации, после того, как “мающийся” высказал две неверных догадки) *У Вас всего три попытки! – Ах, всего три?!*

(15) (в ходе игры один из играющих вносит коррективы) *Нужно быстрее отвечать: чем быстрее отвечают, тем интереснее!*

(16) *А вы в курсе, что, если мы сейчас начнем сразу всех угадывать, то у нас потом людей не останется? – А, правда! Давайте сначала все проговорим...* (примеры из картотеки авторов).

Коммуникативное сопровождение игрового процесса

Обмен ходами или совершение игровых действий может сопровождаться вербальными репликами. Облигаторные маркеры игровых действий входят в описание игры и предполагают стандартное воспроизведение.

(17) *Если вы потопили корабль противника, то соперник должен сказать “убил”, если вы ранили корабль (то есть вы попали в корабль, име-*

ющий больше, чем одну палубу), то **соперник должен сказать “ранил”** (“Морской бой”).

(18) *Осаленный игрок останавливается, вытягивает руки в сторону и кричит: “Чай-чай-выручай”* (“Салки”).

(19) *Игру начинает одна из команд словами: “Али-баба! Вторая команда хором отвечает: “О чем слуга. Вновь говорит первая команда: “Пятого, десятого, Сашу нам сюда! При этом называет имя одного из игроков команды противника. Названный играющий оставляет свою команду и бежит к команде противника с целью разорвать цепь”* (“Али-баба”).

Для многих подвижных детских игр характерно использование стишков-рифмовок. Произнесение рифмовок выполняет функцию энергетической подпитки и служит для поддержания ритма движения и, соответственно, оптимизации игровых действий (например, движений прыгающего через скакалку). Кроме того, произнесение определенного слова является сигналом для совершения определенных действий, как например, в игре “Кот и мыши”:

(20) *Водящий – кот спит в своем домике, а мышата идут к нему со словами: “Вышли мыши как-то раз / Посмотреть, который час / Раз, два, три, четыре / Мыши дернули за гири... (В этот момент мыши подходят к коту и даже могут его потрогать). Вдруг раздался страшный звон, / Побежали мыши вон. После слова “вон” кот просыпается и бежит догнать мышей. Мышки должны спрятаться в своем домике.*

В приведенных выше примерах наблюдается разное соотношение вербальных и невербальных игровых действий: дублирование (17), инкорпорация (18), комплементарность (19, 20).

В случае инкорпорации вербальная реплика является значимым игровым действием в цепи невербальных действий, а при комплементарности вербальные действия маркируют определенный этап игры и выступают в качестве сигнала для начала следующего физического действия.

В агональных (физических и комбинационно-стратегических) играх вербальное сопровождение дублирует собственно содержание хода (*Мат! Гол! Пас! Зеро! Дуплет! Рыба! Дамка!*) или игровые единицы (*крести, ники, черви*), которые в данный момент задействованы в игре, причем это делается не столько по инициативе игрока, сколько по сложившейся традиции.

В данном случае мы имеем дело с двойной знаковой репрезентацией: игровая знаковая единица и ее вербальный коррелят. Игрок совершает некое знаковое действие, которое вполне самостоятельно и непротиворечиво интерпретируется в контексте игры. Учитывая информационную избыточность этих реплик (участники по ходу игры и так знают, что происходит), мы можем предпо-

ложить, что дублирование имеет своим следствием эффект интенсификации, которая маркирует семиотически значимые моменты игры, способствует фиксации внимания партнеров на этом значимом моменте.

В агонально-ролевых играх практически отсутствует свобода вербального наполнения, участники просто воспроизводят или названия игровых единиц (слова и словосочетания) или заданный текст (поэтому он включен в описании игры с инструкцией, когда, на каком этапе игры его нужно воспроизводить).

В случае неагональных коммуникативных игр (“Ассоциации”, “Сказочка”, “МПС” и др.) вряд ли можно говорить о речевом сопровождении обмена ходами, поскольку речевое общение, собственно, и составляет его содержание.

(21) *В этой игре зашифрована некая сущность, которая называется МПС (“мой правый сосед”. – авт.). Сразу дам Вам подсказку... Это... Там будет дейктик. То есть, это очень важно. Вы сейчас будете задавать нам любые вопросы об МПС и каждый из нас по очереди будет на эти вопросы отвечать. Вы должны из этих вопросов вычленишь, что такое МПС. МПС – это аббревиатура (из картотеки авторов).*

(22) *Сейчас я раздаю вам листочки; представьте себе, что листочек – это футболка, которую вы будете носить на улице каждый день. На этой футболке вы пишете надпись, которую вы написали бы на своей футболке, если бы вот было такое условие. Смысл игры – угадать, кто это написал. Как мы это будем делать? Я сейчас читаю одну надпись и, начиная с себя, – я начну с себя, чтобы вам легче было – я говорю: “Это написала я, потому что...” и даю причину. Потом я говорю: “Это написала не я...” и даю причину, почему я не могла это написать. И каждый про каждую надпись это говорит, а все следят за реакцией друг друга и пытаются понять, кто это написал (Игра “Надпись на футболке”, из картотеки авторов).*

Как видно из примеров (21) и (22), общение в неагональных коммуникативных играх более свободно, хотя их правила задают определенные ограничения параметров общения (задавать вопросы, отвечать на вопросы, строить высказывания по определенной модели и т.п.).

Принципиальное отличие ролевых игр заключается в их речевой креативности. Текст роли (в отличие от собственно театральной игры) никогда не задан заранее, участники импровизируют в рамках заданной роли (мимесис здесь заключается в том, что у игрока имеется представление о речевом опыте персонажа – это либо собственный жизненный опыт, либо опыт, почерпнутый из предыдущего текстового опыта – текстов культуры (книги, фильмы, рассказы очевидцев или “экс-

пертов”). Так, например, играя в дочки-матери, девочки либо отзеркаливают свое реальное общение с матерью, либо, наоборот, сочиняют текст, который отражает их представление о том, каким им хотелось бы видеть это общение в идеале (компенсаторная функция игры).

Максимальная речевая креативность имеет место в играх RPG, цель которых можно сформулировать как коллективное создание текста, который по своим формальным и содержательным характеристикам имитировал бы эпическое повествование или авторскую художественную прозу. Участники игры, чаще всего, незнакомые друг с другом в реальной жизни, встречаются на специально отведенном форуме и создают рассказ о вымышленных событиях в рамках темы, заданной ведущим (гейм-мастером).

Текст, являющийся результатом нарративной RPG, обладает сложной структурой: он состоит из трех частей, две из которых находятся в одном форуме, а третья обычно выносится в отдельный форум. Первая часть текста RPG – зачин – содержит три элемента: графический объект (чаще всего это карта), предысторию и подписку (“действующие лица и исполнители”, то есть, набор ролей и лики участников). Вторая часть – это собственно диалогический обмен сообщениями, составляющий основную часть игры. Здесь выделяются два вида сообщений: а) принадлежащие гейм-мастеру(ам) и б) остальным игрокам. Сообщения мастера обозначают основные вехи развития сюжета, которые подлежат отражению в сообщениях каждого из игроков. Третья часть представляет собой область “вне роли” (*OOC* = *out of character*) и обычно выносится в отдельный форум. Здесь игроки общаются на вне-игровые и около-игровые темы, например, договариваются о дальнейшем развитии событий или просят разрешения мастера (игроков) на совершение того или иного хода, например, упоминание того или иного факта, персонажа и т.д.

Метаигровой уровень коммуникации

Описывая игру в скакалки, М. Гудвин отмечает, что в процессе игры девочкам приходится принимать ряд решений: по какому принципу выбирать, кто прыгает и кто крутит скакалку, какая роль отводится новичкам, какие рифмовки (считалки) и в какой последовательности будут произноситься во время игры, как учитывать внешние помехи (появление на улице автомобиля и др.). Обычно метаигровое комментирование приходится на начальный этап, либо на “стыки” между эпизодами, когда один игрок заканчивает свою серию и наступает очередь следующего. Тем не менее, комментирование может иметь место и в процессе игры, даже во время произнесения считалок – это может быть похвала или критика в ад-

рес игроков (*Put some life in it! Давайте поживее!*), реплика относительно его везения (*You oughta be glad you didn't get Berlin. Повезло, что тебе не достался поворот!*) или корректировка игровых действий [52].

Как показывают наши наблюдения, метакоммуникативный слой активизируется в игре чаще всего в связи с нарушением правил, в репликах типа *Игра не по правилам! Мы так не договаривались! Так нечестно! Я так не играю! Это не считается!*

Здесь возможны следующие варианты:

а) Обвинение партнера в нарушении правил

(23) *Полковник Моран, мне кажется, что Вы – шулер!* (“Смертельная схватка”, реж. В. Масленников)

(24) *“Не надо подсказывать!”* (из картотеки авторов).

б) Апелляция к правилам (напоминание) с целью разрешения возникшего конфликта. Воспроизводится фрагмент правил, релевантный именно для данной игровой ситуации.

(25) *“(Donald): Three grand, dare! – (Tanya): Four thousand is an open man, you know that! – (Edd): You do know how to play this game, don't you, Donald? The reason I've only put in half the ante is because I don't know what I've got. Now, you play or you fold!”* (“Lock, Stock and Two Smoking Barrells”, dir. G. Ritchie)

(26) *“As you know this puts us in an awkward position. I don't have enough to continue. – We will have to see both your cards. If no one loans Eddie the money to continue. It's a loan or we see both your cards”* (“Lock, Stock and Two Smoking Barrells”, dir. G. Ritchie).

в) Корректировка игровых действий.

В следующем примере из работы М. Гудвин речь идет о рифмовке, которая произносится одновременно с движением скакалки: одна из девочек нарушила последовательность строчек, и другая ее поправляет [52].

(27) – *Do it fast, do it quick.*

– *NO! Around the limbo rock.*

– *Hey let's do the limbo rock.*

Вторая важная функция метакоммуникации – это мониторинг игровых действий, т.е. организация игрового взаимодействия. Эта функция важна в играх, содержание которых составляют физические действия.

(28) *Тренер имеет право просить минутный перерыв. Он должен сделать это лично, подойти к секретарю и четко произнести: “Таймаут”, сопровождая просьбу соответствующим жестом рук* (Лапта).

(29) (игра “Веревочка”, которая предлагается в репертуаре игр для вожатых и содержит педаго-

гическую цель – выявление лидера). Для проведения этой игры возьмите веревку и свяжите ее концы так, чтобы было образовано кольцо. Ребята встают в круг и берутся двумя руками за веревку, которая находится внутри круга. Задание: Сейчас всем надо закрыть глаза и, не открывая глаз, не выпуская из рук веревку, построить треугольник. Сначала возникает пауза и полное бездействие ребят, затем кто-то из участников предлагает какой-то вариант решения: например, рассчитаться и далее строить треугольник по порядковым номерам, и затем руководит действиями. Практика этой игры показывает, что обычно эти функции на себя берут лидеры.

Особенность речевой метакоммуникации в данной игре заключается в том, что совершение определенных физических действий, выполнение которых приводит к достижению цели, просто невозможно совершить без организационного общения. Речевая коммуникация здесь выполняет функцию мониторинга физических игровых действий.

Третья функция игровой метакоммуникации – экспрессивная. Экспрессивные реплики по поводу хода игры факультативны относительно дизайна игры, но, учитывая высокую заинтересованность участников в результате, их эмоциональную вовлеченность в игровой процесс и гедонистическую функцию игровой коммуникации, следует признать эмотивно-экспрессивный слой игровой метакоммуникации неотъемлемой частью игрового исполнения. Эмотивно-экспрессивные реплики игроков направлены либо на самовыражение (эмоции радости, недовольства, досады, раздражения), либо на выражение отношения к партнеру (речевые акты похвалы, комплимента, упрека, иронического подтрунивания): *Что-то сегодня у меня не клеится! Пове-зет мне, видно, в любви! Сколько можно думать?! Ходи, давай! Кто ж так ходит? Достой-ный отпор! Моя месть будет страшна!* и т.д.

Экспрессивное метаигровое комментирование, как правило, имеет место в процессе игры, либо по ее завершении – при подведении итогов.

Интересный пример обыгрывания игрового и метаигрового коммуникативных слоев находим в фильме Т. Стоппарда “Розенкранц и Гильденстерн мертвы” (“Rosencranz and Guildenstern are Dead”), снятом автором по своей одноименной пьесе. Там герои, оказавшиеся в гимнастическом зале старинного замка, затевают игру “в вопросы”. Розенкранц предлагает поиграть, и Гильденстерн спрашивает, как играть в эту игру. После того, как Розенкранц начинает объяснять правила игры (состоящие в том, что нужно изъясняться вопросами) и использует при этом повествовательные предложения, Гильденстерн засчитыва-

ет ему “потерю подачи” за то, что тот “нарушил правила”. В ответ на это Розенкранц покидает площадку с обиженным видом, заявляя, что он так играть не будет. После этого друзья начинают играть сначала.

Парадокс здесь состоит в смешении уровней: правила игры (изъясняться только вопросами) не распространяются на объяснение правил, так как объяснение правил относится не к игровому, а метаигровому уровню.

Хронологическое течение игрового коммуникативного события завершается подведением итогов и выходом из игры. Многие игры заканчиваются по свистку судьи или соответствующей реплике ведущего.

Итак, можно говорить о том, что наполнение семиотических слоев игры имеет важные функции на уровне целого коммуникативного события. Внешний коммуникативный слой игры выступает как маркер серьезного или несерьезного отношения к игре: его наличие свидетельствует о том, что цель вступления в игру – занять свободное время, пообщаться с приятными людьми; его полное отсутствие, напротив, свидетельствует о серьезном отношении к игре как к самодостаточной деятельности.

Что касается внутреннего коммуникативного слоя, то характер его наполнения различен в агональных и театральных играх. Речевое сопровождение обмена ходами в агональных играх предполагает воспроизведение готовых формул, в то время как в игре ролевой наблюдается почти полная речевая “свобода действий”, причем сами ходы представляют собой некое речевое действие. Между двумя этими крайними точками находятся игры с разным соотношением агональности и театральности, причем по мере убывания агональности нарастает степень коммуникативной свободы, предоставляемая игрокам.

Разные типы игр отличаются степенью “толерантности” по отношению к вторжению метаигровой коммуникации в процесс игры. Чем выше степень агональности и, следовательно, ниже степень коммуникативной свободы игроков в игре, тем более вероятна частая апелляция к правилам игры; игры же с максимальной степенью речевой свободы и минимальной агональностью (ролевые игры и нарративные RPG) – весьма нетерпимы к вторжению метаигрового слоя в процесс игры. Именно поэтому третья часть нарративных RPG, представляющая собой метакоммуникацию в чистом виде, выносится в отдельный форум.

Высокая степень серьезности отношения к игре заставляет игроков выделять метакоммуникативному слою игры особое время – перед началом игры, вплоть до ритуализованного повторения давно всем известных правил. Напротив, игры для времяпрепровождения в дружеской

компании постоянно прерываются уточнениями и внесениями поправок к неточно сформулированным правилам. Кроме того, именно в таких случаях наблюдается практика опытного усвоения правил, когда новым игрокам предлагается вступить в игру для того, чтобы разобраться в ее правилах.

Семиотический анализ дискурса игры был бы неполным без обращения к прагматике ее участников.

Игра, как правило, протекает между двумя и более партнерами. Даже если участник играет один, то у него есть воображаемый противник (например, составитель кроссворда), у которого надо выиграть, либо воображаемый партнер, с которым разыгрывается сюжетное действие, как, например, в игре “дочки-матери” – ребенок играет один, но исполняет несколько ролей: играет за маму и за ребенка.

Выше уже говорилось, что для дискурса игры характерна ролевая двуплановость: играющие остаются самими собой и одновременно пребывают, как минимум, в роли игрока. Поэтому важнейшей прагматической характеристикой игрового дискурса является удвоение дискурсивной личности.

Интересно здесь провести корреляцию между удвоением дискурсивной личности игрока и составом участников игры: очевидно, что необходимость присутствия в игре других участников, кроме игроков (судей в спортивных играх, ведущих в некоторых видах ролевых и обучающих игр, мастеров игры, или гейм-мастеров, в RPG) продиктована желанием частично снять это удвоение. В первую очередь это нужно для повышения организованности процесса игры и – что, вероятно, важнее – для обеспечения объективности результатов; кроме этого, наличие в игре участников, чьей целью является контроль над ходом игры и результатами игроков, освобождает их от этой необходимости и дает возможность направить всю энергию на действия “внутри игры”.

Немаловажными особенностями прагматики игрового взаимодействия являются свобода и равенство игроков. Свобода игроков проявляется в том, что участие в игре всегда является добровольным: никого нельзя заставить играть (в противном случае, по крайней мере, один из игроков не может считаться таковым). Кроме того, в игре все участники равны между собой, даже в том случае, если они исполняют роли персонажей, чей социальный статус различается. Равенство игроков обеспечивает справедливость исхода агональной игры и удовольствие от участия в ролевой игре.

Понятие роли кажется более естественным применительно к ролевой игре и сомнительным по отношению к игре агональной, однако мы хо-

тели бы подчеркнуть, что хотя в агональной игре сценарных ролей нет, но игроки, тем не менее, исполняют функциональные роли соперников, причем эти роли также могут конкретизироваться и обретать свою специфику. Например, в игре “Мы веселые ребята” одна команда играет роль догоняющих, вторая – убегающих. Внутри агональной игры (в зависимости от типа игры и степени сложности) возможно дальнейшее ролевое “расслоение” игрока.

Обратимся к типологии игровых ролей. На форуме сайта “The Forge”, посвященного разработке и анализу ролевых игровых систем (<http://www.indie-rpgs.com>), обсуждаются варианты типологии ролей в компьютерных играх, различные ролевые уровни игры (role levels). Нельзя сказать, что участники форума предлагают непротиворечивую типологию ролей, однако, если суммировать идеи, в которых, по нашему мнению, есть рациональное зерно, то получим следующую классификацию:

1. Социально-психологические роли, отражающие межличностные отношения между игроками: стратег, лидер, поклонник/последователь, миротворец, мамка/мать родная, шутник/балагур, кокетка, бездельник/балбес/праздношатающийся) и т.п. Эта типология ролей соотносится с внешним семиотическим слоем дискурса игры.

2. Роли по сценарию игры:

а) роли “профессионального” плана (чем занимается персонаж?), отражают отношения между персонажами в функциональной перспективе игры (пилот, инопланетянин, чужестранец-путешественник, наемник, стрелок, технарш);

б) социально-психологические роли, отражающие межличностные отношения между персонажами (идеалист, славный парень, закадычный друг, предатель, простодушная девушка, интриган, зверь). В данном случае, на наш взгляд, речь идет об отношениях между игроками и персонажами, другими словами, это то психологическое содержание, которое игрок вкладывает в функциональное содержание роли.

Следует отметить, что данная классификация отражает основную семиотическую дихотомию игры: “игровая vs. реальная действительность”. Здесь также можно говорить о семиотическом расслоении, поскольку типы ролей выделяются в соответствии с основными типами семиотических отношений, релевантных для построения игрового пространства (модус существования игрока): игрок ↔ игрок, игрок, персонаж ↔ персонаж, игрок ↔ персонаж.

Типы ролей соотносятся с семиотическими слоями игры. Внешний слой – социально-психологический тип личности – “по жизни” коррелирует с внутренним: игровая роль выбирается/назначается либо по принципу соответствия (лидер

в жизни – лидер в игре) либо по принципу компенсации (например, застенчивому ребенку дается роль общительного).

Во внутриигровом семиотическом слое разграничиваются: а) функциональные роли, т.е. роли как функции в игровом взаимодействии между игроками (лидер, организатор, законодатель, советник, исполнитель, миротворец, нарушитель порядка); б) театральные роли, предписанные сценарием ролевой игры, т.е. роли, которые взаимодействуют как персонажи игрового нарратива. Ср., соответственно, примеры (30) и (31).

(30) (игра “Сказочка”) *Суть следующая: нужно составить рассказ; ведущий дает начало, дает тематику, в общем, нужно пройти три круга и рассказ должен закончиться словами: “И жили они долго и счастливо”. <...> Нужно еще одного “пакостника” выбрать, и он будет в середину сюжета вклиниваться и поворачивать сюжет вообще в другую сторону, причем он вклинивается уже после чьей-то реплики и отменяет ее (из картотеки авторов).*

(31) (игра “Мафия”) *Жеребьевка определяет, кто должен играть роль “мафиози”, а кто – “честных людей”, причем “мафиози” знают друг друга, а честные люди не имеют такой информации. В усложненных вариантах игры могут присутствовать следующие роли: “комиссар Катанини”, “адвокат”, “врач” и т.п., которые получают определенные права и обязанности в ходе игры (из картотеки авторов).*

Изучение социально-психологических ролей может дать интересный материал для выявления коммуникативных типажей игроков.

Мысль о корреляции между типами игр и субъектами игры высказывалась в известной работе Роже Кайюа, который конкретизировал типологию Хёйзинги, выделив четыре типа игр: а) игра-агон (борьба, состязание). б) игра-алеа (жребий, игральная кость); сюда относятся все азартные игры, игры на везение, в которых побеждает случай; в) игра-мимикрия (подражание). г) игра-илинх (опьянение, головокружение). Игрок играет с самой смертью в прятки – рискованные мероприятия вплоть до русской рулетки. На карту ставится сама жизнь игрока – она отдается на волю случая, стихии. В основу этой классификации положен субъект игры: в “агоне” играют соперники, в типе “алеа” – игрок и случай (марионетка и Рок), в “мимикрии” – актер и роль, в игре “илинх” действующим лицом становится “скоморох божий” [53].

Мы предполагаем, что коммуникативные типажии игроков должны коррелировать с типами игровых дискурсов, разграничение которых, в свою очередь, связано с типологией игр, варьированием коммуникативной интенции игрока, спе-

цификой двуплановости, особенностью хронотопы игры.

Итак, игра как коммуникативное событие является прототипической разновидностью игрового дискурса, в полной мере обладая всеми его признаками – такими, как: неутилитарный характер общения; двуплановость, отражающаяся в семиотической многослойности игры и ролевой двойственности коммуникантов; значимость метакоммуникации, связанной с осуществлением контроля над игровой деятельностью; гедонистический характер общения, преобладание положительной эмотивности (радостно-приподнятая тональность); наличие эмотивных метаигровых маркеров, отражающих высокое эмоциональное напряжение коммуникантов; обусловленный правилами игры элемент ритуальности в общении. Правила игры задают определенную модель общения, которая осознанно принимается коммуникантами и вербализуется в дизайне игры и ее метакоммуникативном слое.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Игровое пространство культуры. Тезисы форума 16–19 апреля. СПб., 2002.
2. Апинян Т.А. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие. СПб., 2003.
3. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., 1999.
4. Бодрийяр Ж. Система вещей. М., 1999.
5. Витгенштейн Л. Логико-философский трактат. М., 1958.
6. Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. М., 1988.
7. Хёйзинга Й. Homo Ludens/Человек играющий. Статьи по истории культуры. М., 2003.
8. Goffman E. Encounters. Two Studies in the Sociology of Interaction. Indianapolis, 1961.
9. Goffman E. Forms of Talk. Philadelphia, 1981.
10. Берлянд И.Е. Игра как феномен сознания. Кемерово, 1992.
11. Ретюнских Л.Т. Игра как она есть, или онтология игры. М.; Липецк, 1997.
12. Берн Э. Игры, в которые играют люди: Психология человеческих взаимоотношений; Люди, которые играют в игры: Психология человеческой судьбы. М., 2000.
13. Величковский Б.М. Когнитивная наука: Основы психологии познания. Т. 2. М., 2006.
14. Выготский Л.С. Исторический смысл психологического кризиса // Выготский Л.С. Психология развития человека. М., 2003.
15. Landreth G. Play Therapy: The Art of the Relationship. Florence, 1991.
16. Узнадзе Д.Н. Общая психология. М.; СПб., 2004.
17. Фрейд З. По ту сторону принципа удовольствия. М., 1925.

18. Вилкас Э.Й. Оптимальность в играх и решениях. М., 1990.
19. Саати Т.А. Математические модели конфликтных ситуаций. М., 1977.
20. Гридина Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество. Екатеринбург, 1996.
21. Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. М., 2002.
22. Вежбицка А. Речевые жанры // Жанры речи. Саратов, 1997.
23. Verschueren J. Understanding Pragmatics. London, 2003.
24. Даль В.И. Пословицы русского народа. Т. 2. М., 1984.
25. Олянич А.В. Презентационная теория дискурса. Волгоград, 2004.
26. Rieber L. P., Smith, L., & Noah, D. (1998). The value of serious play. *Educational Technology*, 38(6), 29–37 (<http://it.coe.uga.edu/~lrieber/valueofplay.html>).
27. Blanchard K. The anthropology of sport: An introduction. Westport, Connecticut, 1995.
28. Постмодернизм. Энциклопедия. Мн., 2001.
29. Словарь русского языка. Т. 4. М., 1988.
30. Словарь современного русского языка. Т. 13. М.; Л., 1962.
31. Collins Cobuild English Language Dictionary. London; Glasgow, 1992.
32. Cambridge International Dictionary of English. Cambridge University Press, 1995.
33. Fotini. Иерархия игр в культуре (<http://www.proza.ru/texts/2003/01/15-82.html>).
34. Шилков Ю.М. О природе фикционального дискурса <http://anthropology.ru/ru/texts/shilkov/slinin.html>
35. Juul J. Games Telling stories? – A brief note on games and narratives (<http://www.gamestudies.org/0101/juulgts>).
36. Алексеева Н. Дискурс игры в русской литературе рубежа XIX–XX веков // Критика и семиотика. Вып. 1–2. Екатеринбург, 2000.
37. Карасик В.И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс. Волгоград, 2002.
38. Lehrich Ch.I. Ritual Discourse in Role-Playing Games (<http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/theory/narrative/RitualDiscourseInRPGs.html>).
39. Иваненко А.И. Игра как альтернатива спасению // Игровое пространство культуры. Тезисы форума 16–19 апреля. СПб., 2002.
40. Борботько В.Г. Общая теория дискурса (принципы формирования и смыслопорождения): Автореф. дис. ... д-ра филол. наук. Краснодар, 1998.
41. Лассан Э. Р. Изображение речи власти как средство ее десакрализации (<http://ling.x-artstudio.de/st3.html>).
42. Колоян Д.Л. Ухаживание как тип коммуникативного поведения. Дисс. ... канд. филол. наук. Волгоград, 2006.
43. Tannen D., Wallat C. Interactive Frames and Knowledge Schemas in Interaction: Examples from a medical Examination/Interview // *Framing in Discourse*. Oxford, 1993.
44. Straehle C.A. “Samuel?” “Yes, Dear?”: Teasing and Conversational Rapport // *Framing in Discourse*. Oxford, 1993.
45. Hoyle S.M. Participation Frameworks in Sportscasting Play: Imaginary and Literary Footings // *Framing in Discourse*. Oxford, 1993.
46. Lindley C.A. The Semiotics of Time Structure in Ludic Space As a Foundation for Analysis and Design (<http://www.gamestudies.org/0501/lindley>).
47. Levin K. Dynamical Theory of Personality. N.Y.; London, 1935.
48. Boorstin D. The Image, or What Happened to the American Dream. New York, 1961.
49. Schwartzman H. Transformations. The Anthropology of Children’s Play. New York, 1978.
50. Шмелева Е.Я., Шмелев А.Д. Русский анекдот: Текст и речевой жанр. М., 2002.
51. Шмелева Т.В. Модель речевого жанра // Жанры речи. Саратов, 1997.
52. Goodwin M.H. The Serious Side of Jump Rope: Conversational Practices and Social Organization in the Frame of Play // *The Journal of American Folklore*. Vol. 98, No. 389, 1985.
53. Caillois R. Les Jeux et les Hommes. Paris, 1958.