

Иванова Ю. М.
Волгоград, Россия

СТРАТЕГИЧЕСКАЯ СТРУКТУРА ИГРОВОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

(на материале текстовых ролевых игр)

УДК 81'373.6

ГСНТИ 16.31.31

Аннотация. В статье анализируется стратегическая структура игрового взаимодействия в рамках отдельно взятой коммуникативной игры и описывается процедура стратегического анализа.

Ключевые слова: стратегия, стратегический анализ дискурса, коммуникативная игра, некоммуникативная игра, кооперативная игра, конфликтная игра, миметическая игра, агональная игра.

Сведения об авторе: Иванова Юлия Михайловна, кандидат филологических наук, доцент кафедры межкультурной коммуникации.

Место работы: Волгоградский государственный педагогический университет.

Контактная информация: 400065, г. Волгоград, ул. Быкова, д. 6, кв. 33.

E-mail: julivanova@yandex.ru

Ivanova J. M.
Volgograd, Russia

STRATEGIES IN COMMUNICATIVE GAMES (BASED ON ON-LINE TEXT RPGs)

Код БАН 10.02.19

Abstract. The article dwells on the strategic structure of a particular communicative game and the procedure of strategic analysis.

Key words: strategy, analysis of discourse strategies, communicative games, non-communicative games, games of cooperation, games of conflict, mimesis, agon.

About the author: Ivanova Julia Mihailovna, candidate of philology, assistant professor of the chair of intercultural communication.

Place of employment: Volgograd State Pedagogical University.

1. Стратегический анализ дискурса.

Понятие стратегии (а вслед за ним и тактики) пришло в лингвистику из военной науки (Клаузевиц 1994, Жюльен 2000, Кола 2001) и прочно закрепилось в ней в последние десятилетия. Из всего многообразия лингвистических концепций стратегии и отдельных случаев употребления данного термина в различных значениях (Подробные обзоры лингвистической литературы, каким-либо образом использующей термин стратегия (тактика), содержатся в следующих публикациях: [Теория и практика... 1989: 32; Методология исследований... 2001: 486; Плотнокова 2002: 56-60; Шейгал, Иванова, 2004]) мы здесь принимаем то понимание стратегии, которое, на наш взгляд, наиболее полно сохраняет внутреннюю форму изначальной терминологической метафоры. Явление *стратегии*, рассмотренное в междисциплинарном аспекте, представляет собой способ поведения человека в условиях некоторого *конфликта* («конфликтом естественно считать всякое явление, относительно которого можно говорить о его участниках, об их действиях, об исходах явления, к которым эти действия приводят, о сторонах, так или иначе заинтересованных в этих исходах, и о сущности этой заинтересованности» [Энциклопедия кибернетики 1975: Т. 1: 333]), то есть в условиях *непосредственной недостижимости поставленных целей* (Сама идея игры предполагает наличие некой цели, непосредственное достижение которой исключено: нельзя играть, если к достижению цели не существует препятствий (так, например, детские игры в «мячик», состоящие в простом перекидывании мяча от одного игрока к другому теряют свою актуальность для детей среднего и старшего возраста, и тем более взрослых людей: с улучшением координации движений 7 – 10-летние дети находят волейбол, баскетбол и другие игры с мячом более интересными,

поскольку «просто ловить мяч слишком легко»: наличие правил управления движением мяча делает достижение конечной цели игры гораздо более сложным => интересным)).

Стратегическое поведение есть серия актов выбора из некоторого количества альтернативных вариантов действий, разворачивающихся линейно, но объединенных в систему. Каждый из отдельных актов выбора в системе стратегического поведения обусловлен представлениями действующего об оптимальности (Под оптимальностью действия / стратегии понимается его / ее свойство вести наиболее экономным путем к верному / оптимальному для действующего решению задачи [Подр.: Энциклопедия кибернетики 1975]). Ранее *стратегия речевого воздействия* определялась автором данной статьи как «модель отдельного действия в структуре деятельности речевого воздействия» [Иванова 2003]. Здесь, при рассмотрении игрового коммуникативного поведения, мы предлагаем определять *стратегию игрового взаимодействия* как модель отдельного действия в условиях игрового взаимодействия.

Идея определения стратегии как обобщенной модели единичного действия (Эта идея противостоит обыденному стереотипному представлению о стратегии как о заранее разработанном плане, которого неукоснительно придерживается действующий в процессе деятельности) заимствована из области математики, где феномен стратегического поведения подвергся на сегодняшний день наиболее высокой степени формализации, а именно из теории игр [см., напр.: Straffin 1993]. Для формализации стратегического поведения необходимо учитывать пошаговость решения любой задачи, связанной с *невозможностью непосредственного достижения результата*, как в случае игрового взаимодействия. Каждый из последовательных шагов, совершаемых играющим, тут

же проверяется им на предмет соответствия требованиям оптимальности. Именно действие, совершаемое в условиях неопределенности и возможности выбора, с учетом достигнутых промежуточных результатов деятельности и прогнозируемого развития событий, может быть признано *основной единицей (деятельности)* игрового взаимодействия, *стратегией*. Возможный набор операций, из которых осуществляется выбор, получает, таким образом, статус тактик игрового взаимодействия.

Ранее автором данной статьи была предпринята попытка стратегического анализа предвыборных теледебатов, традиционного жанра политической риторики США [Иванова 2003]. Было выявлено, что стратегии, составляющие основу речевого воздействия в жанре предвыборных теледебатов, образуют систему, которая представляет собой иерархию уровней, коррелирующую с темпоральной организацией диалога. Первый (базовый) уровень этой иерархии соответствует интродуктивной, второй – варьирующей, а третий – аддитивной стратегии. В структуре каждой из стратегий выделяется набор тактик, которые соотносятся со стратегией как варианты с инвариантом. В зависимости от ряда факторов (роли говорящего, его коммуникативной позиции на момент говорения, структуры конфликта, ограничений, накладываемых конвенциями жанра на коммуникативные действия игроков и т.д.) коммуниканты на различных этапах диалога избирают различные стратегии речевого воздействия. В обобщенном виде данная модель может быть представлена в следующей таблице.

Таблица 1. Система стратегий речевого воздействия в жанре президентских предвыборных теледебатов

Уровень	Стратегия	Цели
Первый	Интродуктивная	- сообщение информации (1)
Второй	Варирующая	- сообщение информации; - разрушение установленных речью оппонента смысловых связей (2)
Третий	Аддитивная	- сообщение информации; - разрушение установленных речью оппонента смысловых связей; - встраивание новых смысловых связей на место разрушенных (3)

Целью стратегического анализа дискурса является описание механизмов взаимного влияния коммуникантов в диалоге. Данный анализ основан на формализации диалогиче-

ского взаимодействия в терминах теории деятельности А.Н. Леоньева [см., напр., Леонтьев 1983] и приложении процедуры теоретического анализа деятельности к анализу диалога. Выводы, полученные таким способом, позволят найти пути оптимизации диалогического общения в таких сферах как профессиональное общение, масс-медиа или межкультурная коммуникация, а также разработать методику обучения речевому воздействию и защите от него. Процедура стратегического анализа диалогического взаимодействия имеет следующий вид:

(1) исследуемое коммуникативное событие описывается в аспекте его основных категорий (хронотоп, участники, ролевая структура), что помогает определить структуру конфликта интересов участников общения,

(2) индуктивно (путем анализа материала) и дедуктивно (путем построения предположений и анализа широкого контекста коммуникативного события) выявляются основные и второстепенные цели взаимного влияния коммуникантов в диалоге (с учетом выявленной в (1) структуры конфликта интересов),

(3) определяются когнитивные структуры (концепты, фреймы, сценарии), составляющие информационное ядро коммуникации в диалоге,

(4) классифицируются информационные операции, с регулярностью повторяющиеся в общении,

(5) соотносится содержательная (виды информации) и формальная (система стратегий) составляющие диалога с целью выявления динамики взаимного влияния коммуникантов в диалоге.

В данной статье мы займемся анализом стратегической структуры взаимодействия в рамках жанра текстовой он-лайн RPG, применив описанную процедуру анализа взаимного влияния в диалоге к исследованию игрового общения.

2. Классифицирование игровых ситуаций в целях стратегического анализа. Среди множества возможных оснований для классификации игр [см., напр., работы Caillois 1958; Эльконин 1999, Хейзинга 2003] нам необходимо найти те, которые отвечали бы цели рассмотрения игровой коммуникативной ситуации в аспекте ее стратегической структуры. Первый важный критерий классификации игровых событий относится к характеру игровых действий. Еще Хейзингой предложено подразделять игры на игру-борьбу и игру-представление [Хейзинга 2003]. Данное основание для классификации отражено в **Таблице 2** как противопоставление *агональных* игр *миметическим*. Кроме того, рассмотрение стратегической структуры игрового взаимодействия делает необходимым подразделение игровых ситуаций (как собственно игр, так и, например, спонтанных игровых «вспышек» в естественном общении) на две категории на основании следующего критерия:

коммуникативные цели игроков совпадают / не являются взаимоисключающими ↔ цели игроков являются взаимоисключающими. Первая ситуация дает игры кооперативного типа, вторая – конфликтного (см. **Таблицу 2**).

Таблица 2. Классификация игр по признаку характера игровых действий и совпадения – несовпадения интересов игроков.

1. соотношение целей (интересов) игроков	1.1. Кооперативные	1.2. Конфликтные
	- цели игроков совпадают / являются взаимовыключающими; = игра с ненулевой суммой)	- цели игроков не являются взаимовыключающими; = игра с нулевой суммой
2. характер игровых действий		
2.1. Агональные - игровые действия носят состязательный характер	- шарады	- футбол; - шахматы
2.2. Миметические - игровые действия носят характер подражания чему-либо	- «ручеек»; - «чехарда»; - историческая реконструкция боевых	- состязания в танцах, музыке, актерском мастерстве и т.д.; - «КВН» и т.п.; - «Мафия»

Несомненно, трудно без остатка разделить все множество известных хотя бы одной культуре игр на столь грубо очерченные четыре группы. Скорее, целесообразно говорить о наличии четырех переменных, которые принимают различные значения в различных игровых структурах, давая неповторимые комбинации соотношений **агон** – **мимесис** и **кооперация** – **конфликт**, известные в культуре под дорогими с детства именами любимых игр. Поясним вышесказанное на примерах.

е.g. Трудно спорить с тем, что шахматы являются **агональной конфликтной игрой** (по используемой в данной статье терминологии): основная цель игроков – победа в партии, причем победа одного из игроков исключает победу другого, а ничья исключает победу обоих. Говоря в терминах теории игр, шахматы – классическая игра с нулевой суммой. Однако стоит присмотреться к шахматным фигурам, и каждый увидит несомненное сходство доски с полем битвы (где клетки – репрезентация стратегического осмысления пространства битвы командованием армий), а двух комплектов фигур – с вражескими армиями, каждая из которых выходит на бой под своим знаменем (определенного цвета). Внутри данного войска существует субординация: кони, слоны и ладьи «младше» королевы, но «стар-

ше» пешек. Тут перед каждой пешкой открыта почти невероятная, чудесная возможность «дослужиться» до высшего звания при условии, что она «проявит стойкость» и ей «улыбнется» ее «солдатская удача». Данную метафору можно было бы развивать, как это сделано, в частности, в телефильме реж. Г. Юнгвальд-Хилькевича «Д'Артаньян и три мушкетера» в сцене, где кардинал Ришелье «учит» Д'Артаньяна играть в шахматы, попутно используя данную развернутую метафору для того, чтобы объяснить юному гасконцу, на чьей стороне ему следует «играть» в реальной жизни.

Таким образом, видим, что, несмотря на то, что мимесис, несомненно, не является важной чертой шахмат в сознании большинства людей, нельзя отрицать, что он, тем не менее, играет определенную роль в структуре этой игры. Хотя, конечно, в шахматы можно играть и без красивых, «реалистичных» фигур, например, пронумерованными или разноцветными шашками.

е.g. Другой пример игры, в которой сочетание всех четырех характеристик дает весьма причудливую форму (за что эту игру так любят и дети, взрослые), – «Бояре» (Правила см., например, здесь: <http://rukh.hole.ru/games/childgames/page2.htm>). Несомненно, по сути эта игра носит **агональный характер**: в ней есть победители и проигравшие. Но кто они? С точки зрения стороннего наблюдателя игры в момент победы, проигравшие – это 2 человека, а победившие – все остальные. Однако, игра начинается при наличии двух равновеликих команд, и затевается именно как противостояние между двумя равновеликими командами. В конечном итоге, структура игрового – агонального и конфликтного – взаимодействия приводит к тому, что побеждающая команда пополняется игроками команды, терпящей поражение (причем эта ситуация может перевернуться в любой момент).

В приведенном выше примере победа одной из команд – это практически (с оговорками) плод кооперативного усилия обеих команд, что делает структуру агональности в данной игре более сложной, чем в большинстве агональных игр. Но нельзя забывать и о миметической части игрового взаимодействия. Начальный момент каждого «раунда», когда команды, выстроившись в линию, «сходятся» по очереди, произносятся хором ритуализованные речитативы: «Бояре, а мы к вам пришли! Дорогие, а мы к вам пришли!» и т.д., – не менее важен для развития игры, чем собственно агональный момент «разбивания цепи». Таким образом, игровое взаимодействие как бы поделено на две части: агональную и миметическую, – каждая из которых играет важную роль в игре.

Итак, для описания стратегической структуры игрового взаимодействия необходимо учитывать два фактора: во-первых, степень, в которой цели говорящих являются взаимоисключающими, во-вторых, характер (направленность) игровых действий. Соотношение

между этими факторами определяет набор и содержание стратегий игрового взаимодействия.

3. Текстовая RPG как особый тип коммуникативного события. Научная концепция игры переживает сегодня этап бурного развития. Категория игрового сравнительно давно находится в поле зрения философов: Ж. Бодрийяр (1999), Л. Витгенштейн (1958), Э. Финк (1988); социологов и культурологов: Й. Хёйзинга (2003), Э. Гоффман (1961), И.Е. Берлянд (1992), Л.Т. Ретюнских (1997); психологов: Э. Берн (2000), Б.М. Величковский (2006), Л.С. Выготский (2003), Г. Лэндрет (1991), Д.Н. Узнадзе (2004), З. Фрейд (1925), Д.Б. Эльконин (1999); математиков: Э.И. Вилкас (1990), Т.А. Саати (1977); языковедов: Т.А. Гридина (1996), В.З. Санников (2002), А. Вежбицка (1997). Лингвистическая концепция игрового представлена на сегодняшний день узкоспециальными исследованиями феномена языковой игры [Гридина, 1996; Санников, 2002], которые, на наш взгляд, без особого риска можно назвать исчерпывающими, а также лингвофилософской теорией «языковых игр» Л. Витгенштейна (1958), в которой «игра» выступает в роли терминологической метафоры, предвосхитившей сегодняшние исследования в области лингвистической прагматики и теории дискурса.

Данное исследование придерживается «среднего пути», который условно можно назвать игровой концепцией дискурса. Эта концепция состоит в том, чтобы рассматривать всю сумму форм человеческого (преимущественно вербального) общения через призму принадлежности к сфере игрового. Такой взгляд на человеческую коммуникацию предполагает (1) выделение прототипически игровых ее форм, которые образуют игровой дискурс, (2) противопоставление данного образования дискурсу принципиально неигровому (серьезному, утилитарному), а также (3) исследование динамики игрового элемента естественной коммуникации в «нейтральной зоне» (то есть в дискурсе, который не относится однозначно ни к игровому, ни к неигровому, а лишь включает некоторые элементы игры).

Выделение игровых коммуникативных событий как особого типа КС возможно с учетом следующей системы противопоставлений игрового неигровому (основанной на обобщении результатов многочисленных исследований категории игрового):

- (1) наличие – отсутствие ответственности / опасности,
- (2) обратимость – необратимость результатов,
- (3) обыденность – инобытие,
- (4) настоящее/реальное – вымышленное / фикциональное / нереальное,
- (5) непрерывность реального времени и пространства – искусственная ограниченность / игрового времени (и пространства),

(6) необратимость реального времени – обратимость игрового времени,

(7) наличие выигрыша (победы) / завершенность – незавершенность / относительность результатов деятельности и т.д.

В данной статье мы займемся рассмотрением стратегической структуры одного из прототипных жанров игрового дискурса, а именно текстовой RPG (от англ. Role-Playing Game, ролевая игра). Прототип сегодняшних RPG – настольные игры: именно такую форму имеет игра «Dungeons and Dragons», лежащая у истоков ролевого движения. Использование компьютерных технологий привело к возникновению целого ряда разновидностей RPG:

- компьютерных RPG («computer role-playing game», или CRPG);
- видео-RPG («console role-playing game, a CRPG for video game consoles»);
- тактические RPG («tactical role-playing game, a video game with both CRPG and turn-based strategy elements»);
- текстовые RPG («online text-based role-playing game, a role-playing game played online using a solely text-based interface such as TELNET, an internet forum, or in a chat») (<http://en.wikipedia.org/wiki/>).

Последним словом в развитии техники RPG стали игры, представляющие собой многопользовательские он-лайнные версии компьютерных RPG, снабженные чатом и форумом (Lineage, World of Warcraft, Guild Wars, Everquest II, Matrix и т.д.).

Материалом для данной статьи послужили *онлайнные текстовые RPG*, размещенные на сайте (<http://www.lotrplaza.com>). Специфичность коммуникативного события текстовой RPG состоит в том, что, в полной мере являясь игрой с точки зрения формы, оно также характеризуется наличием естественной коммуникации высокой степени сложности и информационной насыщенности. Это происходит благодаря тому, что здесь речь является материалом игры, и это дает нам право называть данный жанр коммуникативной игрой, противопоставляя ее играм некоммуникативным (где речь лишь является вспомогательным средством ведения игры, e.g. все спортивные игры, игры с предметами: игра в мяч, скакалки, «классики»; большинство агональных игр: догонялки, «казаки-разбойники», пионерская «Зарница», игры-пантомимы, шарады, а также многие игры, использующие языковой материал, такие как кроссворды, «Города», «Виселица», различные викторины и т.д.).

Онлайновая текстовая RPG обладает рядом специфических особенностей, обусловленных как принадлежностью данного коммуникативного события к виртуальному дискурсу, так и его игровым характером. RPG происходит на специальных форумах в Интернете. Текстовые RPG размещаются на специальных форумах в Интернете. Один из участников, берущий на

себя обязанности мастера игры («гейм-мастера», «ГМа» = GM; от англ. «game master»), формулирует примерную концепцию будущей игровой сессии, а заинтересовавшиеся игроки подписываются для участия и вступают в игру. Обобщая, можно определить суть коммуникативного события RPG так: игроки совместными усилиями создают повествование об определенном вымышленном событии (цепи событий).

Хронология текстовой RPG обусловлен принадлежностью данного коммуникативного события к виртуальному дискурсу. Пространство игры характеризуется двойственностью: виртуальное «пространство» форума (разделенное на две зоны: IC «in character» и ООС «out of character») дополняется фикциональным пространством текста RPG. Игровое время в RPG также имеет сложную структуру: время игры состоит из фикционального времени текста RPG и реального времени, в котором протекает взаимодействие игроков. Поскольку онлайн-овая текстовая RPG всегда является пошагово организованной, реальное время здесь делится на неравные промежутки, отведенные для того, чтобы каждый участник мог отреагировать на сообщение-стимул, размещаемое модератором (гейм-мастером) при каждом новом повороте сюжета. **Участники** текстовой RPG – члены игрового интернет-сообщества, многие из которых не знакомы в реальной жизни, что роднит онлайн-овые RPG с другими жанрами виртуального дискурса. Кроме того, в игре они выступают под двойной маской: это собственно игровой персонаж в рамках конкретной игровой сессии, а также виртуальная личность пользователя, обладающая определенным статусом, историей и кругом общения в рамках портала. **Рольевая структура** RPG формируется на основе «подписки» пользователей на конкретную игровую сессию, заявленную предполагаемым гейм-мастером. Описание сюжета будущей игровой сессии дает пользователям представление о том, какие герои могут участвовать в подобной истории.

Исследование стратегической структуры взаимодействия в рамках коммуникативных игр позволяет вывести закономерности, имеющие отношение не только к собственно играм, но и к менее структурированным спонтанно возникающим игровым ситуациям в естественном общении.

4. Стратегическая структура текстовой RPG. Анализ стратегической составляющей игрового взаимодействия в рамках текстовой RPG позволит нам не только формализовать структуру собственно игрового коммуникативного взаимодействия, но и построить предположения о том, что представляет собой *спонтанная игра в коммуникации* – каким образом она затевается (как игроки узнают об игровых интенциях друг друга, какие маркеры они используют для подтверждения своего желания / нежелания вступить в игру), как устроена ее внут-

ренняя структура, какие цели преследуют игроки и к каким результатам они приходят.

Говоря о стратегической структуре игрового взаимодействия, необходимо установить основные коммуникативные цели участников общения. По нашим наблюдениям, коммуникативные действия каждого участника текстовой RPG направлены на достижение, по крайней мере, трех основных целей:

- 1) развитие собственного персонажа:
 - а) *описание персонажа*,
 - б) *создание его личной истории*;
- 2) взаимодействие с другими участниками игры:
 - а) *кооперация*,
 - б) *противодействие*;
- 3) создание непротиворечивой игровой реальности:
 - а) *отреагирование*,
 - б) *реинтерпретация*.

Очевидно, что все три коммуникативные цели взаимосвязаны, их раздельное осуществление невозможно, однако, для стратегического анализа текстовой RPG целесообразно искусственно разделять данные цели и рассматривать пути их достижения отдельно. Приведенные выше цели, однако, никак не оговариваются перед началом игры, точнее всего их можно определить как неписанные правила коммуникативного события RPG. Для достижения этих целей игроки сообщают читателям соответствующую информацию. В конечном итоге, *развитие персонажа сводится к заполнению слотов соответствующего фрейма*. Наблюдения показывают, что содержательная сторона взаимодействия в текстовой RPG организована вокруг фреймов развиваемых игроками персонажей, а также вокруг сценария конкретной игровой сессии. Иными словами, эти когнитивные структуры составляют информационное ядро коммуникации в рамках исследуемого коммуникативного события.

Таблица 3. Информрующие действия игроков в рамках текстовой PRG.

№	Информирующие действия	Примеры
1	Информирование о персонаже: <ul style="list-style-type: none"> - о деталях его внешности - о деталях его одежды - о чертах характера - о его эмоциях, 	<p><i>The wizard's <u>twilight eyes</u> twinkle as she smiles at the dwarf...</i></p> <p><i>Slightly ashamed of her own plain travelling outfit, consisting of a long dark-blue robe, heavy boots and a dark-grey cloak with a large hood, Maerwen waved at Eruverde in greeting.</i></p> <p><i>More than commonly <u>asocial</u>, he never felt easy in a pub.</i></p> <p><i>She <u>felt alienated</u>, yet she</i></p>

		страхах - о его прошлом	<i>knew most of the fault lied within herself. It was her pride of her intellect that Melko tried to play on as he was gathering allies for his first assault. Flattered by this at first, she had a long conversation with Nienna afterwards, which saved her from a possible downfall.</i>
2	Информирование о взаимодействии персонажа с окружающими:	- о его действиях - о наблюдаемых реакциях на слова, поступки окружающих - о его речевом взаимодействии с окружающими - о его мыслях, подозрениях, симпатиях по отношению к окружающим	<i>The dwarfette ducked the first snowball swiftly, sticking her tongue out at Mac who had dared to launch the cold missile at his Queen. And she gave the Capt'n a quick smile.</i> <i>- Ayia, curuni! E, gurthanya ni hilyanë... Mal nanyë norimë. (Quenya: Hail, witch! Indeed, my death chased me... But I am a good runner!)</i> <i>As he was making himself comfortable right in front of her, Nessime was desperately looking for the next thing to say...</i>
3	Информирование о факциональной реальности игрового мира:	- об условиях окружающего мира - о текущих событиях - об истории, законах, традициях	<i>The dust of Isengard's lower libraries is enough to drive anyone crazy!</i> <i>Trade had been good with the outside world but she had not relised how open the mines of Khazad-dum had become.</i> <i>"My dear ladies, you are sitting beneath the 'holy herb', which has certain ancient and holy customs associated with arrival into its presence.</i>

Сообщая читателям информацию о своем персонаже, его взаимодействии с другими персонажами игры, а также об окружающих его вещах и происходящих событиях, игрок встраивает пропозиции в структуру фрейма своего персонажа и сценария игры. Однажды встроенный в структуру текста факт не может (по крайней мере, не должен) быть проигнорирован другими игроками. Игрок выбирает, о чем информировать читателей и партнеров по игре и либо изобретает новые факты, либо обрабатывает (реагирует на / реинтерпретирует факты, введенные другими игроками).

Проанализируем динамику игрового взаимодействия на материале одной из многочисленных ролевых игр из серии «Паб». Основная

сюжетная линия игры – вечер (день) в пабе. Правила игры почти не ограничивают действия игроков:

(1) *Everyone was to bring their own Yule dish to the gathering, or drink if they preferred. Maybe they had a surprise present for someone special too?*

- Feel free to decorate!

- Everyone is to bring something, preferably one of the 3 mentioned above.

- Everyone is to describe what they are wearing in their first or second post in the thread.

- Remember to have fun; marathon posts are definitely not required! Actually short ones are easier to follow!

Рассмотрим (на примере одного эпизода) структуру кооперативного и конфликтного взаимодействия игроков. Краткое содержание игрового эпизода:

в пабе Казад-Дума (царство гномов) гном **Durgil** пытается подшутить над гномкой **Boraxa** и гостей, эльфийкой из Лориэна (одного из эльфийских царств) **Lilath**. Придумав шуточный предлог, гном настаивает на своем праве получить по два поцелуя (в обе щеки) от каждой из них. Он на ходу сочиняет историю о том, что висящая на стене «священная трава», под которой расположились эльфийка и гномка, оскорблена их присутствием, и нарушительницы «старинных гномьих законов» должны отправиться в тюрьму (ужасы которой он подробно описывает для того, чтобы запугать «нарушительниц» несуществующих «законов»). Есть, однако, другой способ загладить вину: каждая из них может «заплатить штраф», поцеловав «обвинителя» в обе щеки. Гномка **Boraxa** полностью исполняет желание шантажиста, а эльфийка **Lilath**, не желающая идти на поводу у хитрого гнома, целует его в лоб. Окрыленный успехом, гном переключает свое внимание на ведьму **Maerwen**, которая находит способ оставить его ни с чем. Гном вынужден ретироваться.

Необходимо подчеркнуть, что данное игровое взаимодействие происходит практически «на пустом месте»: во-первых, у «паба» изначально нет никакой сюжетной линии, во-вторых, гейм-мастер в «пабе» исполняет роли обслуживающего персонала (хозяин паба, официантка, уборщица), то есть, он скорее реагирует на действия игроков (выполняет заказы, убирает, разнимает драки и т.д.), чем задает условия для этих действий (как это происходит в более жестко структурированных RPG, где только гейм-мастер имеет право направлять сюжетную линию игры). Иными словами, факциональная реальность, в которой происходит игра, совместно творится игроками в процессе игры. Кроме того, игроки «паба» не мотивированы ничем, кроме получения удовольствия от процесса игры (за выдающийся вклад в более серьезные игровые события игроки иногда получают бонусы в виде знаков отличия, игровых денег или очков опыта). Другой важной особенностью

данной коммуникативной игры является то, что у нее нет ни правил, ни ходов, форма которых была бы строго зафиксирована: каждый из игроков имеет возможность либо предложить свою собственную игру другим игрокам, либо играть по правилам, задаваемым другими игро-

ками (подробнее об этом: ниже, при анализе конфликтного взаимодействия).

Обратимся к анализу текста RPG с тем, чтобы проследить, каким образом сообщаемая игроками информация помогает им достичь основных целей игры.

Таблица 4. Кооперативные игровые действия (Durgil, Boraxa, Lilath)

№	Реплика персонажа	Информирующие действия	Стратегии речевого воздействия
1	Durgil I thought, based upon her glance and reaction, that Lilath had picked up on the joke, but poor Boraxa still seemed ... lost? (I couldn't quite tell if that was the normally vacant look... or an improvised vacant look! I still couldn't read Boraxa well yet.)	1.1. интерпретация действий другого игрока	варьирующая
	"My dear ladies, you are sitting beneath the 'holy herb', which has certain ancient and holy customs associated with arrival into its presence. Failure to comply with the ancient rituals ... well, the laws are quite specific, I'm afraid." I raise my hand and continue: "There is only 1 way that I am aware of to avoid the ancient penalties for failing to observe the rituals ... it requires <u>all</u> violators to kiss the 'accuser' upon both cheeks! One must pay double the price for violations ... or must I be forced to call the Watch?"	1.2. интерпретация видимых реакций другого игрока	варьирующая, аддитивная + характеристика собственного персонажа
		1.3. встраивание вымышленных фактов в структуру реальности	интродуктивная + косвенная характеристика собственного персонажа за счет стиля речи
2	Lilath Lilath glanced between Boraxa and Durgil . Her smile growing with each second that passed. "We must fix this problem Boraxa." She let out a little gasp but the truth be told, she had already experienced nearly everything he had said...except dismemberment. Her without a limb...	2.1. информирование о наблюдаемых реакциях собственного персонажа	варьирующая
		2.2. косвенное информирование о личной истории персонажа (намек на большой опыт)	аддитивная
		2.3. информирование о мыслях персонажа	варьирующая + косвенная характеристика собственного персонажа
	(...) Standing up, she winked at Boraxa, grabbed Durgil's head and placed a brief kiss on his forehead. "Many Yule blessings to you Durgil ." She whispered before turning back to the table and sitting down.	2.4. информирование о взаимодействии персонажа с другими игроками (информирование о словах и действиях персонажа)	интродуктивная - кооперативное игровое действие (= попытка «сыграть вничью», лишь частично выполнив условие противника)
3	Maerwen Oh, how pleasant it was to get a warm greeting from a dear friend and a sister in arms after such a long time!	3.1. информирование об эмоциях персонажа	варьирующая
		3.2. косвенная характеристика собственного и чужого персонажа через намек на личную историю и отношения	аддитивная
	Before Maerwen could say a word she felt Eruvérdé's mighty bearhug and heard words of hearty welcome.	3.3. отреагирование	варьирующая
	However much she wanted to share the news and describe her long and dangerous travels, she thought it wise to wait until they could talk about it alone.	3.4. отказ от коммуникации	аддитивная + косвенная характеристика собственного персонажа через намек на событие личной истории

	<p>Meanwhile, she said with a laugh: - Ayia, curuni! E, gurthanya ni hilyanë... Mal nanyë norimë. (Hail, witch! Indeed, my death chased me... But I am a good runner!)</p> <p>4 Durgil “OK, I guess that is sufficient for an... Elf! We Dwarves cannot expect others to grasp the full concept of our laws, so <u>I will accept that ‘noggin smooch’ as payment.</u>”</p> <p>However... the ancient Dwarven laws are fixed and neither she nor I can change them... So, what’s it gonna be? A trip to the dungeons (or worse) or will you take a chance on possible ‘familial’ retribution and pay your penalty? I’ve been in the dungeons ... and I don’t recommend them! Trust me on this, if nothing else!”</p> <p>I coax Lilath and Boraxa to the other table with Eruverde and another wizard, Maerwen.</p> <p>“Greeting and Merry Yule to you”, I address Maerwen. <i>I believe you might find something of interest in what I have to tell you ... a small witticism that has sort of a visual component to it, best observed from that location, I believe!”</i> With a final quick look to Boraxa, “ <i>My dear ...please think hard on what I’ve told you ...</i>”</p> <p>5 Boraxa Boraxa could not help but give Durgil a warm smile.</p> <p>He was such a silly dwarf, but a creative one.</p> <p>Oh why not, she thought and <u>gave him a quick kiss on each cheek.</u></p>	<p>3.5. отреагирование + косвен-интродуктивная ная характеристика собственного персонажа (использование эльфийского языка как знак принадлежности к расе Istar)</p> <p>4.1. информирование о собственной вербальной реакции на действия другого персонажа (+ характеристика за счет иронии) варьирующая, аддитивная - кооперативное игровое действие: «согласие» принять «неполную плату» (= признание символической «ничьей»)</p> <p>4.2. информирование о словах собственного персонажа: введение фактов с целью запугивания другого персонажа; характеристика персонажа за счет реинтерпретации действий другого персонажа (Lilath) варьирующая</p> <p>4.3. встраивание в структуру игровой реальности факта, касающегося других игроков интродуктивная</p> <p>4.4. информирование о словах собственного персонажа: интродуктивная - повторное использование запугивания (Durgil – Boraxa) - затевание новой игры (Durgil - Maerwen)</p> <p>5.1. информирование о наблюдаемых реакциях собственного персонажа интродуктивная</p> <p>5.2. информирование о мыслях собственного персонажа по поводу другого персонажа варьирующая</p> <p>5.3. информирование о мыслях и действиях собственного персонажа по отношению к другому персонажу: интродуктивная - кооперативное игровое действие (= признание полной победы игрока Durgil)</p>
--	--	---

Как видно из приведенного выше анализа, между игроками **Durgil**, **Boraxa** и **Lilath** произошёл *кооперативный миметический игровой обмен*. Игрок **Durgil**, умело воспользовавшись вымышленными фактами, вынудил игроков **Boraxa** и **Lilath** полностью или частично выполнить нужное ему действие (оба игрока выдали информацию о том, что их персонажи по очереди «поцеловали» гнома). Этот факт примечателен, прежде всего, тем, что в полной версии игры (которая приводится здесь в сокращённом виде) хитроумный «гном» поначалу встретил достаточно жесткий отпор, однако умудрился вырвать искомый поцелуй как у «гномки», так и у «эльфийки». Стратегии игроков дают информацию об их индивидуальном игровом стиле, а также о качестве, которое можно условно «яркостью» персонажа (количеством и плотностью важной для игрового взаимодействия информации о персонаже, сообщаемой игроком). Так, например, действия игрока **Durgil** чаще всего сопровождаются косвенной

характеризацией собственного персонажа, а также интерпретацией и отреагированием на действия и наблюдаемые реакции других игроков (1.2./1.3./4.1./4.2), в то время как персонаж **Boraxa** явно не обладает такой степенью «яркости», поскольку вместо косвенной характеристики в речи **Boraxa** почти всегда присутствует прямая, а действия этого игрока в большинстве своем элементарны по составу, то есть, не содержат попутной (косвенной) характеристики других персонажей, интерпретации их действий (5.1./5.2/5.3). Именно этим и объясняется, на наш взгляд, полный успех игровой стратегии «гнома»: будучи относительно более ярким персонажем, он управляет ситуацией за счет умело используемых стратегий. Персонаж **Lilath**, обладающий сравнительно большей яркостью, чем **Boraxa**, приводит игровое взаимодействие к символической «ничьей»: не будучи способной найти способ оставить персонажа **Durgil** ни с чем, она, тем не менее, ухитряется «заплатить штраф» в «меньшем размере»

(один поцелуй в лоб, вместо двух поцелуев в обе щеки).

Обобщая анализ стратегий игрового взаимодействия, используемых игроками в данной ситуации, отметим: игрок **Durgil**, владеющий всем стратегическим репертуаром, умело применяет нужные стратегии для достижения желаемого эффекта. Игрок **Boraxa**, чей стратегический репертуар кажется достаточно бедным, судя по приведенному фрагменту, избирает путь кооперативного взаимодействия после некоторых попыток противостоять персонажу **Durgil**. Игрок **Lilath** избирает путь, представляющий собой нечто среднее между кооперативным и конфликтным взаимодействием. Выбор **Lilath** представляется интересным в силу того, что, несмотря на очевидное владение широким репертуаром стратегий, этот игрок, обнаруживавший поначалу конфликтное поведение, соглашается на компромисс.

Рассмотрим теперь **конфликтное игровое взаимодействие** на примере обмена, происходящего между игроками **Maerwen** и **Durgil** сразу же после обмена, содержащегося в **Таблице 3**. **Durgil** начинает взаимодействие с новой «жертвой» с того, что озвучивает свои «скрытые» намерения:

Durgil

Well, I had been 'smacked' by an Elf ... elfess? ... elfette? ... Ms Elf? ... (on the forehead) and 'swacked' by a Dwarfette on both cheeks. (1) Now, if I could just snag a good snog from one wizzy ... wizardess? ... wizardette? ... (2) all I could hope for is a Hobbitette and one of those valkyrie Rider-types... I haven't forgotten about you, my dear ... trust me!" I say with a grin.

Таким образом, используя варьирующую (1) и интродуктивную (2) стратегии, «гном» задает цель своей игры: получить поцелуй от **Maerwen** (с тем, чтобы переключиться на девушек оставшихся рас). **Maerwen**, по видимому, не собирается быстро сдаваться, и таким образом задает правила собственной игры (в противовес игре, объявленной «гномом»). Данное взаимодействие можно однозначно назвать конфликтным, поскольку намерение вступить в противостояние здесь заявлено прямо: *one had to be very smart, indeed, to upset his plans*.

Maerwen

Now, the... - let me put it this way - "kissed"... (3) Dwarf, whose name was Durgil, immediately insisted on a closer acquaintance... (4)

Well, why not have some fun (5) , Maerwen thought to herself with an inward smile (6).

One didn't need to be a Maya to guess what Durgil's intent was (7), but, judging by the success this fellow was having, one had to be very smart, indeed, to upset his plans (8).

So, Maerwen decided to start with some teasing (9).

Well, technically, the correct term is "witch", master dwarf, - she said to Durgil with a subtle smile (10), -

but the Elvish word "curuni" does, perhaps, sound a bit less negative... - she went on hoping to teach the fellow to guard his thoughts more carefully when in the presence of... well, let's face it... witches...(11)

Практически не вводя никаких новых фактов, кроме декларации желания вступить в конфликтную миметическую игру (9), **Maerwen** использует стратегии 2-го (варьирующую: 3, 4, 10) и 3-его (аддитивную: 5, 7, 8) уровня, реинтерпретируя происходящее так, чтобы захватить игровую инициативу, до сих пор находившуюся в руках игрока **Durgil**. Примечательно, что игрок обходится без использования интродуктивной стратегии даже для того, чтобы ввести информацию о собственных телепатических способностях (свойственных магам в мире данной игры). Таким образом, можно утверждать, что **Maerwen** пытается навязать своему противнику собственную игру, от которой тот отказывается, физически перемещаясь к другому столу в пространстве воображаемого «паба»:

Durgil

It had been a long while since I'd had this much fun in a pub ... or anywhere else exactly! Well, it was only fun until one of the wizards ... wizardesses ... flippin' 'witches' (as one termed herself) decided to scan my thoughts! (12) How rude!!! (13) (And possibly embarrassing if they had 'dug' a little deeper!)(14) That was it for me! I didn't want to 'play' with the 'wizards' ... 'curuni' ... witches ... sorceresses ... wizardettes... AN-YONE along those lines anymore! (15) I remembered why I usually didn't try to 'let my beard down' in social gatherings ... too many 'snoopers'! (16)

*I started to execute a small exercise I've used in the past if it seemed that my brain was being invaded ... (17) *[... 99 bottles of ale on the wall, 99 bottles of ale! Take one down and pass it around ... 98 bottles of ale on the wall! ... 98 bottles of ale on the wall ... 98 bottles of ale ...]* There you go; read THAT for a while! *[... take one down and pass it around ... 97 bottles of ale on the wall ...]* The 'tune' could get addictive after a bit ... if you let it! Kind of like ... "Meow, meow, meow, meow;... meow meow meow meow; ... (higher octave now) ... " --- yeah!!! Just like the commercial!!! It's INYOUR brain now, isn't it!? --- hehehehe! (18)*

Здесь конфликтное взаимодействие между игроками достигает своего апогея: **Durgil** использует варьирующие стратегии (12, 13, 14) для того, чтобы отреагировать на предшествующие ходы **Maerwen**: он критикует ее поведение, реализуя тактику оценочной характеристики [подр. Иванова 2003]. Далее следует реакция на ее действия: информация о чувствах и воспоминаниях персонажа, вводимая при помощи интродуктивной стратегии (15, 16), и шуточная месть «гнома», пытающегося обратить оружие противника против него самого: отсчет бутылок, призванный проучить **Maerwen**, которая осмелилась «прочитать его мысли» (18).

Стратегическая структура проанализированного выше конфликтного взаимодействия представляется гораздо более сложной, чем стратегическая структура предыдущего, кооперативного фрагмента. Во втором фрагменте сталкиваются игроки (**Maerwen** и **Durgil**), каждый из которых сориентирован на коммуникативную победу, и свободно владеет полным репертуаром коммуникативных стратегий.

Правильный подбор информационных фрагментов и умелое введение их в текст при помощи наиболее уместных стратегий позволяют игрокам совершать удачные и интересные ходы. Неумение пользоваться всем арсеналом стратегий ведет к вынужденной кооперации (как в случае с игроком **Boraxa**), состоящей в полном принятии условий других игроков. В случае, если игрок ориентирован на победу, он может попытаться навязать противнику свою игру (как в случае **Maerwen** и **Durgil**). Отказ от игры (выполненный в рамках игровой логики и без противоречия структуре фикционального мира игры) является иногда лучшим способом избежать поражения.

Стратегически более выгодным является создание яркого персонажа, поскольку хорошо развитый и детализированный фрейм персонажа позволяет игроку маневрировать в структуре взаимодействия, находя правдоподобные основания для большего количества действий или реакций (что в целом повышает степень свободы игрока). При столкновении ориентированных на конфликтное взаимодействие игроков, умения, опыт и стратегический репертуар которых не уступают друг другу, часто имеет место попытка навязать противнику собственную игру. В конечном итоге, и в таких ситуациях решающим фактором (при всех прочих равных условиях) может также оказаться яркость персонажа.

ЛИТЕРАТУРА

- Баранов А.Н., Паршин П.Б. Речевое воздействие и аргументация // Пирогова Ю.К., Баранов А.Н. и др. Рекламный текст: семиотика и лингвистика. – М., 2000. С. 109-163.
- Берлянд И.Е. Игра как феномен сознания. – Кемерово, 1992.
- Берн Э. Игры, в которые играют люди: Психология человеческих взаимоотношений; Люди, которые играют в игры: Психология человеческой судьбы. – М., 2000.
- Бодрийяр Ж. Система вещей. – М., 1999.
- Вежбицка А. Речевые жанры // Жанры речи. – Саратов, 1997.
- Величковский Б.М. Когнитивная наука: Основы психологии познания. Т.2. – М., 2006.
- Вилкас Э.Й. Оптимальность в играх и решениях. – М., 1990.
- Витгенштейн Л. Логико-философский трактат. – М., 1958.
- Выготский Л.С. Психология развития человека. – М., 2003.

- Гридина Т.А. Языковая игра: стереотип и творчество. – Екатеринбург, 1996.
- Жюльен Ф. Путь к цели: в обход или напрямик. Стратегия смысла в Китае и Греции / Пер. с французского В. Лысенко. – М.: Московский философский фонд, 2000.
- Иванова Ю.М. Стратегии речевого воздействия в жанре предвыборных теледебатов. Дис. канд. филол. наук. – Волгоград, 2003.
- Иссерс О.С. Коммуникативные стратегии и тактики русской речи. – М., 2002.
- Клаузевиц К. О войне. – М.: «Логос», «Наука», 1994.
- Красных В.В. Основы психолингвистики и теории коммуникации: Курс лекций. – М.: ИТДГК «Гнозис», 2001.
- Кола Д. Политическая социология. – М.: «Весь мир», «ИНФРА - М», 2001.
- Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность // Избранные психологические произведения: В 2 т. Т. 2. – М.: Педагогика, 1983.
- Методология исследований политического дискурса. Актуальные проблемы содержательного анализа общественно-политических текстов. Вып. 2 – Минск: БГУ, 2001.
- Плотникова С.Н. Неискренний дискурс. – Иркутск, 2000.
- Ретюнских Л.Т. Игра как она есть или онтология игры. – Москва-Липецк, 1997.
- Санников В.З. Русский язык в зеркале языковой игры. – М., 2002.
- Саати Т.А. Математические модели конфликтных ситуаций. – М., 1977.
- Теория и практика риторики массовой коммуникации (Научно-аналитический обзор). – М., 1989.
- Узнадзе Д.Н. Общая психология. – М., СПб., 2004.
- Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. – М., 1988.
- Фрейд З. По ту сторону принципа удовольствия. – М., 1925.
- Хейзинга Й. Homo Ludens / Человек играющий. Статьи по истории культуры. – М., 2003.
- Шейгал Е.И. Семиотика политического дискурса. – Волгоград, 2000.
- Шейгал Е.И., Иванова Ю.М. Предвыборные теледебаты как жанр стратегической коммуникации // Respectus Philologicus № 5 (10). – Вильнюс, 2004. С. 29-41.
- Шейгал Е.И., Иванова Ю.М. Игровой дискурс: игра как коммуникативное событие. // Известия РАН. Серия литературы и языка. № 1. 2008. С. 3-20.
- Эльконин Д.Б. Психология игры. – М., 1999.
- Энциклопедия кибернетики. Т. 1. – Киев, 1975.
- Caillois R. Les Jeux et les Hommes. – Paris, 1958.
- Goffman E. Encounters. Two Studies in the Sociology of Interaction. – Indianapolis, 1961.
- Landreth G. Play Therapy: The Art of the Relationship. – Florence, 1991.
- Straffin P.D. Game Theory and Strategy. – The Mathematical Association of America, 1993.

