

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт филологии и языковой коммуникации  
Кафедра русского языка и речевой коммуникации  
45.03.01 Филология

УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий кафедрой РЯиРК  
\_\_\_\_\_ И.В. Евсева

« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2020 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА  
**ЛИНГВОКРЕАТИВНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В ИГРОВОМ  
ДИСКУРСЕ**

Выпускник

В.В. Боргоякова

Научный руководитель

докт. филол. наук, доцент  
И.В. Евсева

Красноярск 2020

## СОДЕРЖАНИЕ

|   |           |
|---|-----------|
| <b>ВВЕДЕНИЕ.....</b>  | <b>3</b>  |
| <b>ГЛАВА 1. ЛИНГВИСТИКА КРЕАТИВА КАК СОВРЕМЕННОЕ НАПРАВЛЕНИЕ ЯЗЫКОЗНАНИЯ.....</b>                 | <b>7</b>  |
| 1.1. Лингвистика креатива и речетворческий потенциал языка.....                                   | 7         |
| 1.2. Языковая игра как лексико-стилистическое средство выразительности.....                       | 11        |
| 1.3. Ассоциативные связи слов в стратегии языковой игры.....                                      | 15        |
| <b>ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1.....</b>   | <b>20</b> |
| <b>ГЛАВА 2. «СПОРТИВНАЯ МАФИЯ» КАК ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА.....</b>                  | <b>22</b> |
| 2.1. Интеллектуальные игры и их интеграция в спортивную сферу.....                                | 22        |
| 2.2. Игра «Спортивная мафия» и развитие ораторских качеств её участников.....                     | 27        |
| 2.3. Роль языка тела и жестов в «Спортивной мафии».....   | 30        |
| <b>ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2.....</b>   | <b>35</b> |
| <b>ГЛАВА 3. ЛИНГВОКРЕАТИВНЫЕ ПРАКТИКИ В ИГРЕ «СПОРТИВНАЯ МАФИЯ».....</b>                          | <b>37</b> |
| 3.1. Общая характеристика мафиозного сленга (мафсленга) и речи её участников.....                 | 37        |
| 3.2. Мафиозный сленг с позиции теории лингвистики креатива.....                                   | 43        |
| 3.3. Способы языковой игры в мафсленге: морфемная деривация.....                                  | 47        |
| 3.4. Способы языковой игры в мафсленге: ассоциативный потенциал слов (лексическая деривация)..... | 51        |
| <b>ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 3.....</b>   | <b>57</b> |
| <b>ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....</b>  | <b>60</b> |
| <b>СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....</b>  | <b>63</b> |
| <b>СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ СЛОВАРЕЙ.....</b>  | <b>68</b> |

## ВВЕДЕНИЕ

Креативные или творческие возможности языка привлекали исследователей с давних пор. Различные образцы языкового творчества стали называть «креативной деятельностью», где ключевым понятием является термин «креативность», который большинством исследователей определяется как «творческие возможности (способности) человека, которые могут проявляться в мышлении, чувствах, общении, отдельных видах деятельности, характеризовать личность в целом или её отдельные стороны, продукты деятельности, процесс их создания» [Лингвистика креатива – 1, 2009: 59].

Современная лингвистика на сегодняшний день характеризуется большим числом различных направлений. С развитием творческого потенциала языка, который стал применим в абсолютно различных сферах бытования, в языковедении оформилось ещё одно направление – «Лингвистика креатива», основной целью которого стало изучение всевозможных проявлений речетворческих и лингвокреативных образцов языковой деятельности. **Актуальность** данной работы обуславливается активным развитием творческой языковой деятельности, проникновением креативных практик во многие сферы жизни, где формируются всё новые и новые феномены языкового творчества.

С течением времени образцы лингвистической креативности стали обнаруживать не только в литературной сфере, где всегда можно было найти творческие языковые примеры, но и в газетах, текстах рекламы, СМИ, на телевидении, а, позднее, и в сети Интернет (в онлайн-блогах, переписках и др.) [Дзюба, 2008, Иссерс, 2012, Ремчукова, 2005, Шмелёва, 2009, Эпштейн 2007 и др.].

«Именно для творческой речи, воплощённой не только в художественной литературе, но и за её пределами, характерны разного рода инновации, метафоризации, языковая рефлексия, языковая игра» [Ремчукова,

2009: 245], – в соответствии с данной мыслью, **предметом** для нашего исследования была выбрана интеллектуально-психологическая игра «Спортивная мафия», а **объектом** – лингвокреативные техники, функционирующие в процессе ведения названной игры.

Игра «Спортивная мафия» способствует развитию коммуникативных и социальных навыков, логическому и математическому мышлению, учит участников сжатой и доступной формулировке мыслей, в том числе мотивирует их к созданию новых слов, для полного и исчерпанного выражения действий в игре.

Говоря о **степени разработанности вопроса** изучения лингвистического креатива в разных сферах бытования языка, а именно в сфере интеллектуальных игр, стоит отметить относительную новизну лингвистики креатива в языковедении, что объясняет неизученность функционирования креативных практик в интеллектуальных играх.

**Материалом** в работе предстаёт терминология мафиозного сленга. Всего к анализу было привлечено 198 языковых единиц, почерпнутых из «Самого полного словаря игровых терминов и мафиозного сленга» Е. Рогачевский, Г. Дердян 2018 года. Кроме того, к исследованию были привлечены речевые факты участников игры «Спортивная мафия».

**Цель** работы – изучение лингвокреативных техник в терминологической базе игры «Спортивная мафия».

**Задачи:**

- 1) Изучить креативные практики, описанные в лингвистике креатива;
- 2) Выявить креативные техники, которые составляют основу мафсленга интеллектуально-психологической игры «Спортивная мафия»;
- 3) Установить способы образования языковых единиц, формирующих терминологию мафиозного сленга.

4) Рассмотреть особенности невербального языка спортивной мафии, показав взаимодействие вербальной и невербальной составляющих в процессе игры.

**Теоретической базой** послужили труды Т. А. Гридиной (1996, 2002, 2006, 2008, 2009, 2012, 2015), Е. Н. Ремчуковой (2005), В. З. Санникова (1999), А. П. Сковородникова (2010) и др. исследователей, касающихся вопросов креативного потенциала слов, речетворческой деятельности, появления и функционирования креатива в разных дискурсах и сферах речи.

На этапе изучения креативных техник был применён индуктивный **метод**, при помощи которого был организован процесс сбора научного материала и последующее его обобщение; далее проводилась описательная работа: с помощью филологической аргументации и с опорой на изученный научный материал существующие технологии лингвистики креатива применялись на мафсленге; на последнем этапе описательный метод помог объяснить процесс образования терминов в игре.

**Научная новизна** работы и её **теоретическая значимость** заключается в том, что лингвокреативная деятельность ещё не рассматривалась в сфере интеллектуально-психологических игр. В работе была предложена классификация языка «Спортивной мафии», выявлены лингвокреативные техники при образовании терминологии мафсленга, также рассмотрены способы образования понятий при создании языка игры.

**Практически значимым** можно считать введение в научный обиход нового эмпирического материала, касающегося лингвистики креатива, а также заложенные в работе основы для дальнейшего изучения креативного потенциала слов в интеллектуальных играх.

Настоящая работа состоит из введения, трёх глав и заключения.

Первая глава «Лингвистика креатива как современное направление языкознания» рассматривает вопросы становления лингвистики креатива, его теоретическую основу и методологическую базу, на чём представители данного направления фокусируют своё внимание при изучении научных

вопросов. Лингвокреативным технологиям (языковой игре и ассоциативной природе слов) посвящены отдельные параграфы в главе, так как данные техники предстают наиболее крупными, вбирающими в себя различные способы образования творческих образцов в языке.

Вторая глава ««Спортивная мафия» как интеллектуально-психологическая игра» рассматривает становление интеллектуальных игр, их переход в спортивную сферу бытования. Подробно рассмотрены особенности интеллектуально-психологической игры «Спортивная мафия» и её влияние на ораторские, коммуникативные, психологические и логические способности участников, также затронут язык тела и жестов в игре, имеющий большое значение для передачи важной информации во время игры.

В третьей главе «Лингвокреативные практики в игре «Спортивная мафия» рассматривается язык спортивной мафии на основе «Самого полного словаря игровых терминов и мафиозного сленга», составленный Е. Рогачевским и Г. Дердяном. В главе представлена характеристика игрового языка – мафсленга, анализ терминологического перечня игры, выявление языковых особенностей, определяющих мафсленг.

В заключении работы приведены выводы и результаты проведённого исследования.

Список литературы содержит 52 источника научного, научно-методического и словарного характера.

# ГЛАВА 1. ЛИНГВИСТИКА КРЕАТИВА КАК СОВРЕМЕННОЕ НАПРАВЛЕНИЕ ЯЗЫКОЗНАНИЯ

## 1.1. Лингвистика креатива и речетворческий потенциал языка

В современной лингвистике существуют различные точки зрения, открывающие многообразные перспективы при изучении языка. Свободный синтез всевозможных интерпретаций создаёт основу для эффективного обмена оригинальными идеями.

Лингвистические исследования последних лет большое внимание уделяют языковой личности и творческой реализации при употреблении языковых средств – речетворчества, которое в данном случае понимается как проявление индивидуальности говорящего, его языкового потенциала, не реализованного в норме [Евсеева, 2010, 2012; Земская 2007; Ирисханова, 2003; Норман, 2006; Ремчукова 2005; Харченко, 2010;]. Зависимость речевого творчества от языковой нормы, её системы, стереотипы языковых процессов, отклонения от стандартных форм языка – неполный круг вопросов, которые исследователи языкознания пытаются осветить при обращении к абсолютно различным творческим феноменам языка на всех его уровнях и в совершенно разных сферах его использования. В связи с возрастающей тенденцией употребления речетворческих образцов в языке, а вместе с тем с появлением огромного количества неизученного эмпирического материала, учёные-лингвисты создали направление «*лингвистика креатива*» (основоположники – учёные Екатеринбургской лингвистической школы во главе с профессором Т. А. Гридиной). Это направление изучает всевозможные примеры проявления и бытования креативных феноменов в языковом мире.

В настоящее время можно говорить о том, что лингвистика креатива уже выработала собственную теоретико-методологическую базу, отличающуюся от традиционной, которая описывает экспрессивные средства языка. Под «креативом» исследователи понимают «творческие,

инновационные, эвристичные феномены языкового пространства» [Харченко, 2012: 147]. Важнейшей составляющей признают *намеренные* аномалии – «явления, которые нарушают какие-либо сформулированные правила или интуитивно ощущаемые закономерности» [Крылова и др., 2008]. Г. А. Копнина предлагает включать в спектр изучения лингвистики креатива «*креативные практики языковой личности, описание «креативных языковых техник» в повседневной речи, рекламу, СМИ, художественное творчество и иные сферы языка»* [Копнина, 2014: 272]. Также исследователь предлагает включить в перечень *творческую природу детской речи*, но так как лингвистика креатива изучает «намеренные» аномалии языка, нам кажется, что детская речь, безусловно представляя лингвистический интерес со словотворческой точки зрения, не может входить в спектр изучения лингвистики креатива, так как детское языковое творчество возникает ненамеренно, а из-за недостатка языковых основ: «Детская речь, с одной стороны, креативность «вынужденная», компенсирующая дефицит языкового и когнитивного опыта ребенка» [Гридина, 2009: 8].

Лингвистика креатива описывает системный потенциал грамматики, реализованного в творческой речи, где единым комплексом представлены изобразительные и оценочные ресурсы морфологии, словообразования и синтаксиса в рамках продуктивных моделей языка. «Понимание *креативности* рассматривается в её содержательной связи с категорией личностного смысла и зависимости от культуры» [Кыштымова 2008: 56-65]. Регулирует креативный процесс логика используемой языковой системы.

«Дифференциация уровней креативности может осуществляться по разным основаниям: например, возможно выделение уровней владения техникой словообразования, вторичной номинации, мотивационной модификации (ремотивации и реноминации), техникой грамматических «преобразований» – синтаксических и морфологических; уровня развития семантической креативности; текстового уровня вербальной креативности» [Лингвистика креатива – 1, 2009: 12]. Языковой креатив обнаруживается в



разных видах речетворческой деятельности, индивидуум проявляет инициативу при создании новых языковых явлений, что «даёт основание для выделения лингвистики креатива как области изучения разных форм проявления вербальной креативности» [Лингвистика креатива – 1, 2009: 6].

В одной из своих работ Т. А. Гридина в качестве основных критериев креативности выделяет «беглость (способность порождать большое количество идей применительно к поставленной задаче), гибкость (способность порождать разнообразные идеи), оригинальность (способность порождать нестандартные идеи)» [Гридина, 2009: 7]. В том же труде она акцентирует внимание «на определении коэффициента креативности из вышеперечисленных критериев, где самым показательным признаёт оригинальность – способность к самостоятельному продуцированию творческой «идеи», не имеющей аналога и обладающей новизной (неординарностью)» [Там же, 2009: 7].

Лингвокреативность помогает отойти от стандартных языковых схем и находит более интересный, творческий способ для личностного самовыражения. Татьяна Александровна часто отмечает: «языковая креативность зависит от уровня компетенции говорящего (владения лексикой, грамматикой языка, умения адекватно воспринимать и порождать тексты в соответствии с коммуникативными задачами и т.п.). Языковая компетенция также предполагает способность говорящего воздействовать на язык, творчески преобразуя полученный опыт» [Гридина, 1996: 6].

Лингвистика креатива исследует любые проявления творческой деятельности говорящего в «обновлении» языка. «Вся речевая деятельность креативна в широком смысле этого слова, по своей природе, поскольку в ней язык постоянно самогенерируется» [Лингвистика креатива – 2, 2012: 31]. Т. А. Гридина выделила основные особенности лингвокреативного мышления [Гридина, 1996: 7]:

- 1) оперирование языковыми единицами по законам ассоциативных сближений;

2) реализация потенциала языка в области конструирования и варьирования языковых форм и значений с учетом правил аналогии и субстанционально обусловленного свойства асимметрии плана выражения и плана содержания знака;

3) проявление тенденции к нарушению языкового стандарта в коллективной и индивидуальной речевой деятельности.

Дифференциация уровней креативности проходит по разным основаниям: «владение техникой словообразования, вторичной номинации, мотивационной модификации (ремотивации и реноминации), техникой грамматических «преобразований» – синтаксических и морфологических; уровня развития семантической креативности; текстового уровня вербальной креативности» [Доброва, 2012: 41].

Представленные составляющие выражают различные элементы языковой компетенции. Высшим компонентом является *языковая игра* «как креативная речедеятельностная активность языковой личности, выступающая средством обнаружения компетенции говорящих при понимании ими условности осуществляемых речевых действий, но в то же время рассчитанная на опознание говорящим соответствующего игрового кода» [Рут, Иванова, 2009: 78].

Х. К. Трик, помимо ранее перечисленных критериев креативности, добавляет ещё и «способность к установлению отдаленных ассоциаций» [Трик 1981]. Действительно, основными механизмами творческого языкового мышления являются *ассоциации*: «используя различные ассоциативные связи, человек довольствуется уже имеющимися звуковыми комплексами, реализуя тем самым ассоциативный потенциал языкового знака в области связи между формой и содержанием» [Гридина 1996: 10].

## 1.2. Языковая игра как лексико-стилистическое средство выразительности

Термин *языковая игра* впервые был употреблён Л. Витгенштейном, который отмечал, её применение в сфере общения для определения способности понимания роли говорящего как участника процесса коммуникации.

Феномен языковой игры изучается до сих пор, и исследователи всё ещё не пришли к единому и точному определению.

В одной из первых работ о языковой игре, «Русский язык в зеркале языковой игры» (1999), А. П. Санников обращается к определению языковой игры в «Русской разговорной речи» (1983): «говорящий «играет с формой речи» — для усиления её выразительности или же для создания комического эффекта» [Русская разговорная речь, 1983: 172—173] – и называет данную формулировку слишком широкой. Пытаясь конкретизировать значение, исследователь обращается к определённому виду языковой игры – *языковой шутке*. «Смысловая и грамматическая законченность заставляют обратиться именно к этому виду языковой игры» [Санников, <https://is.gd/FLlh8f>]. Исследуя комический аспект, автор указывает, что «между двумя этими явлениями нет чёткой границы, и мы не гарантированы от использования текстов, авторы которых, возможно, не имели целью создание комического эффекта» [Санников, <https://is.gd/FLlh8f>]. Таким образом, главным способом создания языковой игры А. Санников видит комический эффект, даже если тот создан неосознанно, результат всё равно приводит к шутке или смешному результату.

В работе «Языковая игра: стереотип и творчество» (1996) Т. А. Гридина определяет языковую игру как «неканоническое использование языковых единиц с установкой на эстетическое восприятие последних, пусть даже эта установка ограничивается стремлением «не быть скучным, пошутить», привлечь внимание к форме речи» [Гридина, 1996: 1].

Целью можно назвать стремление употребляющего достичь определённого эффекта путём творческого использования языковых средств. Т. А. Гридина также упоминает: «Творческая или креативная основа языковой игры заключается в поиске возможных приемов выведения знака из типового (системно обусловленного) контекста его конструирования, употребления, восприятия» [Гридина, 1996: 2]. В приведённом объяснении языковой игры основное внимание уделяется нестандартно употреблённым языковым средствам, благодаря своей необычности, креативности привлекающих внимание, и которые не обязательно подразумевают смешной результат.

В дальнейших исследованиях языковой игры [Быков и Купина, 2009; Гридина, 2002, 2008; Земская, 2007; Рут и Иванова, 2009; и др.] учёные определяют её как «специфическую речевую деятельность», которая направлена не только на создание комических высказываний (при этом их важное значение в рамках языковой игры не отрицается), но основное внимание уделяется остроумию, как «особой способности ума к изобретению или нахождению речевых оборотов и высказываний, обладающих облигаторно (обязательно) свойствами меткости, оригинальности и неожиданности, и факультативно (не обязательно) – свойствами причудливости, эксцентричности и эпатажности». [Сковородников 2010: 60-61].

А. П. Санников, рассуждая о комическом в языковой игре, определял этот эффект как «отклонение от нормы», приводящее «к возникновению двух содержательных планов (от исходной точки совершается внезапный переход к конечному результату, резко отличающемуся от этой исходной точки)» и не опасного ни для кого, «а для воспринимающих шутку даже приятно, поскольку это отклонение вызывает в них, лишенных этого недостатка, чувство превосходства или же (в случае «интеллектуальных» шуток) довольство по поводу исправности их интеллекта» [Санников, <https://is.gd/FLIh8f>].

А. Санников, описывая комическую основу языковой игры, указывает на «возникновение двух планов», но в дальнейшем станет очевидно, что во всей языковой игре возникает «языковая неправильность», двуплановость. Учёный, описывая основу языковых шуток, выделил главную составляющую всей языковой игры, которая заключается в метафоричности, изменении смыслов. Таким образом, во всех примерах языковой игры можно найти необычность, «осознаваемую говорящим (пишущим) и намеренно допускаемую» [Санников, <https://is.gd/FLlh8f>].

Языковая игра – это, прежде всего, форма креативного мышления, которая связана с экспериментом над языковым знаком в различных трансформациях и интерпретациях.

Т. А. Гридина выделяет два основных направления языковой игры: *прагматическое* (языковая игра имеет установку на достижение определённого коммуникативного эффекта) и *операциональное* (исследуются принципы реализации различных приемов языковой игры с учётом разных уровней языка и его функционирования) [Гридина, 1996: 2-3].

Языковая игра, как форма лингвокреативного мышления, полностью отражает динамичность умственной деятельности. Она даёт осознать возможности (потенциал) языковых преобразований, заключённых в самом устройстве системы, это приём, обнаруживающий потайные свойства языка.

«В основе понимания языковой игры лежит процесс, направленный (программирующий) на ассоциативные связи у адресата, достигаемый при помощи различных лингвистических механизмов» [Крылова и др., 2008: 41]. Этот процесс заставляет говорящего и слушающего применять более глубокие ресурсы языкового мышления, «лингвистическое чутьё» (по Т. А. Гридиной), ассоциативность, которая предполагает владение знаниями для усвоения информации в её изначально заложенном виде – необходимо великолепно владеть языком, чтобы осознать все способы его творческого использования.

Языковая игра использует лингвистический код, он «должен быть реконструируемым (воспроизводимым), содержать ассоциативный стимул, позволяющий осознать суть игрового парадокса» [Гридина, 1996: 114], чтобы по заданным ассоциативным параметрам восприятия расшифровать данный код. Это требует от интерпретатора сообщения креативных способностей, соответствующих уровню сложности задачи. Языковая игра заставляет и отправителя сообщения, и адресата применять способность комбинирования элементов уже известного и нового знания, которые отвечают условиям функционирования слова в игре.

Т. А. Гридина включает в языковую игру буквенную символику (шрифтовое выделение частей слов, соединение разных азбук, совмещение букв и цифр, изобразительную «фактуру» буквенных комплексов и т.п.); словотворческий код, предполагающий моделирование новых лексических единиц – с нестандартной формальной и/или семантической структурой; мотивационный код, актуализирующий различные виды мотивационной связи (парадоксальная мотивация, уточняющая реноминация, этимологическая рефлексия, намеренно ложная мотивация и т.п.); семантический код, намеренно моделирующий эффект смысловой неоднозначности, семантической многомерности знака; грамматический код, создающий нестандартные регистры грамматических форм по принципу дополнения «неполных» парадигм, обыгрывания грамматической омонимии, синонимии, порядка слов, актуального членения и т.п. [Гридина, Кубасов, 2012: 357]. Все перечисленные компоненты могут выступать самостоятельно и в сотрудничестве с другими, более крупным представителем.

«Языковая игра часто строится на парадоксальном представлении о структуре слова» [Ремчукова, 2009: 259], потому в таких случаях особенно необходимо учитывать не только формально-структурные особенности слова, но и изменение его семантики. Креативные приёмы, основанные на семантической гибкости, одновременно актуализируют прямое и переносное

значение многозначного слова, структура которого содержит ассоциативные связи разной удалённости от изначального значения.

Творческое начало языковой игры заключается в поиске всевозможных приёмов выведения знака из привычного контекста, употребления и восприятия. Продуктивным в понимании является и осознанное нарушение языковых установок.

Важным критерием креативности в языковой игре является речевая спонтанность – способность продуцировать разнообразные идеи в сравнительно ограниченной ситуации, отчего рождаются неоднозначные прочтения языкового сообщения или его двусмысленное понимание, возникшее на основе омонимии (в широком смысле термина).

Не менее важной характеристикой языковой игры является её вклад в обогащение языка. Благодаря такому языковому акту удачные примеры закрепляются в языке как новый, более яркий способ выражения мыслей.

Несмотря на то, что языковую игру изначально рассматривали только в литературной сфере, со временем она проникла во все области языка и начала проявляться на всех его уровнях. Так языковая игра стала одним из главных способов выражения успешного лингвистического эксперимента, интерпретация которого могут привести к результатам появления новых образцов в широком употреблении или просто проиллюстрировать новые необычные языковые феномены, на которые раньше внимание не было обращено.

«Языковая игра — это сознательное манипулирование языком, построенное если не на аномальности, то по крайней мере на необычности использования языковых средств» [Санников, <https://is.gd/FLlh8f>].

### 1.3. Ассоциативные связи слов в стратегии языковой игры

«Языковая игра строится на парадоксальном представлении о структуре слова», на игре со значением слова, а это приводит к «утрате

идиомастичности лексической единицы» [Щербакова, 2012: 259]. Однако именно в случае языковой игры трансформация семантики предстаёт как создание новых лингвистических единиц.

В основе новообразований в языковой игре лежит метафорический перенос, использование слова не в его прямом значении, отчего происходит структурное преобразование.

Значение слова и его природа при изучении определялось либо как психологический феномен, либо как составляющая языкознания, а именно отражая знаковую природу языка. При рассмотрении метафор, первых подход предстаёт наиболее продуктивным – новая семантика слова образуется на основе эмоций и представлений, связанных с базовым словом, и в таких случаях лингвистами уже рассматривается *ассоциативный потенциал слов*, которая допускает «системное (внеконтекстуальное) и речевое варьирование его плана выражение и плана содержания и различную интерпретацию» [Гридина 1996: 35]. «Ассоциативный потенциал слова становится мотивирующей базой при образовании нового слова посредством метафоры» [Щербакова, 2012: 260].

Т. А. Гридина механизмами лингвокреативного мышления определяет ассоциативную природу, «что предполагает способность говорящих использовать элементы уже имеющегося опыта для создания новой лингвистической “реальности,» [Гридина, 2009: 11].

Ассоциативностью в «Языковой игре: стереотип и творчество» Т. А. Гридина называет «отражение предметов и явлений действительности в форме закономерной связи между нервно-психическими явлениями» [Гридина, 1996: 20]. Ведущим принципом являются *связи*, а ведущие типы ассоциативной связи – это смежность и сходство. Возникающие в сознании цепи ассоциаций начинают мыслительный процесс и способствуют переработке полученной информации. В результате в человеческом сознании значения от одного стимулирующего слова находят отражение в языке, привнося новые единицы в его систему.



Ассоциативные признаки слова формируют только один из аспектов содержательной структуры, они входят в понятие, введённое Т. А. Гридиной, *ассоциативных связей слов*, которые составляют «все параметры словесного знака и обуславливают динамику его функционирования в языке и речи» [Гридина, 1996: 22].

Эксперименты в области ассоциативного потенциала слов помогают получить много новых реакций на привычные значения: определить наиболее распространённые, самые стереотипные, и более редкие, которые связываются с личностными смыслами, индивидуальным опытом. Ассоциативный потенциал слова функционирует в индивидуальном и коллективном языковом сознании, такой характер создания требует от говорящих лингвокреативности, эвристических ходов на основе языковых возможностей. Говоря о креативной личности, следует выделить её черты (по Х. Е. Трику), которые измеряются «оригинальностью», «семантической гибкостью», «образной адаптивной гибкостью», «спонтанной семантической гибкостью». Применительно к условиям языковой игры, данные особенности проявляются в способности устанавливать «отдалённые» ассоциации, выделять значение («семантическую функцию») слова и предлагать его новое «использование» (толкование), «продуцировать разнообразные идеи в сравнительно неограниченной ситуации» (в способности предложить одновременно несколько наименований одного и того же объекта) [Трик, 1981].

Ассоциативный потенциал слова распространяется на все стороны знака как в образцах речи, так и языка. Т. А. Гридина обнаруживает ассоциативный потенциал слова в следующих отношениях [Гридина, 1996: 19]:

- 1) означающее – означаемое (образование внутрисловной ассоциации);
- 2) системная парадигматика и синтагматика (ассоциативные связи между словами);

3) актуальные отношения между знаками (контекстуальная ассоциативная связь лексем, противопоставлена внеконтекстуальным зонам).

Ассоциативный потенциал слова в языковой игре актуализирует значения и апеллирует к лингвистической компетенции говорящего. Отправитель, формируя особый ассоциативный контекст, предполагает, что заданный код будет воспроизведён получателем на основе тех же языковых методов, которые использовал автор игры. При этом в процессе распознавания, происходит работа ассоциативного осмысления символов, определяя значение и вызывая понимание между участниками коммуникации, если лингвистическая компетенция адресата достаточна для распознавания и понимания.

Языковая компетенция говорящих – важный фактор расшифровки языковой игры при применении ассоциативных связей слов. Лингвистическая компетенция обязывает знать о потенциальности языковых явлений, это «определяет уровень овладения языковыми средствами и способами выражения определенного содержания (знание о возможности выразить одно и то же разными средствами)» [Гридина, 1996: 28].

Именно ассоциирование обеспечивает организацию словарной памяти человека, оно создаёт возможность использовать разнообразные отношения в зависимости от цели и потребности коммуникации.

Ассоциативность, как результат развития стратегии языковой игры, – это одновременно отход от стереотипной интерпретации и употребления знака, а также это актуализация восприятия определённого контекста слова в игровом поле. Инновационный факт речи приобретает статус языковой игры в том случае, если он был введён в поле ассоциаций, чтобы получатель сообщения был способен осознать смыслы и, в идеале, нанизать собственные значения – в таком случае процесс преобразования в языковую игру можно считать успешно завершённым. Творческая направленность и разная степень сложности ассоциативных стратегий языковой игры определяются

креативностью речемыслительной деятельности в процессе моделирования нового ассоциативного контекста слова.

Использование языковой игрой лингвистического кода определяет ассоциативный потенциал слов в условиях их экспериментального употребления. Воспроизведение такого кода иллюстрирует множество стимулов к ассоциации, позволяющих осознать суть языкового парадокса или каламбура. В процессе интерпретации ассоциации в рамках языковой игры активизируются креативные речемыслительные способности в соответствии с уровнем сложности речевой задачи. Языковая игра активизирует речемыслительный процесс, требуя от обеих сторон коммуникации знания ассоциативной основы в системе, чтобы результат преобразования смыслов получился удачным.

## ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

В современной лингвистике существуют различные точки зрения, открывающие многообразные перспективы при изучении языка. Языковедческие исследования уделяют внимание феномену языковой личности и её творческой реализации при использовании языковых средств, понимающееся как проявление индивидуальности говорящего, его языкового потенциала, не реализованного в норме.

В связи с активным употреблением речетворческих образцов, с появлением нового эмпирического материала для изучения, учёные-лингвисты создали направление «*лингвистика креатива*», основной целью которого стало изучение всевозможных примеров проявления и бытования креативных феноменов в языковом мире. Лингвистика креатива, как достаточно новое лингвистическое направление, уже выработала собственную теоретико-методологическую базу, важнейшей составляющей признавая *намеренные* аномалии.

Основными критериями креативности признают (по Т. А. Гридиной) «беглость (способность порождать большое количество идей применительно к поставленной задаче), гибкость (способность порождать разнообразные идеи), оригинальность (способность порождать нестандартные идеи)» [Гридина, 2009: 7]. Самым важным критерием признаётся оригинальность как возможность самостоятельно создавать уникальные творческие «идеи».

Высшим компонентом среди креативных феноменов выделяют *языковую игру* «как креативную речедетельностную активность языковой личности, выступающую средством обнаружения компетенции говорящих при понимании ими условности осуществляемых речевых действий, но в то же время рассчитанная на опознание говорящим соответствующего игрового кода» [Рут, Иванова, 2009: 78]. Языковая игра причисляется к лингвокреативным техникам, являясь самой крупной среди

них, так как она распространяется на все уровни языка и все сферы его деятельности.

Языковая игра строится на «возникновении двух смысловых планов», на смещении значения слова от центрального, ядерного, к периферийному, таким образом порождая переносное, метафоричное значение слова.

«Неправильность» употребления значения слова употребляется *намеренно* при использовании языковой игры. Трансформация семантики слов в рамках языковой игры помогает в создании новых лексических единиц, обогащая язык.

Получатель, в процессе «расшифровки» языковой игры, которая происходит в считанные секунды, применяет *ассоциативное осмысление символов*. Если лингвистической компетенции адресата достаточно для распознавания языковой игры, то «обмен информацией прошёл успешно», иначе говоря, собеседник понял, что была использована языковая игра, а слово было употреблено в необычном контексте.

Ассоциирование помогает словарной памяти человека, даёт возможность использовать разнообразные значения многозначного слова в зависимости от цели коммуникации.

Ассоциативный потенциал слов, как способ языковой игры, одновременно реализует отход от типичного осмысления и употребления языковых единиц, а также выводит слово за рамки восприятия его в привычном контексте, перенося в игровое языковое поле. Творческая направленность и разная степень сложности ассоциативных стратегий языковой игры определяются креативностью речемыслительной деятельности в процессе моделирования нового ассоциативного контекста слова.

## ГЛАВА 2. «СПОРТИВНАЯ МАФИЯ» КАК ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ПСИХОЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА

### 2.1. Интеллектуальные игры и их интеграция в спортивную сферу

Рассматривая многочисленные варианты существования игр в человеческой культуре, очевидно их значение в памяти людей как первичной формы деятельности. Понимание теории игр и всей игровой деятельности помогает разобраться в уникальной их сущности с точки зрения социокультурного феномена. «Игра» имеет сформировавшееся в умах людей значение – значимый процесс в процессе взросления, но, несмотря на это, различные сферы деятельности определяют игру для своей работы по-разному, делая акцент на разных сторонах феномена.

«Большой энциклопедический словарь» объясняет *игру* как «вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в её результатах, а в самом процессе. В истории человеческого общества игра переплетается с магией, культовым поведением и пр. Имеет важное значение в воспитании, обучении, развитии детей как средство психологической подготовки к будущим жизненным ситуациям...» [Большой энциклопедический словарь, 2001].

«Новая философская энциклопедия» рассматривает *игру* чуть глубже: «одна из главных форм эстетической деятельности, т.е. неутилитарной, совершаемой ради неё самой и доставляющей, как правило, ее участникам и зрителям эстетическое наслаждение, удовольствие, радость. Принципиально непродуктивный и внерациональный характер игры издревле связал её с сакральными и культовыми действиями, с искусством, наделил таинственными, магическими смыслами. С древности игра использовалась также в качестве эффективного тренинга для охотников, воинов, спортсменов, в обучении и воспитании детей» [Новая философская энциклопедия, 2001: 67].

В словаре «Психология» *игра* предстаёт следующим образом: «*Игра* – форма деятельности в условных ситуациях, направленной на воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закреплённых способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры. В игре, как особом исторически возникшем виде общественной практики, воспроизводятся нормы человеческой жизни и деятельности, подчинение которым обеспечивает познание и усвоение предметной и социальной действительности, интеллектуальное, эмоциональное, нравственное развитие личности» [Психология, 1990: 127-128].

Таким образом, исходя из приведенных выше определений, за термином «игра» предстаёт явление, помогающее человеку и обществу развиваться, создаёт условия для осмысления предшествующего опыта. Игра отражает действительность и сопровождает людей, начиная с раннего детства, помогает в их развитии, воспитании, обучении. Большинство действий человека рассматривается и преподносится в игровых терминах. Игра становится как формой проведения досуга, так и институтом творчества, является показателем цивилизационного и культурного развития.

Первая половина XX века прониклась теорией трудов по социологии, в игре теперь перестали видеть бессмысленное расточение времени. Она стала родственна художественной фантазии, а её символичность определяется как основная характеристика и функция. Скрытый мотив и наличие выигрыша делают игру важным приёмом обучения и образования.

Л. С. Выготский в работе «Педагогическая психология» (1999) впервые упомянул о ролевой игре и определил её ведущим родом деятельности в детском возрасте, опередев ролевую игру как «воображаемую реализацию нереализуемых желаний» [Мандель, 2009]. В центре ролевых игр у детей на первое место выходит «мнимая ситуация» – действия со значением вещей, позже, уже в школьном возрасте, дети, анализируя и совершенствуя игры, осознают их истинное значение. Благодаря исследованиям психолога, интеллектуальной составляющей игры стали уделять большее внимание.

Результатом мотивации к игре теперь являлся не результат, а сам процесс, что позволило лучше развиваться интеллектуальной и эмоциональной составляющей участников.

Выражение «*интеллектуальные игры*» впервые употребили К. Гроос (1916), выделяя их особые функции «дополнения» к бытию: «игра рассматривается как эмоциональная и интеллектуальная компенсация, которая необходима для повышения качества жизни, а сама игровая деятельность позволяет взрослому испытать положительные эмоции от осознания своих интеллектуальных возможностей, ощутить принадлежность к группе, чувство общности, ощущение вызова, противоборства и победы, которые в реальной жизни могут быть недоступны в столь ярком варианте» [Гроголева, Анкудинова, 2014: 2].

Феномен интеллектуальных игр пока не имеет точного и конкретного определения, несмотря на это, они являются важной основой в исследовании интеллекта человека. Б. Р. Мандель утверждает: «в ближайшем будущем окончательно определится методологически обоснованная научная дисциплина, условно назвать которую сегодня можно *игрология*» [Мандель, 2009].

К первым интеллектуальным играм относят всем знакомые шахматы, шашки, маджонг, го, рэндзю и др. Викторины, тесты, шарады, загадки, анаграммы также можно отнести к первым образцам, появившихся позднее, но имевших при этом давнюю историю. Переосмыслению феномена интеллектуальных игр послужила телевизионная игра «Что? Где? Когда?», созданная журналистом и художником В. Я. Ворошиловым в 1975 году. Она, до этого существующая в пространствах интеллектуальных клубов, перешла на телеэкраны многих тысяч людей, со временем став популярной и привлекая новых заинтересованных лиц, что помогло в развитии других интеллектуальных игр.

Несмотря на то, что словосочетание «интеллектуальные игры» в первую очередь связывают с упомянутыми выше шашками, рэндзю и т.д.,



цель их в настоящее время заключается в том, чтобы развить коммуникативные навыки, расширить эрудицию, культуру участников.

Эксперименты, проводившиеся в Японии, США, Израиле, доказали, что люди, принимающие участие в интеллектуальных играх, часто мыслят неординарно. Участники приобретают новый «опыт», их творческие способности развиваются в рамках игры, и все приобретённые качества возможно применить в реальной жизни. Несмотря на частые предрассудки о том, что игровая деятельность привлекает только молодую часть общества, в интеллектуальных играх участниками являются люди всех возрастов.

В исследовании Б. Р. Манделя содержательная часть интеллектуальной игры предстаёт в нескольких формах: *конкретной* (реальные предметы или их изображение); *символической* (буквы, знаки, цифры); *семантической* (значения слов); *поведенческой* (поступки другого человека и самого себя) [Мандель, 2009]. Исследователь также определяет результат игры, который, обычно, предстаёт в следующих разновидностях: *единицы объекта* (найти недостающие буквы и слова); *классы объектов* (рассортировать, классифицировать предметы); *отношения* (установить связи между объектами); *системы* (выявить правила организации множества, нескольких объектов); *трансформация* (изменить и преобразовать заданный материал); *импликация* (предвидение результатов в рамках неопределенной ситуации) [Там же, 2009: <https://is.gd/BV9vfC>]. Также в работе предлагается собственная сущностно-теологическая классификация интеллектуальных игр: *вербальные, классификационные, коммуникаторные, системные, трансформационные, импликаторные* [Там же, 2009: <https://is.gd/BV9vfC>].

Диапазон интеллектуальных игр очень широк, но, как правило, все они заключают в себе *творческие и развивающие* черты: участники находят нестандартные пути решения игровых задач, что требует наблюдательности, умения сопоставлять и анализировать, комбинировать, находить связи и закономерности. Интеллектуальные игры учат «помогают разобраться в задачах коллектива, формируют профессиональные навыки, быстроту

индивидуальной реакции играющего, быстроту коллективной реакции; в них приобретаются новые качества – синтезирование информации, появляются сведения и знания, которые ни один из участников часто не может получить в одиночку» [Мандель, 2009]. Непредсказуемость – основная черта интеллектуальных игр – делает их специфической формой познавательной творческой деятельности.

Интеллектуальные игры «требуют применения продуктивного мышления в условиях ограниченного времени и соревнования с соперниками, они объединяют в себе черты игровой и учебной деятельности – развивают теоретическое мышление, требуя формулирования понятий, выполнения основных мыслительных операций (классификации, анализа, синтеза и т.п.)» [Мандель, 2009].

Развитие интеллектуальных игр, заключённые в них развивающие и, в то же время, соревновательные составляющие, постепенно заставляли менять отношение окружающих, и позднее их стали рассматривать со спортивной точки зрения. Спорт, как всеобъемлющее и всепроникающее социокультурное явление логично пытался «присвоить» интеллектуальные игры для развития других сторон своей деятельности. Таким образом, игры в шахматы, шашки, нарды, рэндзю и др. стали полноценными тренировками, а для кого-то и профессией. С развитием интеллектуально-спортивной отрасли, в последнее десятилетие появилась новая форма игр – компьютерные игры, которые также были включены в перечень спортивных интеллектуальных игр, а явление названо «киберспортом». По мнению А. Ю. Горбунова «сегодня интеллектуальные виды спорта выступают одним из фундаментальных, организующих, формообразующих, экономических и культурных факторов современности» [Горбунов, 2012: 5]. Занятие спортивными интеллектуальными играми сближает и объединяет людей в социальные группы, стабильные физкультурные спортивные коллективы и организации на основе общности интересов и деятельности по их удовлетворению, норм честной игры и товарищества.

Спортизация интеллектуальных игр предстаёт как процесс переосмысления значимости логических игр: с введением соревновательной системы и обеспечением институтов судейства, со специальной подготовкой в виде тренировок, подсчёта результатов, с рейтингом игроков и команд. Но ключевым моментом спортизации стал регламент игр, выразившийся в ограничении времени на продолжительность партий или матчей в турнирах.

Первые Всемирные интеллектуальные игры позволили расширить интеллектуальный спорт, выделив сферы, которые уже создают международные федерации: нарды, покер и др. Тенденция к видовому расширению интеллектуального спорта набирает популярность, а перечень игр, приобретающих статус спортивно-интеллектуальных, расширяется.

## 2.2. Игра «Спортивная мафия» и развитие ораторских качеств её участников

Интеллектуально-психологические игры используются как в детском, так и во взрослом возрасте и проводятся по специально разработанным правилам. Игра «Спортивная мафия» полноценно относится к категории интеллектуально-развивающих командных игр для взрослых. Данной игре присущи развивающие и теоретические аспекты, которые комбинируются между собой и применяют анализ, синтез, аналогию и т. п.; соревновательный момент игры помогает в достижении игрового результата; при решении задач игроки должны применять наблюдательность, выделять закономерности, сочетать различные способы решений, развивая творческий и интеллектуальный потенциалы. Игра развивает память, аналитические способности, помогает развивать умения аргументации, убеждать других участников на рациональном уровне и воздействовать эмоционально. В результате нестандартный результат становится решением игровой задачи, позволяющий добиться максимального эффекта.

«Спортивная мафия» представляет собой «процесс разрешения проблемной ситуации посредством интеллектуальных действий за счёт объединения знаний, умений и способностей группы и поиска нестандартных выходов из созданной игровой ситуации. В спортивной мафии ситуация создаётся искусственно, а за счёт мышления и памяти участников игры в процессе их взаимодействия осуществляется поиск, конвергентный (в одном направлении) и дивергентный (в разных направлениях), решения поставленной задачи» [Гроголева, Анкудинова, 2014: 2-3]. Игра, помимо интеллектуально-психологических умений, включает в себя важные ораторские навыки, необходимые для успешного участия. Участники спортивной мафии всегда убедительно выстраивают свою речь, применяя манипуляторные и логические доказательства.

Спортивная мафия сочетает в себе совершенно разные, но зависимые друг от друга элементы: состязание и представление (шоу), где задействованы интуиция, правильная коммуникация, эмоции, логика, возможность разыгрывания «представления», чтобы запутать противника и др. Популярность во многом обусловлена сочетанием интеллектуального компонента и развлечения. Для наблюдателя большой интерес представляет как наблюдение за личностными особенностями участников, так и влияние самой игры на развитие игроков и их качеств.

Формат игры используется во многих сферах деятельности: с её помощью в игровой форме решаются вопросы о том, как в короткий срок выявить сильные и слабые стороны сотрудников в рабочем коллективе, таким образом руководство понимает, в каком отделе человек эффективнее будет справляться с задачами.

Существует Федерация интеллектуальной игры «Мафия», которая регулярно проводит турниры для игроков различного уровня. Для участия в чемпионатах участники по всей стране отрабатывают свои навыки в специализированных клубах, членами являются люди самых разных возрастов и социальных статусов.

Автор «мафии» – студент факультета психологии МГУ Дмитрий Давыдов, который представил эту игру в 1986 г. Он составил основу, перечислив основные принципы и правила, которые позже варьировались в различных любительских вариантах. В мафию играли в общежитиях, аудиториях и коридорах МГУ. После того отъезда некоторых студентов за границу, мафия распространилась по странам Европы, а позже и другим частям света.

Правила обычной «мафии» известны большинству – это командная ролевая игра с детективным сюжетом. Завязка строится на противостоянии двух команд: «мафии», в которой участников всегда меньше, но которые обладают большей информацией, и «мирных жителей», куда относится большая часть игроков, не обладающая никакой информацией о противниках. По ходу игры в «ночное» и «дневное» время участники покидают игру, в последствии оставляя большинство игроков среди «мафии» или «мирных жителей», после чего одной из сторон присуждается победа.

В спортивной мафии с помощью дедукции, коммуникативных качеств и хорошо развитой интуиции участники двух противоположных команд должны вывести друг друга из игры. Выбывшие превращаются в зрителей. Известные правила упрощённой версии мафии в спортивном её варианте преобразованы в логичную систему, они улучшены и прописаны более подробно, учитывая многие нюансы и рассматривая всевозможные тактики.

Важными составляющими в игре являются психологические и математические компоненты. Во время голосования за игрока, которого другие посчитали наиболее подозрительным, при помощи простого подсчёта можно легко вычислить участников противной стороны на основе сопоставления голосов. А в момент, когда участник игры в отведённое для него время, представляет свой взгляд на дальнейший ход игры, вступает психологический аспект, который влияет на отношение к говорящему: умение пользоваться своими эмоциями как инструментом становится эффективным способом достижения задачи.

О. Ю. Гроголева, В. С. Анкудинова, исследуя типологические особенности личности участников спортивной мафии попытались кратко охарактеризовать игроков: «участники игры отличаются от своих сверстников более развитыми коммуникативными и интеллектуальными способностями, у них выше лидерский потенциал, они в большей степени склонны доверять людям и не беспокоиться из-за мелочей. При этом у них более ярко выражены защитные механизмы, за исключением регрессии: при возникновении трудностей они предпочитают искать новые пути их решения, а не возвращаться к проверенным способам. Играющие в «Мафию» также более энергичны, чем их сверстники, требуют к себе большего внимания. В целом ряд акцентуаций у них выражен более высоко, что характеризует участников этой интеллектуально-психологической игры как ярких индивидуальностей» [Гроголева, Анкудинова, 2014: 9]. Участники также «комфортно чувствуют себя в экстравагантных и неопределённых ситуациях благодаря низкой тревожности и радикализму, который не вызывает осуждения, а, наоборот, приветствуется при наличии дипломатичности» [Там же, 2014].

### 2.3. Роль языка тела и жестов в «Спортивной мафии»

Двумя основными компонентами, важными в игре «Спортивная мафия», являются математические и психологические качества участников. В первом случае помогает подсчёт голосов, тогда, в большинстве ситуаций можно правильно определить, к какой роли принадлежит другой участник. Во втором же случае, при применении психологического элемента, игроки анализируют поведение противников, обращая внимание на мимику, поведение и взгляд – язык тела. Не все могут продуктивно применять этот метод, но чем чаще игрок принимает участие в спортивной мафии, тем лучше становятся его психологические навыки.

Язык тела – «совокупность телесных проявлений (особенностей внешнего облика, движений, мимики и жестов, внутренних ощущений людей), отражающая душевное состояние человека, его мотивы и особенности взаимоотношений с окружающим миром» [Крюкова, 2010: 23].

Владение методами визуальной диагностики – чтение языка телодвижений – участники спортивной мафии используют на протяжении всей игры: «невербальный язык менее контролируем сознанием, чем вербальный, а потому и более достоверен. Если информация, поступающая по невербальному каналу, противоречит информации, полученной по вербальному, то верить следует невербальной» [Там же: 24].

С. Крюкова отмечает: «невербальная коммуникация имеет достаточно чёткий круг значений и может быть описана как лингвистическая знаковая система» [Там же 23]. Конвенциональные (обязательные), интенциональные (непроизвольные), произвольные жесты, телодвижения, позы, выражения лица передают сигналы, иногда, даже выразительнее, чем вербальные средства. Мимика, положение тела, жесты-эмблемы (утвердительное или отрицательное покачивание головой и под.), жесты-иллюстрации, ритмические жесты, взгляд, жесты-регуляторы, помогающие выстроить общение относят к невербальной коммуникации, некоторые из перечисленных элементов проявляются у участников спортивной мафии, чаще всего, неожиданно.

Невербальное общение возникает неосознанно, часто язык тела может дополнить или усилить информацию. «Язык тела и его элементы в общении выполняют ряд функций: экспрессивную, регулятивную и информативную и др.» [Григорьянц, 2006: 344] – все три составляющие языка телодвижений проявляются во время игры в спортивную мафию, а правильное определение этих элементов помогает участнику проанализировать всю игровую картину, получить больше информации, на основе чего сделать выводы и скорректировать дальнейшую стратегию игры. Экспрессивная функция

жестового языка часто применяется намеренно участниками мафии, для того, чтобы запутать остальных и заставить всех поверить во что-то.

Внимательность, наблюдательность, критичность, быстрота мышления, практичность помогают быстро читать противника и распознавать значение его движений. Каждый участник спортивной мафии осознаёт уязвимость своего тела, которое запросто может выдать любые намерения, потому многие профессиональные игроки почти не двигаются, в то же время, внимательно наблюдая за своими собеседниками: манеры поведения и произвольные жесты рано или поздно распознаются. Многие участники трогают игровую маску (которая надевается во время ночной фазы), чтобы не выдать собственного волнения – подобные действия другие игроки умело интерпретируют, связывая движения с происходящей в данный момент ситуацией.

В правилах спортивной мафии обозначено, что каждую новую дневную фазу один из десяти участников может начинать говорить только в специально отведённое для него время (продолжаться речь может только в течение одной минуты). Всю остальную игру коммуникация в игре происходит при помощи специального языка жестов, принадлежащего только игровому пространству и понимаемого только игроками мафии.

А. В. Филиппов подробно описывает ситуации, в которых появляется необходимость применить невербальный жестовый язык: «а) между собеседниками далёкое расстояние; б) стоит большой шум; в) собеседники не знают языка друг друга, но рассчитывают на доходчивость метафорических и визуальноматопозитических жестов; г) один из собеседников страдает недостатками голосового или слухового аппарата; д) торжественность обстановки не позволяет говорить вслух, е) нужно соблюдать полнейшую тишину; ж) человек не желает перебивать чью-либо словесную речь; з) человек желает скрыть мысль от части присутствующих и сообщить что-то лишь одному или нескольким из них; и) человек не может почему-то говорить» [Филиппов, 1975: 14].



В соответствии с причинами «соблюдения полнейшей тишины» и запрета правилами «прерывать чью-либо словесную речь» игроками спортивной мафии был продуман язык жестов. Он очень точен, указывает на конкретные признаки, жесты в мафии всегда «переводятся» на терминологию игры, любой жест имеет номинацию либо в словаре мафсленга (если жест означает именно термин), либо интерпретируется общими языковыми местоимениями, глаголами и др. нейтральными средствами, используемыми игроками.

Например, предложение: «Я – Шериф» жестами иллюстрируется так: участник показывает на себя указательным пальцем («я» в предложении), а затем показывает жест «ОК» (соединение большого и указательного пальцев), который в спортивной мафии обозначает роль Шерифа. Ещё одним вариантом интерпретации данной фразы может быть просто хлопок по левому, реже, по правому плечу – этот жест заключает в себе оба слова фразы и избавляет от необходимости указывать на себя.

Фраза «Мне вскрылись. Пять – проверенный чёрный» считается сложной для понимания, особенно неопытным игрокам, так как жесты образуют два предложения и здесь требуется правильное расставление логических ударений. «Мне» в предложении будет обозначаться указанием на себя (того, кто показывает фразу); «вскрылись» обозначают двумя раскрытыми ладонями, жест «вскрытия» обозначается именно в процессе, то есть ладони двигаются, раскрываются; «пять» игроки показывают одной рукой с поднятыми вверх пятью пальцами, обозначая цифру; жест «проверенный» – это плавное, веерообразное поочерёдное загибание всех пяти пальцев, которые до этого показывали жест с номером игрока; «чёрный» в игре иллюстрируется сжатым кулаком с опущенным вниз большим пальцем. Всё предложение показывают быстро, жесты сменяют друг друга последовательно, в соответствии с порядком слов в предложении.

Представленные примеры – это только малая часть от всех существующих жестов в спортивной мафии. На деле их намного больше и с их помощью игроки полноценно могут общаться друг с другом в рамках игровых терминов.

В «Спортивной мафии» в первую ночную фазу команда мафии должна продумать стратегию на всю последующую игру, в другие ночи участники команды мафии не снимают маски и стреляют, согласно плану, в тех, кого выбрали в самом начале. Договориться и построить стратегию в первую ночь игрокам команды мафии помогает именно язык жестов, который полноценно выражает необходимые мысли и термины игры.

Коммуникация с помощью языка жестов в спортивной мафии занимает большую часть (около 80 процентов от всей её продолжительности), с помощью жестов передаётся основная информация, и, что ещё важнее, именно на языке жестов происходит диалог, когда участники полноценно способны ответить друг другу. В случае, когда произносится минутная речь, говорящий игрок обращается к остальным, но не получает мгновенного ответа, «минутная речь» не ставит целью общение, это, скорее, произнесение вслух мыслей игрока по поводу прошедших событий, анализ игры и проговаривание дальнейшего плана действий.

## ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

Возникновение игр в человеческой культуре обусловлено их значением в памяти людей как первичной формы деятельности. Большинство действий человека преподносится в игровых рамках. Игра является значимой в процессе взросления, помогает человеку и обществу развиваться, создаёт условия для осмысления предшествующего опыта, отражает действительность, помогает в воспитании, развитии, обучении детей. Она становится как формой проведения досуга, так и институтом творчества, иллюстрирующим культурное развитие.

В XX веке Л. С. Выготский впервые упомянул о ролевой игре и тогда же определил её ведущим родом деятельности. Благодаря исследованиям психолога, интеллектуальной составляющей игры стали уделять большее внимание. Мотивацией к игре стал не результат, а сам процесс.

*Интеллектуальные игры* выделились в отдельную категорию игр, в основе которых заключалась эмоциональная и интеллектуальная компенсация, необходимая для повышения качества жизни. Игровая интеллектуальная деятельность позволила взрослым стать участниками игровой деятельности и испытать положительные эмоции от осознания своих интеллектуальных возможностей.

Диапазон интеллектуальных игр очень широк, но, в большинстве, все они заключают в себе *творческие и развивающие* черты, присутствие в некоторых играх соревновательного аспекта заставило рассмотреть их со спортивной точки зрения.

Интеллектуально-психологическая игра «Спортивная мафия» полноценно относится к категории интеллектуально-развивающих командных игр для взрослых. Игра развивает память, аналитические способности, помогает в расширении умений аргументации, рациональном убеждении других. Результатом игры становится нестандартное решение игровой задачи.

Двумя главными составляющими являются математические и психологические компоненты. Математика помогает при сухом подсчёте голосов, а психологические навыки способствуют чтению противников по «невербалике», языку тела. «Невербальный язык менее контролируем сознанием, чем вербальный, а потому и более достоверен. Если информация, поступающая по невербальному каналу, противоречит информации, полученной по вербальному, то верить следует невербальной» [Крюкова, 2010: 24].

В правилах спортивной мафии у каждого игрока есть одна минута для того, чтобы высказаться и поделиться игровой стратегией. Остальное время коммуникация в игре происходит при помощи языка жестов, используемого только в спортивной мафии. В следствие соблюдения тишины и запрета правилами говорить не своё время, игроками придуман язык жестов: очень точный, указывающий на конкретные признаки, интерпретируемый как терминологией мафсленга, так и общими языковыми средствами, используемыми игроками.

Коммуникация с помощью жестов в спортивной мафии занимает большую часть (около 80 процентов от всей её продолжительности). Именно на языке жестов в игре реализуется диалоговое общение, когда оба игрока принимают участие в коммуникации, задавая вопросы и получая мгновенные ответы.

## ГЛАВА 3. ЛИНГВОКРЕАТИВНЫЕ ПРАКТИКИ В ИГРЕ «СПОРТИВНАЯ МАФИЯ»

### 3.1. Общая характеристика мафиозного сленга (мафсленга) и речи её участников

В спортивной мафии с каждой новой дневной фазой игра становится более напряжённой, всё больше мирных жителей выбывают, сдерживать эмоции участникам сложнее, ни один из игроков не простит даже малейшей ошибки, приведшей одну из двух команд к поражению, потому речи участников в их отведённую минуту становятся эмоциональнее (громче, сбивчивее), так как игроки стараются выразить свои мысли как можно ярче. Эмоциональность проявляется в таких игровых ситуациях, когда всеми участниками было решено безоговорочно удалить определённого человека путём голосования, и на «прощальной минуте» выбывший игрок почти во всех случаях будет произносить свою речь очень громко, не скупясь на выражения (в пределах правил, которые не позволяют использовать ненормативную, матерную лексику). Эмоциональность в игре выражается в громкости речи, излишней жестикуляции, иногда в нарушении согласованности предложений или просто сбивчивости речи – всё это проявляется в разные игровые моменты, но, так или иначе, свойственна всем участникам, позволяя утвердить эмоциональность как одну из главных составляющих живой речи игроков спортивной мафии.

Важно также обратить внимание на речевые стратегии и тактики игроков: в зависимости от того, какую роль получил участник, его речевое поведение будет соответствовать «цвету» его карты. В работах Р. Есяна «Записки чёрного игрока» 2001 года и «Записки красного игрока» 2002 года подробно рассматриваются поведения участников и их качества, соответствующие выпавшей роли: «Ваша первая задача во время обсуждения – не засветиться, а вторая – покраснеть» [Есян, 2001] – совет

для игроков, вытянувших чёрную карта (получивших роль мафии). «Давайте посмотрим, что же больше всего раздражает красных игроков и даёт шанс для зацепки чёрным» [Есаян, 2002] – в данном случае приведён анализ распространённого поведения красных игроков (мирных жителей). Данные работы рассказывают о самых распространённых тактиках обеих команд, иллюстрируются типичные фразы, которые они используют.

Ещё одна работа, посвящённая спортивной мафии, «Мафия (правила, тактика и стратегия игры)» Э. Асликяна 2010 года. Этот текст наиболее полно характеризует всю спортивную мафию, раскрывая тонкости работы Ведущего, обозначая точные правила и регламент времени, чтобы игры в разных мафиозных клубах различных городов не отличались от первоначальных установок ФИИМ (Федерация интеллектуальной игры «Мафии»). Э. Асликян рассматривает наиболее удачные тактики и стратегии поведения игроков обеих команд, там же автор даёт советы, основываясь на собственном игровом опыте.

Ориентируясь на работы Э. Асликяна и Р. Есаяна можно в общих чертах охарактеризовать поведение участников двух команд: чёрным игрокам (мафии) свойственны импровизационность, актёрство, помогающее запутать мирных жителей и внушить им неверное представление о роли участника в текущей игре; красным игрокам свойственна конфликтность, частая несдержанность, они готовы назвать любого подозрительного игрока чёрным, что иногда мешает победе, также красная команда в большинстве случаев остаётся проигравшей, так как игроки не сумели договориться между собой или правильно распознать других участников своей мирной команды. Тактика чёрных игроков часто основывается на том, что один из трёх мафий в игре обязательно должен представиться шерифом, а, точнее, лжеШерифом (написание в соответствии со словарём мафсленга), таким образом заставляя мирных жителей, при удачном раскладе, действовать по заранее продуманной чёрной стратегии. Тактика красных игроков основана на логических умениях (эта команда выявляет противника на основе

голосования, таким образом предполагая договорённость каких-то участников между собой) и психологических (игрок команды мафии пытается вести себя естественно, как свойственно мирным жителям, не у всех может получаться реалистично, и это привлекает внимание, что заставляет присмотреться к поведению подозрительного человека и на этой основе сделать выводы).

Любой начинающий участник спортивной мафии никогда не поймёт разговора двух профессиональных игроков. Связано это, прежде всего, с используемой лексикой. Ограниченное регламентом время, отведённое одному участнику для высказывания собственной точки зрения, привело к необходимости придумать ёмкие термины, обладающие при этом более широким смысловым диапазоном, таким образом игрок во время своей минутной речи может уместить больше важной информации и дать понять другим свой тактический вектор развития игры. Желание участников сделать речь лаконичной и максимально исчерпывающей привело к созданию особенной терминологии внутри спортивной мафии, что позже превратилось в полноценный язык – мафсленг. Использование мафиозного языка облегчает задачу и после игр, когда происходит общее обсуждение и анализ прошедшего раунда, участники делятся мнениями, как можно было бы лучше сыграть одному лицу и команде в целом.

Основываясь на данных Е. Рогачевского и Г. Дердяна в работе «Самый полный словарь игровых терминов и мафиозного сленга» (2018 г.), стало известно, что на данный момент язык спортивной мафии вбирает в себя 198 единиц (включая определения самой игры, спортивной мафии, аббревиатурного названия Федерации интеллектуальной игры «Мафии» (ФИИМ) и других терминов, прямо не использующихся в игровом процессе).

Благодаря словарю мафсленга, предлагаем следующую классификацию языка спортивной мафии:

*1) Ролевые обозначения: Ведущий (Судья), Шериф (Комиссар), Дон, Мафия, Мирный житель;*

2) **Игровые термины**, обоснованные правилами и употребляемые Ведущим игры: *автокатастрофа (катастрофа), выставлять игрока\кандидатуру, город, голосование, день, договориться (в сленге игроков как «договорка»), завещание игрока (завещание), закрывать стол, замечание, засыпать, кандидатура пас, ночь, нулевой круг (в сленге «ночь договорки», «ночь знакомства»), открывать стол, предупреждение, промах, просыпаться (проснуться), стол, удаление (удалить из-за стола), фол;*

3) **Собственно мафсленг**, связанный с красной или чёрной командами:

– **сленг чёрных игроков:** *двусторонний чёрный, договорка (простая договорка), договорка онлайн (онлайн), лжешериф, ложная проверка, маяки, маяковать, назначать отстрел, назначить онлайн, несострел, отказ от шерифства, отстрел, очерниться, очернение, проверенный чёрный, промах, почернет, самострел, сострел, стреляться, чёрный ход, чёрная проверка, чёрный игрок (чёрный);*

– **сленг красных игроков:** *вскрывать, грязное окраснение, давать на проверку, двусторонний красный, красный игрок (красный), красная проверка, непроверенный игрок, окраснение, окраснять, отдёргнуть руку, оторвать руку от стола, параноить в игрока, покраснеть, проверка, проверенный игрок, проверенный красный, шерифство;*

Сленг обеих команд используют обе стороны, так как мирные жители (красные игроки), рассуждая о планах мафии, используют некоторые термины этой команды, а мафия (чёрные игроки) всегда представляются мирными жителями, потому активно используют сленг красных игроков.

4) **Нейтральные термины**, в равной степени относящийся к обеими командам, но не употребляющийся Ведущим: *баланс, вытягивать, доехать, заголосовать, закрывать стол, критика (критическая ситуация), крышевать, купить (покупать), ломать стол (сломать стол), некритика, ник игрока (ник), номер игрока (номер), нулевой круг (нуль), отозвать игрока\кандидатуру, переобуться, пилить стол (попил), поднять игроков,*



*поставить руку (голосовать), противовес, решающая рука (голос), сильная\слабая позиция, скинуть руку, слить руку (слить голос), спасовать (пасовать), ставить руку, страховать, топить, угадайка (существительное), цвет игрока, эмоционал, эмоциональный круг, эмоционировать.*

В речи игроков спортивной мафии существуют устойчивые речевые обороты, которые также стоит рассмотреть при анализе вербальной составляющей мафсленга. Участники игры со временем, используя терминологию, объединили некоторые понятия или добавили к игровым терминам предлоги, таким образом создав устойчивые словосочетания спортивной мафии, использующиеся только в игре. Употребление устойчивых выражений мы проиллюстрируем на примере закрытой игры «Битва за маску» красноярского клуба спортивной мафии «Лига теней» от 1. 12. 2018. Закрытая игра проводится по правилам и в рамках «Спортивной мафии», но отличается тем, что участие в ней могут принять только профессионалы, имеющие богатый игровой опыт.

К анализу привлечены речевые факты участников игры. Все устойчивые выражения созданы с помощью терминов игры, либо двух терминов, использующихся вместе, либо путем присоединения к термину предлога. Устойчивые выражения употребляются не только игроками красноярского мафклуба, но и представителями других территорий, играющими в спортивную мафию.

*Поговорить* определённым образом: «*Первый хорошо поговорил*», «*Он, ну, мне кажется, правильно поговорил*», «*Как поговорил Шестой...Мне не понравилось, как он поговорил*», «*Я бы хотел, чтобы мы собрались красными и поговорили прям супер круто*» и т.д. Даже в ситуациях, когда игроком может быть употреблён синоним к «поговорить» («*Я произнесла: "Поговори Пятого вторым,,*», в данном случае логично было бы использовать *назови*: «*Назови пятого игрока вторым по счёту*»), участники

всё равно придерживаются привычного выражения, потому что оно полноценно выражает нужные и понятные для всех смыслы.

Предлог **по** в речи игроков спортивной мафии употребляется в различных обстоятельствах: говорить по кому-то или чему-то: «*Когда ты говорила по Первому, мне показалось...*», «*Если говорить по просыпанию, то...*»; голосовать по кому-то: «*Я, скорее, буду голосовать не по Второй, а по Десятому игроку*», «*Ты точно не должен голосовать по мне*»; также в игре закрепилось устойчивое выражение **по эмоционалу**: «*Шестой просто по эмоционалу для меня черный*», «*Хорошо ваши цвета по какому-то эмоционалу я не разбираю*». И другие примеры с данным предлогом: «*Двойка по невербалике назвал Первого красным*», «*сейчас по Третьему*» (голосовать за третьего игрока), «*Заочно Девятый, по просыпанию неплохо, понравился*».

**Ставить руку за\в** (по правилам игры участники буквально ставят руку на стол, за которым проводится игра, чтобы проголосовать за номер игрока, который должен уйти): «*Восьмая руку ставить за подъем двоих не имела*», «*Я искренне ставила в Шестого игрока*», «*...и того минимум три красных не поставило за подъем двоих*».

**Снимать** определённого игрока (в значении «голосовать» за того, кто должен покинуть игру): «*Вы сейчас снимаете Восьмую*», «*...нужно сейчас Вторую снимать, потому что между Два и Три...*».

**Найти** игрока (узнать роль участника в игре): «*Если найду красного, то посчитаю, что этот красный должен сказать такие вещи, за которые можно зацепиться и поиграть*», «*Я вас всех смог найти сразу же*», «*Тебе надо проверить игрока номер Десять, найдешь Десятую красной, у тебя точно Игрок номер Шесть будет красным игроком*», «*Мы должны с тобой вместе найтись, если ты красную карту достал*», «*Всё одного осталось найти, щас разберёмся*», «*Сейчас все чёрные команды найдены*».

**Взять в команду (сыграть в команде)** (игроки определяют для себя союзников, таким образом создавая игровую команду): «*Я хочу взять в*

*команду игроков Два, Три, и сыграть с ними, без Первого игрока», «Шестой игрок взял в команду Один, Два без Тройки, хотя Двойка въехала в Первого, а Второго Третий назвал красным», «Я сыграю в команде Один, Шесть, Девять», «На этот круг я сыграю с Седьмым, но аккуратно сыграю, а потом посмотрим».*

Наряду с использованием одиночных терминов мафсленга, участники в процессе создали новые языковые единицы, соединив термин с предлогом или другим термином, это в последствии закрепилось в игровом языке, приобретя статус устойчивых выражений. Данный факт в очередной раз иллюстрирует попытку участников упростить речь, но сделать её максимально информативной. Устойчивые выражения облегчают языковую задачу: игрокам не нужно подбирать удобное слово и задумываться над тем, правильно ли поняли его другие. Также проиллюстрированные примеры показали, что игроки спортивной мафии употребляют предлоги в непривычной связи или контексте (например, *ставить руку в*), что определяет языковую креативность мафсленга, подробнее о которой будет сказано далее.

### 3.2. Мафиозный сленг с позиции теории лингвистики креатива

Устоявшейся мыслью в среде лингвокреативных исследований является вопрос о языковых инновациях, произведённых конкретным человеком, закрепляющим своё авторство за созданным. В случае со спортивной мафией неизвестно, кто первым привнёс нынешние термины в игровое пространство, но в последствие данные понятия употреблялись всё чаще, и другие игроки, воспроизводя и используя игровые слова, добавляли разные новые смыслы, тем самым преобразовывая изначальный вариант слов. В связи с этим логично утверждать, что язык спортивной мафии, основанный на лингвокреативной деятельности, стал коллективной работой. Конечное значение большинства терминов игры изложено в работе «Самый

полный словарь игровых терминов и мафиозного сленга» Е. Рогачевского и Г. Дердяна (2018 г.), где авторы попытались описать все имеющиеся в игре понятия.

Несмотря на относительную новизну изучения лингвокреативной деятельности в языкознании, в направлении уже сформировались определённые технологии, помогающие эффективно выделять творческие и креативные элементы на разных уровнях и в разных областях языка. Существующие креативные языковые техники осмыслены не до конца, но, тем не менее, активно используются и совершенствуются. Итак, к техникам лингвистики креатива, согласно работам, включенным в коллективные монографии «Лингвистика креатива» (2009, 2012, 2018), можно назвать *авторский маскарад, графические и орфографические игры* (в креолизованных текстах и др.), *рефрейминг, социально-психологическое безразличие*. Также, одной из самых крупных техник, распространяющейся абсолютно на все уровни языка, в лингвистике креатива считают *языковую игру*, которая включает в себя множество приёмов языковой творческой деятельности: *ассоциативный потенциал слов* или *лексическая деривация, деривация морфемная и синтаксическая, лексический повтор, метафоризация, метатония, окказиональность, речевые парадоксы, эвфемизация*. Список приёмов может быть расширен, так как некоторые виды языковой игры изучены меньше или пока не изучены совсем.

Терминология мафиозного сленга образуется благодаря языковой игре, а именно двум её приёмам: лексической деривации (ассоциативному потенциалу слов) и морфемной деривации.

1) **Ассоциативный потенциал слов (лексическая деривация)** – термины спортивной мафии, которые были заимствованы из повседневной речи, но в игре приобрели иное или близкое к оригиналу значение (во втором случае слова всё равно вбирают новые дополнительные смыслы, соответствуя игровым ситуациям).

Основными примерами могут служить обозначения двух команд в игре – **мирные жители**, которых в игре называют «красными игроками\красным игроком» или «красными\красным», и команда **мафии**, которых называют «чёрными игроками\чёрным игроком» или «чёрными\чёрным». В данном случае оба понятия в Большом толковом словаре несут значение «цветового оттенка в палитре цветов» [Большой толковый словарь, 1998]. В игре термины являются не прилагательными, олицетворяющими цвета, а существительными «чёрный» и «красный», в которые заложено значение «роли» участника в игре. Термины часто употребляются в устойчивом словосочетании «цвет игрока», и фраза «чёрный цвет\цвет игрока чёрный» означает именно роль, предписанную участнику выбранной им картой, что значительно отличается от понимания словосочетания в контексте повседневной речи;

2) **Морфемная деривация** – термины игры, образованные от основных игровых понятий различными словообразовательными путями или изначально пришедшие в мафсленг со своими суффиксами, приставками или частицами, но по ходу функционирования в игре приобрели иное значение.

«*Окраснять*» кого-то – в игре имеется в виду процесс, при котором один игрок своими словами и действиями пытается доказать принадлежность другого или самого себя к команде мирных жителей (команде красных игроков). Данное понятие олицетворяет создание игрового термина с помощью морфемной деривации, когда основной игровой термин «красный» участники преобразовали в глагол с помощью суффикса -ять. «Окраснять» несёт в себе буквальное значение словосочетания «делать красным», созданное слово предоставляет возможность заменить длинную фразу на более ёмкую, но не менее информативную.

К случаю, когда в терминологию спортивной мафии слово приходит уже в преобразованном виде, можно отнести существительное «*угадайка*». Понятие олицетворяет ситуацию, когда за игровым столом осталось три участника, два из которых относятся к команде мирных жителей,

соответственно, оставшиеся игроки подозревают друг друга, и каждый должен сделать выбор и решить, за кого нужно отдать свой голос, чтобы того исключили из игры. Такая ситуация не позволяет участникам математически вычислить, к какой команде принадлежат два других игрока, они должны психологически или интуитивно понять, за кого отдать свой голос, по-другому, *угадать* мафию среди троих оставшихся игроков. Очевидно, термин был образован путём присоединения частицы *-ка* к глаголу «угадай», но в игре частица слилась со словом и образовалось существительное с суффиксами *-ай-*, *-к-* и окончанием *-а*, употребляющееся при назывании процесса угадывания: «*На последнем круге в угадайке, если к этому времени не разберёмся в игре, красные проиграют*», «*На угадайке, может, станет ясно, кто из вас был всё-таки чёрным*» (Битва за маску, 01. 12. 2018).

Рассматривая креативные особенности мафсленга, внимание привлекают не только сами термины и их образование, но и некоторые названия: правилами игры предусмотрены номерные таблички (от 1 до 10), которые располагаются на столах около каждого игрока, эти же таблички становятся «именем» того, о ком говорят в игре, номер при этом приобретает такой род существительного, который соответствует полу его владельца: «*Восьмая* сказала, что *Шестой* поговорил хорошо, я ей поверю и посчитаю *Шестого* красным на этот круг»; «*Десятая* должна стреляться в этой игре»; «*Четвертая* слишком легко взяла команду с *Седьмым* чёрным» (Битва за маску, 01. 12. 2018). Данный языковой пример частично можно отнести к лингвокреативной технике **авторского маскарада**. Эта техника предполагает проявление *речевых масок*, использование которых призвано достигать различных стилистических эффектов в речи. Т. В. Шмелёва (автор лингвокреативной техники) подразделяет речевые маски на *ролевые* и *персонажные* [Шмелёва, 2012: 239]. В спортивной мафии реализацию техники можно считать частичной, потому что участники не сами называют себя номером, который им присвоен, а другие игроки используют подобное

наименование, и не в прямом обращении, а косвенно, при рассуждении об участнике.

Авторский маскарад, также частично, можно увидеть в игровых ситуациях, когда участники заранее определяют роль (цвет) другого игрока и прямо называют его: *«Я Первого считаю **красным**, не знаю, почему все в него так въехали»* (Собственный пример автора). Такое название заставляет остальных игроков поверить в принадлежность участника к команде красных (мирных жителей), таким образом относиться к нему в соответствии с его «маской» в игре. Но так как участник сам не называет себя «красным» и не ведёт себя характерно роли, лингвокреативную технику можно считать частично реализованной, так как название происходит не самим игроком, а другими, третьими, лицами, а Т. В. Шмелёва акцентировала внимание на том, что «надевание маски» происходит от первого лица, использующий технику сам именуется себя.

### 3.3. Способы языковой игры в мафсленге: морфемная деривация

Анализируемый нами язык спортивной мафии создан по двум основным принципам: перешедшие из привычной речи слова, полностью или частично изменившие своё значение в игре, и производные понятия, образованные от основных терминов. В данном параграфе будут рассмотрены основные методы словообразования вторичных терминов в мафсленге.

Большинство игр можно охарактеризовать как «совершение действия», спортивная мафия не является исключением, несмотря на то, что вся игра проходит в одном положении (сидя), процесс активно продвигается, участники выполняют определённые игровые действия, отчего и происходит активное использование глагольных форм в речи. Основными терминами в игре являются существительные, а глаголы, полноценно вошедшие в терминологию спортивной мафии, в большинстве, образованы именно от

существительных: *очернить*, *окраснить* – яркий пример образования глагольных понятий от основных игровых терминов «чёрный», «красный». Очевидно, что данные глагольные формы были созданы в попытке максимально полно отразить значение первичных слов (чёрный и красный) в процессуальном контексте, направленном, обычно, как в сторону «о ком говорят», так и в сторону «кто говорит»: *«Мне не нравится, то, что вы, там, Третьего окрасняете, а Вторую, наоборот»*, *«Это в прошлой игре, не окрасняюсь никак сейчас»*.

Способ присоединения глагольных суффиксов распространился и на другие слова, создав новые термины. А понятия, выражающие действия, представлены в различных смысловых оттенках, которые образуются, в основном, при помощи приставок: если в случае с «окраснить» приставка *-о* служила нам примером характеристики присвоения признака (красного или чёрного игрока), то в *почернеть*, *покраснеть* приставка *-по*, сохраняя значение от «красного» и «чёрного», привносит смысл усиления подозрений в сторону кого-либо, его качества роли чёрного или красного усиливаются, что заставляет других использовать данный словообразовательный формант, чтобы выразить процесс изменения роли участника.

Другим часто употребляемым понятием в игре является глагол *эмоционировать* – проявление излишних эмоций за столом во время своей речи и речей других игроков (кричать, жестикулировать и т.п.) [Рогачевский, Дердьян, 2018: 18]. Очевидно, что слово в корне имеет *эмоции*, но если бы участники, вместо данного в игре глагола, употребляли фразу «проявлять эмоции» или «проявлять излишние эмоции», то это бы заставляло их затрачивать больше времени, которые участники стараются не тратить зря, на произнесение словосочетания. Произведённое игроками мафии слово стало полноценным игровым термином, вобравшим в себя смыслы от основного производного слова (эмоции), и позже приобретающее значение глубже, а именно «излишние эмоции», таким образом описывая именно игровой процесс.



Ещё один пример – термин *паранойть*, часто используемое с предлогом *в* («паранойть в игрока») – действие означает «подозревать игрока в черноте без серьезных оснований, независимо от его речей и ходов, даже красных» [[Рогачевский, Дердьян, 2018: 11]. Очередной пример игрового термина, описывающего действие, теперь уже направленного не на продолжительность внешнего процесса, а на внутреннее состояние, который обуславливает негативное отношение к какому-либо участнику. Слово несёт в себе значение, описывающее состояние игрока, *подозревающего* кого-то, испытывающего *паранойю* относительно роли в игре другого.

Помимо глагольных терминов, привлекающих внимание, не менее интересными в мафсленге являются существительные, образованные от глаголов или других частей речи: *окраснение*, *очернение* – существительные, образованные от глагольных форм *окраснить(ся)*, *очернить(ся)*. Так игроки называют не процессуальность действия, а само действие, сохранив при этом точные смыслы терминов «чёрный» и «красный» и оставив значения глагольных форм с приставкой *-о* (признак красного или чёрного игрока) и суффикса *-ени* (со значением действия).

Следующим интересным примером в мафсленге является существительное *попил*, означающее ситуацию в игре, когда равное количество участников проголосовало за двух претендентов на выбывание (голоса за выбывающих разделились поровну). Данное действие является основным в тактике ведения игры. Правила позволяют двум претендентам на выбывание, получивших равное количество голосов, дополнительно произнести речь ещё в течение тридцати секунд, таким образом убеждая остальных голосующих в своей невиновности, а с точки зрения стратегического хода, остальные участники не лишаются ещё одного члена команды. Действие равного деления голосов в игре названо *пилить стол*, термин «попил» устраняет лакуну в игровом языке, называя действие, при этом имея в себе полное ядерное значение самого действия.

Интерес представляет и употребление игроками существительных *шерифство* и *лжешерифство* (причём данная форма употребительна только по отношению к одной роли – Шерифа, «донство», например, в языке не используется). Суффикс *-ств* присоединяется участниками игры и, таким образом, выражает полномочия, признаки, которыми наделён Шериф в игре. Часто «шерифство» и ему противоположное понятие употребляются в ситуациях, когда игрок команды мафии пытается запутать мирных жителей и представляется Шерифом, являясь при этом лжеШерифом (данный термин указан в словаре именно в таком написании). В таком случае другие участники игры просят доказать «шерифство» игрока, то есть рассказать о проведённых проверках ночью (так как роль Шерифа позволяет в период ночной фазы игры точно узнавать команду одного игрока, к которой он принадлежит).

Рассмотрев некоторые примеры морфемной деривации в мафсленге, были выявлены основные способы образования терминов в игре: глаголы образуются преимущественно суффиксальным и приставочно-суффиксальным способами; существительные в мафсленге, чаще всего, образуются с помощью суффиксального способа, реже можно заметить способ сложения или усечения. Существительные преимущественно образуются от глаголов и таким образом помогают игрокам назвать само действие. Креативную технологию «языковая игра» и её способ «морфемную деривацию» можно считать реализованной в терминах игры, потому что присоединённые языковые форманты образуют новые слова с уникальными значениями. Созданные с помощью различных словообразовательных способов термины объединяют в себе как собственные уникальные смыслы, так и приобретают новые от присоединённых приставок и суффиксов.

### 3.4. Способы языковой игры в мафсленге: ассоциативный потенциал слов (лексическая деривация)

Лексическая составляющая мафиозного сленга, чаще всего, основана на ассоциативной природе слов. Большинство терминов, пришедших в игру, обозначают процессы или действия, близкие к изначальным смыслам слов. Несмотря на это, понятия в игре всё равно приобретают дополнительные значения, более или менее близкие к изначальным вариантам.

**Цвет игрока** – «дин из основных терминов спортивной мафии, наряду с «чёрный» и «красный». Означает «роль, команду, на стороне которой играет персонаж» [Рогачевский, Дердьян, 2018: 17]. Вхождение слова «цвет» в обиход игрового использования связан с тем, что в игре две команды обозначаются двумя «цветами», но так как в мафии «чёрный» и «красный» означают «принадлежность» к определённой команде, «роль» в игре, термин «цвет» также приобрёл переносное значение в сочетании с двумя терминами. В спортивной мафии «цвет» означает «роль» участника в игре, только, чаще всего, данное понятие употребляется в вопросительном контексте («*А какой у него цвет, по-твоему?*») или в ситуациях, когда участники не могут определиться с «ролью» другого игрока: «*Я не могу пока определить его цвет, не буду заранее его никак называть*».

В соответствии с «красной» и «чёрной» командами в игре существует условная «серая» роль. **Серый** – «игрок, цвет которого невозможно определить ни по речи, ни по ходам» [Рогачевский, Дердьян, 2018: 14]. Слово означает «цвет в спектре палитры», но в игре термин полностью изменяется, приобретая значение «неопределённой роли» участника в игре.

**Автокатастрофа** – ситуация в игре, когда «двое (Простая автокатастрофа) или более (Сложная автокатастрофа) игроков в результате голосования набрали против себя одинаковое количество голосов» [Рогачевский, Дердьян, 2018: 2].

Значение автокатастрофы в Большом толковом словаре приводится следующее: «автомобильная катастрофа, тяжёлая автомобильная авария» [Большой толковый словарь, 1998].

В приведённых словарных справках очевидна разница в игровом значении термина и значении слова в привычном его употреблении. Причины, по которым автокатастрофу стали использовать в спортивной мафии как понятие, олицетворяющее столкновение двух игроков с одинаковыми количествами голосов, объяснить сложно. Можно только предположить, что таким образом создатели или участники игры пытались таким образом привнести в игровую ситуацию некоего игрового пафоса, так как спортивная мафия включает в себя и элементы шоу, а автокатастрофа очень живо олицетворяет ситуацию ужаса, катастрофического столкновения, которое как раз происходит в игре, так как решается важный вопрос: оставлять ли двух подозрительных игроков за столом, голосовать за кого-то одного или выгонять обоих, уменьшая шансы на победу одной из команд.

*Доехать, доплыть* в игре используется для обозначения игрока, который смог «оказаться в финале игры (Угадайке) или выиграть игру без каких-либо особых собственных усилий для победы за счет активных действий других игроков или обычного везения» [Рогачевский, Дердьян, 2018: 5]. Данный термин частично несёт в себе изначальные смыслы – добраться до места по воде или посредством езды» [Большой толковый словарь, 1998], но в игре средством достижения выигрыша являются другие игроки, а не транспортное средство, как в первом значении. Также в игровом термине присутствуют новые смыслы: «без каких-либо усилий» доехать до финала игры.

В аналогичном значении в спортивной мафии употребляют слово *досидеть*: игроку без лишних усилий удалось оказаться в финале игры. Если в случае с доехать и доплыть их значение во многом изменилось (метафоризировалось), то досидеть пришло в игру в изначальном смысле: «пробыть до определённого времени». В спортивной мафии участники

буквально сидят и «дожидаются» определённого времени – конца игры. Несмотря на то, что значение игрового термина не особенно отличается от первоначального, восприятие его изменилось: оно стало негативным, связано это с тем, что игрок, находящийся в ситуации «досиживания», не приложил никаких усилий, чтобы дойти до финала.

Продолжая терминологию игры, косвенно привязанную к поездкам, можно выделить понятие *пассажир* (пассивный игрок) – новичок, неопытный, слабый игрок, часто делающий ошибки и/или игрок, не имеющий собственной четкой позиции, повторяющий речи, анализ и ходы за более опытными [Рогачевский, Дердьян, 2018: 12]. В игре проявляется значение слова «доехать на чём-то», только участник «доезжает» на позиции и мнении других, опытных игроков. Слово в игре пришло в изначальном варианте, но в последствии трансформировалось, почти утратив изначальные смыслы, оставив ядерное «ехать», только в игре под «ехать» подразумевается «основываться» на чём-то (в данном случае, на чужом мнении).

*Стол* в спортивной мафии несёт в себе значение не предмета мебели, а олицетворение всех участников игры. Раньше таким значением в игре обладало понятие *город*, но позже многие стали употреблять оба слова в одном контексте: «*Город решит, за кого отдать голос*», «*Стол у нас сегодня очень сильный*» (Собственные примеры автора) – в обоих случаях подразумеваются все десять участников игры. Значение термина «стол» объясняется тем, что игра проводится за круглым или прямоугольным столом, за которым располагаются все участники, таким образом *стол* олицетворяет всех задействованных игроков.

Понятие *пилить стол* означает «делить стол пополам», то есть делить участников поровну. Употребляя «пилить» в оригинальном значении, игроки часто подразумевают деление именно «пополам». Словосочетание «пилить стол» понимается именно «делить пополам», потому что ассоциация приходит от слова «распилить», которое подразумевает «поделить на две части с помощью пилы».

**Купить, покупать** – «без каких-либо серьезных оснований уверенно называть непроверенного игрока Красным» [Рогачевский, Дердьян, 2018: 8]. Ещё один случай, когда слово в игровую сферу приходит с собственным значением «привлечь на свою сторону, расположить к себе» [Большой толковый словарь, 1998]. Несмотря на почти неизменённое значение, термин в игре употребляется в негативном ключе: участник, заранее называющий кого-то «красным», наделяет игрока положительными свойствами, таким образом располагая к себе. Негативность термина обуславливается тем, что тот, кто называет другого красным (положительным), без веских аргументов, вероятнее всего является мафией, отчего действие «покупки» часто связывают с чёрными игроками (мафией), которые являются «плохой» командой в игре.

Понятие **руки** в спортивной мафии имеет важное значение. В первую очередь, это связано с тем, что этой частью тела участники голосуют за того, кто должен покинуть игру, поэтому в некоторых случаях «рука» и «голос» могут взаимозаменять друг друга. Также с помощью рук происходит невербальное общение посредством специальных игровых жестов, которые передают большую часть информации (невербально может выстраиваться тактика игры и передаваться информация между командой мафии). В связи с этим в мафсленге существует несколько выражений, связанных со словом «рука».

**Поставить руку, ставить руку** – «отдавать свой голос против конкретного игрока с помощью установленного правилами жеста – четко поставить на стол кулак с вытянутым вверх большим пальцем в то время, как Ведущий произносит номер выставленного на голосование игрока» [Рогачевский, Дердьян, 2018: 12]. В игре данное словосочетание обычно употребляется с предлогом **в**: «ставить руку **в** определённого игрока», то есть «голосовать за определённого игрока».

**Решающая рука (голос)** – «игрок, который своим голосом решил исход голосования и вывел игрока со стола» [Рогачевский, Дердьян, 2018: 14]. В

данном случае характеристика «решающая» полностью перенимает значение, перенося его в игру. Фраза описывает ситуацию финального голосования, которое повлияло на дальнейший исход событий, то есть жест стал «решающим». Словосочетание употребляется в негативном ключе, потому что действие «решающей руки» всегда ведёт за собой удаление игрока из-за стола.

***Слить голос (скинуть руку, отвести руку)*** – «проголосовать таким образом, чтобы свой голос не был решающим при выводе одного из игроков (например, одной рукой проголосовать против какого-либо игрока, или даже против себя)» [Рогачевский, Дердьян, 2018: 15]. Данное действие предотвращает исход, в котором участника могли «заголосовать», то есть удалить из игры (случайно или намеренно). Словосочетание в игровой среде, чаще всего, несёт позитивную оценку, так как благодаря подобному действию за столом остаётся больше участников, соответственно, больше шансов на победу для обеих сторон.

***Оторвать (отдёрнуть) руку*** – «игрок в процессе голосования ставит на стол свою руку (голосует), а затем тут же отдергивает её от стола («передумывает») до слова Ведущего «Спасибо»» [Рогачевский, Дердьян, 2018: 11].

Перечисленные термины, образованные «лексической деривацией», пришли в игру из обыденного, повседневного языка, но далее они «адаптировались», трансформировались участниками, приобретая новые смыслы и значения, часто отличные от начального варианта. Приведённые примеры ярко иллюстрируют креативность терминов спортивной мафии, которые приобрели уникальные и необычные значения внутри игры. Также в языке спортивной мафии все термины (представленные и другие) направлены на упрощение речи участников, так как время на выражение тактики ограничено, терминология призвана увеличить динамичность речи, но при этом не теряя смыслового содержания\значения, речь игрока должна быть короткой в выражении, но наполненной в содержании. Большинство

терминов мафсленга легко запомнить, так как они звучат привычно. Ядерные значения слов перенесены в игру, а их смыслы можно разгадать интуитивно, основываясь на ситуациях, в которых употребляется слово. Ассоциативная природа терминов мафсленга помогает участникам легче запоминать игровой язык и быстрее входить в процесс.



### ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 3

Рассматривая язык спортивной мафии, анализируя его языковые, вербальные, особенности, в первую очередь следует отметить эмоциональность участников игры, которая проявляется в громкой речи, излишней жестикуляции, нарушении согласованности частей в предложении или просто в сбивчивости речи. Также важно отметить речевые стратегии и тактики в игре, которые полноценно зависят от обозначенной в игровой карте роли, которую вытянул участник.

В «Спортивной мафии» игроки пользуются специализированной лексикой, игровыми терминами, существующими только внутри игры. Их создание связано с ограничением времени для выражения мыслей участника, что привело к необходимости использовать ёмкие слова, при этом обладающие широким смысловым диапазоном. Желание сделать речь лаконичной и максимально исчерпывающей привело к созданию игровых терминов внутри спортивной мафии, что позже превратилось в полноценный язык – мафсленг, который облегчает языковую задачу.

С помощью данных Е. Рогачевского и Г. Дердяна в «Самом полном словаре игровых терминов и мафиозного сленга» (2018 г.) в главе была предложена классификация языка спортивной мафии: *ролевые обозначения; игровые термины; собственно мафсленг, включающий сленг чёрных игроков и сленг красных игроков; нейтральные термины.*

В практической главе были проиллюстрированы устойчивые языковые обороты, оформившиеся в речи игроков и позже закрепившиеся в игровом языке, получившие статус устойчивых выражений: участники со временем, используя термины спортивной мафии, объединили некоторые понятия или добавили к терминам предлоги. Употребление выражений было продемонстрировано на примере участников закрытой игры «Битва за маску» красноярского клуба спортивной мафии «Лиги теней» от 1. 12. 2018. Факт

наличия устойчивых выражений в мафсленге иллюстрирует очередную попытку игроков упростить речь, сделав её при этом максимально информативной.

Неизвестно, кто первым привнёс нынешние термины в языковое пространство спортивной мафии, но со временем употребляемые понятия приобретали новые смыслы, таким образом, мафсленг стал коллективной работой.

Во втором параграфе главы терминология игры рассмотрена и проанализирована с помощью технологий лингвистики креатива. Благодаря техникам, было выяснено, что термины мафсленга образуются благодаря языковой игре, а именно двум её приёмам: лексической деривации (ассоциативному потенциалу слов) и морфемной деривации.

Основными методами словообразования вторичных терминов в мафсленга стал суффиксальный и приставочно-суффиксальный способ у глаголов, а у существительных суффиксальный, реже способ сложения или усечения. Также существительные в мафсленге образуются преимущественно от глаголов, тем самым помогая игрокам назвать само действие, а не только процесс.

Лексическая деривация игрового языка основана на ассоциативной природе слов: почти все термины пришли в мафсленг из разговорной или нейтральной речи, позже приобретя дополнительные значения, ближе или дальше от изначальных вариантов.

Креативную технологию «языковая игра» и её способы «морфемная и лексическая деривации» можно считать реализованной в терминах мафсленга, потому что, в случае морфемной деривации, присоединённые вторичные слова образуют уникальное значение, созданное с помощью словообразовательных способов. В случае лексической деривации, слова полностью или частично меняют значение, увеличивают динамичность речи, становятся короче, но при

этом не теряя смыслового содержания. При этом для терминов игры характерно интуитивное понимание их значения, основываясь на сохранившемся ядерном смысле, так ассоциативная природа терминов мафсленга помогает участникам легче запоминать язык и быстрее входить в игровой процесс.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Целью написания научной работы явился анализ техник лингвистики креатива, выявленных исследователями, применительно к интеллектуально-психологической игре «Спортивная мафия».

Изучив теорию лингвистики креатива подробнее, проанализировав её технологии, мы применили полученные данные на мафсленге – языке спортивной мафии. Сфера интеллектуальных игр ещё не затрагивалась лингвистикой креатива, потому нами сначала была предложена классификация мафсленга (ролевые обозначения; игровые термины; собственно мафсленг, включающий сленг чёрных игроков и сленг красных игроков; нейтральные термины), а затем мы рассмотрели, с помощью каких лингвокреативных техник был создан мафиозный язык.

В третьей главе был проиллюстрирован результат исследования, где выяснилось, что главной составляющей мафсленга является языковая игра. Нами были выбраны самые яркие примеры из терминологии спортивной мафии, на которых отразились приёмы языковой игры – морфемная и лексическая деривации. Установив способы образования языковых единиц вторичных терминов, частотным оказалось образование глаголов, при помощи суффиксов и приставок. Существительные мафсленга образуются игроками либо от существительных, либо от глаголов при помощи суффиксов, реже способом присоединения или усечения.

Благодаря полученным данным, стало очевидным использование участниками спортивной мафии креативного потенциала языка. Игроки преобразовали слова и внедрили их в новую функциональную сферу – игровую, где какие-то единицы изменили значение, какие-то перешли в другую часть речи, но все заимствованные понятия стали употребляться в непривычных игровых контекстах, выражая уже совершенно новый смысл.

Участники спортивной мафии креативно подошли к невербальной составляющей языка, придумав собственные игровые жесты и создав второй

язык – язык жестов спортивной мафии. Оба языка активно применяются участниками, при этом невербальный язык влияет на коммуникацию, а вербальный помогает развиваться жестам: когда в мафсленге появляются новые единицы, они рано или поздно обозначаются языком жестов.

В спортивной мафии у игроков есть только ориентир в виде правил и нескольких ключевых ролей, а остальное участники придумывают сами, в том числе и игровой язык, который с течением времени коллективно был преобразован в то, чем сейчас пользуются во всех мафиозных клубах разных городов. Упрощённый, точный, ёмкий, но, в то же время, очень информативный мафсленг имеет в себе языковой креатив как на уровне смыслов, которые становятся шире внутри игры, так и на уровне морфологии, когда участники, пытаясь заполнить языковые лакуны, присоединяют к основным терминам форманты, помогающие в наименовании действий (покупать), процессов (очернить, окраснить) или при образовании нового игрового слова (шерифство, угадайка и др.).

Речевые факты участников игры также образуют креативный языковой материал, например, называние игроков закрепленным за ними номером, придавая при этом числу определённый род существительного.

Терминология мафсленга – это полноценное словотворчество, где игроки сами создали язык, трансформировав сначала значения имеющихся знаков, а затем создав вторичные единицы – всё это было достигнуто на основе языковой интуиции участников и с опорой на лингвистические модели словообразования. Игроки также используют простые соединительные элементы в игровом языке (местоимения, предлоги, нейтральные глаголы, существительные и прилагательные), для логического объединения смысловых частей предложений, если в этом нет необходимости, то используются только терминологические элементы мафсленга, которые могут существовать и самостоятельно, но только внутри игрового пространства.

Перспективами дальнейшего исследования лингвокреативной деятельности в игровых дискурсах можно считать привлечение языковых материалов других интеллектуальных игр. Также спортивную мафию можно рассмотреть шире, взяв во внимание современные языковые факты, которые могли появиться, так как в мафию активно играют (это живая речевая практика), поэтому язык, безусловно, трансформируется. Креативные техники лингвистики креатива также развиваются и, в будущем, новые технологии можно будет рассмотреть на материале спортивной мафии, выявив реализацию новых техник, или применить для анализа языка других интеллектуальных игр.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Асликян Э. Мафия (правила, тактика и стратегия игры). М.: ПЛАНЕТА, 2010. 76 с.
2. Белянин В. П. Психолингвистика. М: Московский психолого-социальный институт, 2003. 232 с.
3. Богоявленская Д. Б. Проблемы диагностики креативности // Журнал практического психолога. 2007. № 3. С. 143-148.
4. Горбунов А. Ю. Анализ интеллектуальных видов спорта // Педагогико-психологические и медико-биологические проблемы физической культуры и спорта. 2012. № 4 (25). С. 30-36.
5. Гроголева О. Ю. Анкудинова В. С. Типологические особенности личности участников интеллектуально-психологической игры «Мафия» // Вестник Омского университета. Серия «Психология». 2014. № 2. С. 4-12.
6. Гридина Т. А. Языковая игра: стереотип и творчество. Екатеринбург: ФГБОУ ВПО «Урал. гос. пед. у-нт», 1996. 215 с.
7. Гридина Т. А. Языковая игра как лингвокреативная деятельность // Язык. Система. Личность. Языковая игра как лингвокреативная деятельность. Формирование языковой личности в онтогенезе. 2002. С. 26-27.
8. Гридина Т. А. Психологическая реальность значения и ассоциативная стратегия языковой игры // Психолингвистические аспекты изучения речевой деятельности. 2006. № 4. С. 11-24.
9. Гридина Т. А. К истокам вербальной креативности: творческие эвристики детской речи // Лингвистика креатива – 1: коллективная моногр. / под общей ред. проф. Т. А. Гридиной. 2-е изд. Екатеринбург: ФГБОУ ВПО «Урал. гос. пед. ун-т», 2009. С. 5-58.
10. Гридина Т. А. Логика языкового парадокса в детской речи // Лингвистика креатива – 2: коллективная моногр. / под общей ред. проф. Т. А. Гридиной. 2-е изд. Екатеринбург: ФГБОУ ВПО «Урал. гос. пед. ун-т», 2012. С. 5-32.

11. Гридина Т. А., Кубасов А. В. Лингвокреативная техника создания игрового парадокса в афоризмах С. Д. Кржижановского // Лингвистика креатива – 2: коллективная моногр. / под общей ред. Проф. Т. А. Гридиной. Екатеринбург: ФГБОУ ВПО «Урал. гос. пед. ун-т», 2012. С. 354-376.
12. Гридина Т. А. Ассоциативный потенциал слова как основа лингвистической креативности: экспериментальные данные // Вопросы психолингвистики. 2015. № 25. С. 148-157.
13. Дзюба Е. В. Языковой креатив в Рунете // Современная языковая ситуация в свете лингвокреативной деятельности: материалы международной научной конференции «Язык. Система. Личность: Лингвистика креатива» 24-26 апреля. Екатеринбург, 2008. С. 69-75.
14. Доброва Г. Р. Креативность языковой личности в аспекте вариативности речевого онтогенеза // Лингвистика креатива – 2: коллективная монография / под общ. ред. проф. Т. А. Гридиной. 2-е изд. Екатеринбург: ФГБОУ ВПО «Урал. гос. пед. ун-т», 2012. С. 33-47.
15. Евсеева И. В. Детское словосочинительство и языковая игра // Игра как прием текстопорождения: коллективная моногр. Красноярск: СФУ, 2010. С. 278-287.
16. Евсеева И. В. Словотворчество как средство развития потенциала личности // В мире научных открытий. 2012. № 11.5 (35). С. 52-69.
17. Есян Р. Записки чёрного игрока [Электронный ресурс]. URL: <https://is.gd/WQLYaC> (дата обращения: 12. 03. 2020).
18. Есян Р. Записки красного игрока [Электронный ресурс]. 2002. URL: <https://is.gd/Q2Q0nf> (дата обращения: 12. 03. 2020).
19. Земская Е. А., Китайгородская М. В., Розанова Н. И. Русская разговорная речь: Фонетика. Морфология. Лексика. Жест. М.: Наука, 1983. С. 142-235.
20. Земская Е. А. Игровое словообразование // Язык в движении: к 70-летию Л. П. Крысина. М.: Изд-во «Языки славянской культуры», 2007. С. 186-193.



21. Ирисханова О. К. Лингвокреативный аспект деятельности человека // Филология и культура: материалы IV Международной научной конференции 16-18 апреля. Тамбов. 2003. С. 16-18.
22. Иссерс О. С. Лингвокогнитивные игры в пространстве Интернета: от смешного до серьезного // Лингвистика креатива – 2: коллективная моногр. / под общей ред. проф. Т. А. Гридиной. 2-е изд. Екатеринбург: ФГБОУ ВПО «Урал. гос. пед. ун-т», 2012. С. 101-120.
23. Крылова О. А. [и др.]. Современные проблемы филологии: учебное пособие. М: РУДН, 2008. 243 с.
24. Кыласов А. В., Гараль А. В. Спортизация интеллектуальных игр: концепции и технологии // Интеллектуальный спорт в России [Электронный ресурс]. 2013. URL: <https://is.gd/utVi3C> (дата обращения: 4. 06. 2020).
25. Кыштымова И. М. Психосемиотическая методика диагностики вербальной креативности // Психологический журнал. 2008. Т. 29. № 6. С. 56-65.
26. Крюкова С. Языки невербального общения в культуре. Культурфилософский анализ // Аналитика культурологии. 2010. № 18. С. 23-25.
27. Лингвистика креатива – 1: коллективная монография / под общей ред. проф. Т. А. Гридиной. Екатеринбург: ФГБОУ ВПО «Урал. гос. пед. ун-т», 2013. 369 с.
28. Лингвистика креатива – 2: Коллективная монография / под общей ред. проф. Т. А. Гридиной. Екатеринбург: ФГБОУ ВПО «Урал. гос. пед. ун-т», 2012. 379 с.
29. Лисариди Е. К., Нурмухамбетова Б. Н. Взаимосвязь вербальной и невербальной коммуникации // Вестник Казахского Национального медицинского университета. 2014. № 1. С. 362-363.
30. Мандель Б. Р. Интеллектуальная игра: социокультурный феномен в движении (к вопросам истории определения сущности) // Современные

проблемы науки и образования. [Электронный ресурс]. 2009. URL: <https://is.gd/BV9vfC> (дата обращения: 4. 06. 2020).

31. Михайлова И. В., Махов А. С. Шахматы как полноправный вид спорта: современная проблематика и методологические аспекты // Ученые записки университета им. П. Ф. Лесгафта. 2015. № 6 (124). С. 132-140.

32. Норман Б. Ю. Игра на гранях языка. М.: Флинта, Наука, 2006. 344 с.

33. Петров С. В., Холопова Е. Н. Невербальная коммуникация. Развивающие ролевые игры «Мафия» и «Убийца»: учебно-методическое пособие. Калининград: КВШ МВД России, 1997. 40 с.

34. Ремчукова Е. Н. Креативный потенциал русской грамматики (морфологические ресурсы языка): автореф. дис. на соиск. учен. степ. д-ра филол. наук: 10. 02. 01. М., 2005. 323 с.

35. Ремчукова Е. Н. Грамматические категории в зеркале креативности // Лингвистика креатива – 1: коллективная моногр. / под общей ред. проф. Т. А. Гридиной. 2-е изд. Екатеринбург: ФГБОУ ВПО «Урал. гос. пед. ун-т», 2009. С. 245-268.

36. Рут Е. Н., Иванова Е. Н. Языковая игра в дискурсе языковой личности XVIII-XIX вв. // Лингвистика креатива – 1: коллективная монография. под общей ред. проф. Т. А. Гридиной. 2-е изд. Екатеринбург: ФГБОУ ВПО «Урал. гос. пед. ун-т», 2009. С. 78-86.

37. Санников В. З. Русский язык в зеркале языковой игры [Электронный ресурс]. 1999. URL: <https://is.gd/1AHjd6> (дата обращения: 21. 06. 2020).

38. Трик Х. Е. Основные направления экспериментального измерения творчества [Электронный ресурс]. 1981. URL: <https://is.gd/GaO7Gk> (дата обращения: 19. 05. 2020).

39. Филиппов А. В. Звуковой язык и «язык» жестов // Лингвистический сборник. 1975. Вып. III. С. 14-33.


40. Харченко В. К. Современная повседневная речь. Изд-е 2. М.: Книжный дом «Либроком», 2010. 184 с.
41. Харченко В. К. Креатив разговорного дискурса. // Лингвистика креатива – 2: коллективная монография. под общей ред. проф. Т. А. Гридиной. Екатеринбург: ФГБОУ ВПО «Урал. гос. пед. ун-т», 2012. С. 147-164.
42. Шмелёва Т. В. Русский рэп как пространство языкового креатива // Лингвистика креатива – 1: коллективная моногр. / под общей ред. проф. Т. А. Гридиной. 2-е изд. Екатеринбург: ФГБОУ ВПО «Урал. гос. пед. ун-т», 2009. С. 176-193.
43. Шмелёва Т. В. Авторский маскарад // Лингвистика креатива – 2: коллективная моногр. / под общей ред. проф. Т. А. Гридиной. 2-е изд. Екатеринбург: ФГБОУ ВПО «Урал. гос. пед. ун-т», 2012. С. 238-258.
44. Щербакова Н. Н. Морфемная и семантическая деривации в процессе языковой игры // Лингвистика креатива – 2: коллективная моногр. / под общей ред. проф. Т. А. Гридиной. 2-е изд. Екатеринбург: ФГБОУ ВПО «Урал. гос. пед. ун-т», 2012. С. 259-271.
45. Эпштейн М. Н. О творческом потенциале русского языка. [Электронный ресурс]. 2007. URL: <https://goo.gl/X4eLPX> (дата обращения: 25.05.2020).

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ СЛОВАРЕЙ

1. Большой энциклопедический словарь [Электронный ресурс]. 2001. URL: <https://gufo.me/dict/bes> (дата обращения: 11. 06. 2020).
2. Большой толковый словарь [Электронный ресурс]. 1998. URL: <https://is.gd/zgrVlf> (дата обращения 15. 06. 2020).
3. Новая философская энциклопедия [Электронный ресурс]. 2001. URL: <https://is.gd/zLk8vF> (дата обращения: 11. 06. 2020).
4. Рогачевский Е., Дердян Г. Самый полный словарь игровых терминов и мафиозного сленга. Москва, 2018. 18 с.
5. Психология. Словарь / под общ. ред. А. В. Петровского, М. Г. Ярошевского. 2-е изд. М.: Изд-во политической литературы, 1990. С.127-128, С. 271.
6. Копнина Г. А. Лингвистика креатива // Эффективное речевое общение (базовые компетенции): словарь – справочник / под ред. д-ра филол. наук, проф. А. П. Сковородникова. Красноярск: Изд-во СФУ, 2014. С. 272-273.
7. Сковородников А. П. Языковая игра // Эффективное речевое общение (базовые компетенции): словарь-справочник. Красноярск: Сибирский федеральный университет, 2005. С. 787-788.

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт филологии и языковой коммуникации  
Кафедра русского языка и речевой коммуникации  
45.03.01 Филология

УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий кафедрой РЯиРК  
 И.В. Евсева  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2020 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА  
**ЛИНГВОКРЕАТИВНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В ИГРОВОМ  
ДИСКУРСЕ**

Выпускник



В.В. Боргоякова

Научный руководитель



докт. филол. наук, доцент  
И.В. Евсева

Красноярск 2020

## ОТЗЫВ НАУЧНОГО РУКОВОДИТЕЛЯ

*доктора филологических наук, зав. кафедрой русского языка и речевой коммуникации  
И.В. Евсеевой*

на выпускную квалификационную работу студентки  
направления 45.03.01 Филология (профиль 45.03.01.01 Отечественная филология: русский  
язык и литература), ИФиЯК, СФУ

*Боргояковой Виктории Витальевны*  
на тему «Лингвокреативная деятельность в игровом дискурсе»

| №   | Параметры оценивания   | Уровни оценивания |         |        |                |
|-----|--|-------------------|---------|--------|----------------|
|     |  | высокий           | средний | низкий | не представлен |
| 1.  | Способность к самостоятельному анализу, выводам и обобщениям                                     | +                 |         |        |                |
| 2.  | Степень вхождения в проблематику, владение методологией исследования                             | +                 |         |        |                |
| 3.  | Филологическая эрудированность и научный стиль изложения   | +                 |         |        |                |
| 4.  | Количество языкового материала и качество его анализа / качество анализа литературного материала | +                 |         |        |                |
| 5.  | Глубина раскрытия темы   | +                 |         |        |                |
| 6.  | Степень оригинальности работы (отсутствие неправомерных заимствований)                           | +                 |         |        |                |
| 7.  | Ответственность в отношении к работе   |                   | +       |        |                |
| 8.  | Соблюдение графика выполнения ВКР  |                   | +       |        |                |
| 9.  | Отсутствие опечаток, орфографических и/или пунктуационных ошибок                                 | +                 |         |        |                |
| 10. | Оформление текста и библиографии   | +                 |         |        |                |

### *Комментарии научного руководителя*

Богоякова В.В. писала ВКР, не соблюдая график выполнения работы в течение учебного года, однако в период прохождения преддипломной практики студентка последовательно выполнила план работы, вовремя предоставив проект текста ВКР на проверку. В итоге выпускная работа состоялась.

Работа оригинальна. В ней помимо терминов игры «Спортивная мафия» (объект исследования), заимствованных из имеющегося словаря, анализируются речевые факты участников игры, которые используются игроками красноярского мафиозного клуба. К анализу привлечены не только устойчивые речевые обороты, но и созданные участниками в процессе игры новые языковые единицы.

В качестве перспективы: хотелось бы видеть в работе анализ устойчивых и новых речевых оборотов, а также лингвокреативных фактов, сопровождающих игру «Спортивная мафия», с позиции речевых стратегий и тактик.

Студентку могу охарактеризовать как способную к самостоятельному анализу языковых фактов, владеющую научной терминологией по теме исследования и научным стилем изложения теоретического и практического материала.

Остается сожалеть об отсутствии тесного контакта Богояковой В.В. с научным руководителем в течение года. Планомерная работа по теме исследования позволила бы

представить (1) более качественный анализ эмпирического материала, (2) сделать доклад на научно-практической конференции и (3) подготовить результаты исследования к публикации.

Не смотря на сказанное цель работы достигнута, задачи решены. На этом основании могу высоко оценить представленную к защите работу.

**Итоговая оценка научного руководителя**

отлично

Доктор филол. наук, доцент,  
зав. кафедрой РЯиРК



И.В. Евсева

## РЕФЕРАТ

*Тема бакалаврской работы* – «Лингвокреативная деятельность в игровом дискурсе». Выпускная квалификационная работа на данный момент представлена в объеме 56 страниц, включает в себя список использованной литературы, состоящий из 50 источников.

*Ключевые слова:* ЛИНГВИСТИКА КРЕАТИВА, ИГРОВОЙ ДИСКУРС, ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЕ СПОРТИВНЫЕ ИГРЫ, СПОРТИВНАЯ МАФИЯ, МАФСЛЕНГ, ЛИНГВОКРЕАТИВНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ В МАФСЛЕНГЕ, ЛИНГВОКРЕАТИВНЫЕ ТЕХНИКИ, НЕВЕРБАЛЬНЫЙ ЯЗЫК МАФСЛЕНГА, ЛИНГВОКРЕАТИВНЫЕ ТЕХНИКИ В МАФСЛЕНГЕ, ЯЗЫКОВЫЕ СПОСОБЫ ОБРАЗОВАНИЯ МАФСЛЕНГА.

*Цель:* изучение лингвокреативных техник в терминологической базе игры «Спортивная мафия».

*Задачи:* 1) изучить креативные практики, описанные в лингвистике креатива; 2) выявить креативные техники, которые составляют основу мафсленга интеллектуально-психологической игры «Спортивная мафия»; 3) установить способы образования языковых единиц, формирующих терминологию мафиозного сленга; 4) рассмотреть особенности невербального языка спортивной мафии, показав взаимодействие вербальной и невербальной составляющих в процессе игры.

*Актуальность* данной работы обуславливается активным развитием творческой языковой деятельности, проникновением креативных практик во многие сферы жизни, где формируются всё новые и новые феномены языкового творчества.

Основные выводы и результаты исследования:

1. Лингвистика креатива обращена к исследованию любых творческих образцов в языковом регистре. Лингвистическое творчество распространяется на все уровни языка. В направлении выработана собственная теоретико-методологическая база. Важнейшая составляющая – намеренные языковые аномалии.

2. Языковая игра выводит языковые единицы из привычного контекста, употребления и восприятия. Это осознанное нарушение языковых установок. Два основных направления: прагматическое (цель – определённый коммуникативный эффект) и операциональное (как различные приёмы реализуются на разных уровнях языка). В основе понимания – процесс, программирующий на ассоциативные связи.

3. Ассоциативный потенциал слов входит в стратегию языковой игры. Функционирует в индивидуальном и коллективном языковом сознании. Данный процесс способствует созданию новых лингвистических значений и обогащению языка.

4. Спортивная мафия развивает интеллектуально-психологические и ораторские способности. Включает вербальный (мафсленг) и невербальный (специальный язык жестов) языки. Мафсленг классифицируется на ролевые обозначения, игровые термины, собственно мафсленг (сленг чёрных и красных игроков), нейтральные термины. Наличие в языке устойчивых игровых выражений.

5. В основе языка спортивной мафии лежат лингвокреативные практики: языковая игра (ассоциативная природа слов и морфемная деривация), частично техника авторского маскарада. Основные словообразовательные способы: приставочный, суффиксальный, приставочно-суффиксальный. Значения терминов в мафсленге заимствованы из повседневной речи и полностью или частично преобразованы самими игроками.

*Перспективы дальнейшего исследования:* 1) дальнейшее изучение лингвокреативных практик в рамках интеллектуальных игр; 2) рассмотрение терминологии спортивной мафии подробнее, применив дополнительные способы анализа; 3) подробнее изучить невербальный язык спортивной мафии с точки зрения лингвистики креатива.