

На правах рукописи

Каплуненко Александра Евгеньевна

**ОПЫТ ЛИНГВОСЕМИОТИЧЕСКОГО АНАЛИЗА
ИГРОВОЙ СУБКУЛЬТУРЫ ОТКРЫТОГО ТИПА
(НА ПРИМЕРЕ РОЛЕВОЙ ИГРЫ ЖИВОГО ДЕЙСТВИЯ)**

Специальность: 10.02.19. – Теория языка

АВТОРЕФЕРАТ

на соискание ученой степени
кандидата филологических наук

Кемерово – 2017

Работа выполнена на кафедре перевода и переводоведения ФГБОУ ВО «Иркутский государственный университет»

Научный руководитель: **Куницына Евгения Юрьевна**
доктор филологических наук,
доцент

**Официальные
оппоненты:** **Проскурин Сергей Геннадьевич**
доктор филологических наук, профессор, про-
фессор кафедры английской филологии ФГБОУ
ВО «Новосибирский национальный исследова-
тельский государственный университет»

Гришаева Елена Борисовна
доктор филологических наук, профессор, заве-
дующий кафедрой делового иностранного
языка ФГАОУ ВО «Сибирский федеральный
университет»

Ведущая организация: федеральное государственное бюджетное образ-
вательное учреждение высшего образовани
«**Волгоградский государственный социальнс
педагогический университет**»

Защита состоится «09» декабря 2017 г. в 10:00 часов на заседании диссертационного совета Д 212.088.01 по защите диссертаций на соискание ученой степени кандидата наук, на соискание ученой степени доктора наук в ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный университет» по адресу: 650000 г. Кемерово, ул. Красная, 6.

С диссертацией можно ознакомиться в Научной библиотеке ФГБОУ ВО «Кемеровский государственный университет» и на сайте: <http://www.kemsu.ru>

Материалы по защите диссертации размещены на официальном сайте КемГУ: http://www.kemsu.ru/pages/d01_ann_new

Автореферат разослан « ___ » _____ 2017 г.

Ученый секретарь
диссертационного совета



М.Н. Образцова

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Реферируемая диссертация посвящена лингвосомиотическому анализу дискурса игровой субкультуры открытого типа, а именно субкультуры ролевой игры живого действия. Содержание субкультуры можно определить как неформальное молодёжное движение, объединённое интересом к ролевым играм живого действия и исторической реконструкции. Соответственно, выделяется дискурс ролевых игр живого действия (далее ДРИЖД).

Актуальность изучения ДРИЖД заключается в том, что, в отличие от большинства неформальных объединений, оно характеризуется социоориентированностью и педагогической направленностью деятельности, формируя модель отношений «культура <=> субкультура», в то время как большинство иных субкультур формируют отношения с общенациональной культурой в соответствии с моделью «культура vs. субкультура». Это своеобразие исследуемого сообщества не может не сказываться на речевой деятельности её участников. Изучение речевой деятельности субкультуры подобного типа (мы называем её открытой) актуально с точки зрения того, как может строиться эффективный диалог культур в целом.

Объектом исследования является речевая деятельность представителей ролевого сообщества, зафиксированная в устных и письменных текстах.

Предметом исследования являются лингвосомиотические особенности организации и функционирования ДРИЖД.

Цель диссертационного исследования – определить ключевые лингвосомиотические параметры ДРИЖД, а именно: жанровую специфику, статус дискурсивного сообщества и знаковые характеристики речевой деятельности. Для достижения указанной цели поставлены следующие **задачи**:

- 1) в соответствии с метафорой «язык – зеркало культуры» определить место языка субкультур в системе национального языка;
- 2) выявить ключевые характеристики современного языка молодёжи и рассмотреть модели отношений «субкультура vs. культура» и «субкультура <=> культура» в социолингвистическом аспекте;
- 3) исследовать ДРИЖД в соответствии с критериями дискурсивного сообщества;
- 4) проанализировать языковые особенности ключевых первичных и вторичных жанров ДРИЖД;
- 5) обосновать необходимость изучения ДРИЖД в единстве двух его разновидностей: 1) дискурса ролевиков, 2) дискурса ролевой игры;
- 6) установить основные особенности лингвосомиотической организации дискурса ролевиков как изначально устной формы речевого взаимодействия;

- 7) определить роль архетипа Трикстера в формировании дискурса ролевой игры на основе анализа его манифестаций в устных и письменных текстах;
- 8) доказать главенствующую роль карнавального хронотопа в дискурсе ролевой игры.

В процессе разработки теоретической базы, а также в ходе анализа эмпирического материала были использованы следующие **методы исследования**: метод наблюдения и аналитико-синтетический метод; специальные лингвистические методы: метод дискурс-анализа, метод жанрового анализа, метод лексикографического анализа, а также лингвосемиотические процедуры установления архетипических и карнавальных единиц (высказываний) ДРИЖД.

Теоретико-методологической базой исследования послужили концепции когнитивной лингвистики, теория дискурса, теория речевых актов и иллокутивная семантика, а также труды в области культурологии, истории, социологии, психологии, педагогики, философии языка и культуры.

Исследование проводилось с опорой на труды учёных в области теории дискурса и жанра (М. М. Бахтин, В. В. Виноградов, В. И. Карасик, Т. ван Дейк, Дж. Суэйлз, М. Фуко, М. Хэллидей), феноменологии (Э. Гуссерль), философской герменевтики (Г. -Г. Гадамер, П. Рикер) философии языка, литературы, культуры (М. М. Бахтин, В. фон Гумбольдт, Э. Сепир, Дж. Сёрль, Ю. Хабермас, М. Фуко), а также в области молодёжных субкультур (И. М. Ильинский, Д. В. Громов, Б. В. Куприянов, Е. Е. Подобин, Б. Батыршин).

Исследование речевой деятельности ролевиков с точки зрения архетипов выполнено на основе известной теории архетипов К. Г. Юнга. Особая роль в исследовании принадлежит трудам М. М. Бахтина и его теории карнавала, с помощью которой удаётся раскрыть наиболее примечательные лингвосемиотические особенности ДРИЖД.

Научная новизна заключается в установлении статуса молодёжной субкультуры как дискурсивного сообщества, а также в установлении лингвосемиотических параметров субкультуры открытого типа в терминах карнавального хронотопа. Новым способом видения дискурса субкультуры является утверждение архетипа как первопричины формирования сообщества в целом и возникающих в этой среде текстов (устных и письменных).

Теоретическая значимость состоит в том, что:

- 1) расширено представление о формирующей основе дискурса игровой субкультуры открытого типа;
- 2) благодаря использованию понятия карнавализации углублено понимание закономерностей игры языковых средств дискурса, принадлежащих разным временным эпохам;

- 3) доказана двойственная природа ДРИЖД, обусловленная, с одной стороны, общением членов дискурсивного сообщества вне игры, а с другой стороны, общением в ходе игрового взаимодействия.

Практическая ценность работы заключается в том, что доказаны желание и готовность участников молодёжной субкультуры открытого типа к речевому взаимодействию с обществом в контексте общенациональной культуры. Результаты исследования имеют значимость в вопросах межкультурной коммуникации, а также могут развиваться в педагогическом и психолого-педагогическом планах (в частности, в воспитании патриотизма и продвижении культурно-значимых исторических ценностей в молодёжной среде). Мы убедились в эффективности решения таких задач в ходе организации внеаудиторных мероприятий с участием студентов ИГЛУ/МГЛУ ЕАЛИ в 2011-2015 гг.

Материалом исследования послужили аудио- и видеозаписи диалогов, собранные в полевых условиях, около тысячи текстов игровых заявок, архив интернет-сообщений за 2012-2015 гг. объёмом более 55 000 сообщений, а также интервью с представителями неформального молодёжного объединения ролевиков и опросы. Большая часть эмпирического материала была предоставлена иркутскими военно-историческими клубами. Кроме того, в нашу выборку также вошли тексты, предоставленные клубами Москвы, Воронежа, Улан-Удэ, Новосибирска и Красноярска. В общей сложности нами было проанализировано около 58 часов аудио- и видеозаписей и свыше 35 000 письменных высказываний.

Апробация. Основные положения и выводы исследования были представлены на ежегодной Всероссийской научно-практической конференции «Аспирантские чтения ИГЛУ/МГЛУ ЕАЛИ» (2012-2015 гг.), а также обсуждались в ходе проблемных семинаров «Аксиологическая лингвистика» и «Речевое взаимодействие в условиях плюрализма информационной среды». Некоторые аспекты исследования были представлены в Университете Уошберна (штат Канзас, США), в ходе семинара под руководством профессора Чарльза Энтони Сильвестри (Charles Anthony Silvestri). По теме диссертационного исследования опубликовано 4 статьи, в том числе 3 статьи в рецензируемых научных изданиях, рекомендованных ВАК Министерства образования и науки РФ для публикации основных научных результатов диссертаций на соискание ученой степени доктора и кандидата наук.

Положения, выносимые на защиту:

1. Неформальное молодёжное сообщество ролевиков является субкультурой открытого типа. Стремление сообщества воссоздать предметы быта той или иной эпохи не сопровождается аналогичными целями в отношении языка. Пред-

ставители сообщества используют своеобразный комплекс современных и архаичных средств языка с целью межкультурной коммуникации с внешней аудиторией. Таким образом, открытость субкультуры общенациональной культуре подтверждается на языковом уровне.

2. В ДРИЖД имеются признаки, позволяющие рассматривать целевую субкультуру как дискурсивное сообщество. Анализ жанров, которыми оперируют участники ДРИЖД, выявляет наличие специальной терминологии, а также общемолодёжного и субкультурного сленга.

3. ДРИЖД функционирует в двух его разновидностях – неигровой и собственно игровой. Соответственно, правомерно разделение ДРИЖД на дискурс ролевиков и дискурс ролевой игры.

4. Лингвосемиотической первопричиной формирования ДРИЖД является архетип Трикстера. Последний манифестирован практически во всех текстах, создаваемых в рамках субкультуры. Игровая природа ДРИЖД обуславливает двоякий характер интенции участников: 1) контролируемую интенцию (чаще всего выражается в осознанном использовании в речи архаизмов), 2) и неконтролируемую интенцию (выражается в спонтанном употреблении высказываний, свойственных современной культуре, там, где по условиям игры более уместны архаизмы).

5. Речевая деятельность участников дискурса ролевой игры подчиняется лингвосемиотическим принципам карнавального хронотопа. Главенствует принцип «вневременья» и «внепространства»: ДРИЖД одновременно принадлежит разным эпохам и в то же время не принадлежит всецело ни одной. Пространство игры принимает облик той локации, которая необходима по условиям игры. Именно на эти закономерности ДРИЖД указывает смещение языковых единиц (в первую очередь, имён собственных и географических названий), высказываний и социолингвистических ролей разных эпох в рамках одной игры.

Структура работы. Диссертационное исследование общим объёмом 204 страницы состоит из введения, трёх глав, заключения и списка литературы. Основное содержание работы изложено на 180 страницах. Список использованной литературы включает 220 наименований работ, из них 20 – на иностранных языках. Дополнительно представлен список словарей и источников примеров.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во введении обоснована актуальность выбранной темы, теоретическая и практическая значимость работы, определена научная новизна, объект и предмет, цель и задачи, а также материал и методы исследования, приведены данные об апробации положений и выводов работы, а также сформулированы положения, выносимые на защиту.

В первой главе предложен общий взгляд на проблему взаимодействия языка и культуры, определено место языка субкультур в системе национального языка, а также выявлены две модели взаимодействия субкультуры и культуры, которые схематично можно выразить: как «субкультура vs. культура» и «субкультура <=> культура».

Согласно Л. П. Крысину, лексический состав современного русского языка подвержен двум процессам: жаргонизации и заимствованию иностранной лексики [Крысин, 2002]. Вопреки распространённому мнению, эти процессы не только (и не столько) негативно влияют на норму и узус, но способствуют установлению взаимопонимания и исключению множественных трактовок (особенно в сфере профессиональных знаний), а также активируют сферу выразительных средств (ср.: использование фразеологизма «сидеть на игле» в следующих заголовках: *Наш хоккей сидит на игле* [Коробатов, 2008], *До минимума: у России появился шанс соскочить с нефтяной иглы* [Дембинская, 2016], *Губернатор сел на ИГЛУ* [Тарасов, 2013] и т. д.

Не последнее влияние на жаргонизацию и процессы заимствования оказывает язык молодёжи. Здесь можно условно выделить три лексических группы: «блатной» жаргон (например, *барыжка*, *барыжничать* – пренебрежительное обозначение спекулятивной деятельности; *винт*, *винтить*, *свинчивать* – ситуация ареста, проверки документов и привода в милицию/полицию: *выпасти*, *пасти* – наблюдать, выискивать и т. п.), собственно молодёжный, или неформальный, жаргон (например, *хаер* – волосы, обычно длинные, *квартирники* – самостоятельные концерты неформальных артистов, проводимые на квартирах и т. п.) и заимствования (*геймер* (от англ. gamer) – человек, много и часто играющий в компьютерные игры, *олдскульный* (от англ. old school) – устаревший, свойственный «старой школе» и т. п.). Отметим, что большая часть лексических единиц, относящихся к указанным группам, остаётся узнаваемой для людей, не относящихся к категории «молодёжь», приблизительно в 70 % контекстов.

Намного сложнее дело обстоит с языком неформальных субкультур, так как они являются довольно закрытыми культурными образованиями, и зачастую язык представителей различных субкультур в значительной степени остаётся не-

понятным стороннему наблюдателю. Под субкультурой, вслед за В. А. Аминовой, мы понимаем «культурные образования, объединённые произвольно выбранным признаком, обычно каким-либо увлечением – музыкой, видом спорта и т. п. Такие субкультуры осознанно творят себя, очерчивают границы, создают визуальные символические коды, маркирующие принадлежность к ним, например, хиппи, <...> панки и др.» [Аминова, 2013, с. 113-114]. Таким образом, понятие «субкультура» становится близко понятию «неформальное объединение»: все перечисленные субкультуры определяются в специализированной литературе как «неформальные» (см.: Аксютин, 2005; Щепанская, 1993).

Ввиду исторических и культурологических факторов неформальные субкультуры стремились обособиться в рамках общенациональной культуры, т. к. их деятельность на протяжении продолжительного периода времени осуждалась обществом, что привело к установлению модели отношений «субкультура vs. культура». Таким образом, в рамках каждой субкультуры сформировался (и до сих пор формируется) гораздо более экспрессивный, но в разной степени более закрытый языковой код.

По причине того, что субкультуры, несмотря на их замкнутость, остаются неотъемлемой частью общества, нам представляется особенно важным установление мостиков межкультурной коммуникации и осуществление перехода от модели отношений «культура vs. субкультура» к модели отношений «культура <=> субкультура». Для достижения этой цели нами проведён лингвосомиотический анализ языка субкультуры открытого типа, а именно субкультуры ролевых игр живого действия, или субкультуры ролевиков.

В выводах по первой главе отмечается весьма динамичное состояние лексики современного русского языка и подчёркивается роль языка молодёжи в процессах жаргонизации и заимствования. Также утверждается малая изученность языка субкультур и выделяются две ключевые модели отношений между общенациональной культурой и субкультурами, которые схематично можно обозначить как «культура vs. субкультура» и «культура <=> субкультура».

Вторая глава посвящена рассмотрению неформального молодёжного объединения ролевиков с точки зрения дискурсивного сообщества. Здесь также анализируются некоторые языковые особенности первичных и вторичных жанров, которыми оперирует дискурсивное сообщество ролевиков.

Для того чтобы наиболее понятно описать суть игровой субкультуры, приведём следующее определение: «Если попытаться в двух словах рассказать о том, что же такое ролевая игра, то у нас получится следующая аналогия. Возьмем для примера какой-либо приключенческий или детективный роман или кинофильм. Представьте себе, что вы оказались на месте главного героя (о чем в дет-

стве каждый из нас мечтал), и должны сами решить, что говорить, какие поступки совершать, сами устанавливаете цели и стремитесь их достичь. Любым своим действием вы повлияете на общий сюжет кинофильма или книги. Если вы будете действовать неосмотрительно и непродуманно, то, скорее всего, вам не удастся выполнить поставленной задачи. Более того, вполне возможно, что вы поставите под угрозу свою и чужие жизни, ведь мы взяли в качестве примера приключенческий сюжет, полный опасностей и загадок» [Профи, 2008. Режим доступа: <https://otvet.mail.ru/question/17997840>] (орфография и пунктуация сохранены).

Это определение информативно по двум причинам. Во-первых, оно даёт довольно точное представление об основополагающей особенности ролевой субкультуры – игре. Во-вторых, в этом определении подтверждается значимость таких характеристик участников, как любознательность и саморазвитие: ведь для того чтобы участвовать в играх, нужно владеть материалом, по мотивам которого ставится/организуется игра, то есть прочитать книгу или посмотреть фильм и т. п. Педагогическая направленность деятельности сообщества подтверждается ещё и историческими предпосылками. Например, в 1986 г. М. Ю. Кожаринов стал использовать ролевые игры на своих занятиях для погружения студентов в историю. Это привело к формированию одного из первых клубов ролевых игр.

Открытый характер субкультуры подтверждают в своей статье и Б. Куприянов и А. Подобин, отмечая: «Сфера экстернальной культуры включает, собственно, множество разных субкультур: например, криминальную, богему, наркомафию и т. д., – они экстернальны в той мере, в какой их внутренние ценности противопоставлены так называемым «общепринятым». *Ролевое движение – одно из этого множества, однако в корне отличное от остальных.* Главной особенностью здесь, пожалуй, следует назвать наличие у сообщества **социоориентированной деятельности**, которая, естественно, отражается в его культуре. Аналогов этому нет ни у одной другой экстернальной культуры: они обычно либо «бездеятельны», либо «а/антисоциальны» [Куприянов, Подобин, 2003. Режим доступа: <http://www.altruism.ru /sengine.cgi/5/31/2>] (выделено нами – А. К.).

Если развить идею, сформулированную Б. Куприяновым и А. Подобиным, окажется, что, являясь одной из множества так называемых «экстернальных культур», субкультура ролевых игр живого действия, с одной стороны, остаётся субкультурой в узком смысле этого слова, с другой стороны, её социоориентированный характер, свидетельствующий о направленности субкультуры в общенациональную культуру, позволяет ролевому сообществу установить модель отношений с общенациональной культурой типа «культура <=> субкультура». Раз-

вивая социологическое понимание формулировки «социоориентированный характер», можно предположить, что язык ролевиков аналогичным образом открыт общенациональной культуре, так как иначе осуществление образовательной и педагогической деятельности представляется затруднительным, не сказать невозможным.

Принимая во внимание социально-ценностные характеристики ролевого общества, мы считаем возможным проведение анализа субкультуры ролевиков с позиции дискурсивного сообщества. С этой целью рассмотрим соответствие ролевого движения ключевым критериям дискурсивного сообщества, предложенным Дж. Суэйлзом:

1) дискурсивное сообщество обладает рядом целей, которые условно можно разделить на тактические и стратегические. Стратегические цели, как правило, выражаются в желании ролевиков сохранить и приумножить историческое и культурное наследие страны, продвигая идеи сохранения и обогащения национальной культуры и исторической образованности в массы. Тактические цели связаны, преимущественно, с подготовкой к игровому событию, то есть с пошивом костюмов, написанием заявки на игру, продумыванием роли, участием в подготовительных мероприятиях и т. д.;

2) дискурсивное сообщество связано механизмами общения между участниками. Если рассматривать субкультуру ролевиков в историческом плане, можно утверждать, что изначальным механизмом общения была устная коммуникация. В настоящее время ролевики активно используют как письменные (в основном интернет-чат и обсуждения на интернет-форумах), так и устные жанры коммуникации (обсуждения и разговоры на собраниях, тренировках, играх или в ходе иных мероприятий);

3) дискурсивное сообщество использует механизмы общения «для обмена информацией и осуществления обратной связи» [Swales, 1990, p. 25] (перевод выполнен нами – А. К.). Из примеров, приведённых в предыдущем пункте, очевидно, что все перечисленные механизмы общения имеют структуру диалога или полилога. Это предполагает обмен информацией и наличие «обратной связи» *per se*;

4) дискурсивное сообщество использует и, соответственно, владеет одним или более жанрами. Вслед за М. М. Бахтиным мы рассматриваем жанры дискурсивного сообщества ролевиков в двух воплощениях: вторичные жанры, то есть письменные, и первичные жанры, «сложившиеся в условиях непосредственного речевого общения» [Бахтин, 1996, с. 252]. Следовательно, правомерно утверждать, что устные диалоги и полилоги ролевиков (брифинги, обсуждения, споры и т. п.) относятся к первичным жанрам, а все вариации интернет-переписки (и не только) являются вторичными;

5) участники дискурсивного сообщества используют лингвистические единицы, упрощающие общение и взаимопонимание. Релевантность этого критерия можно проследить на примере усвоения новичками дискурсивного сообщества специфической лексики. Когда сообщество привлекает в свои ряды новых участников, групповая терминология и сленг усваиваются в процессе совместной деятельности;

б) дискурсивное сообщество устанавливает особую процедуру принятия человека в своё сообщество. В рамках этого пункта необходимо отметить, что в некоторых коллективах нет прописанных критериев принятия/непринятия в ролевой клуб, однако наиболее организованные объединения имеют особый, чётко фиксированный список требований, куда чаще всего входят: наличие костюма, посещение тренировок и участие в жизни сообщества. Тем не менее наш анализ показал, что ни один из критериев не является языковым.

С целью демонстрации жанровой специфики сообщества рассмотрим отрывок интернет-переписки, относящейся к жанру интернет-чата:

Джокер:

*Посоны, в общем завтра вечером
всех ждду на собрание у себя во дворе.
В 20.00 всех устроит?*

Дисс:

Устроит.

Казеро:

возможно чуть заержусь

Мрак:

Норм.

Трогвар:

Ваня, плечихвати, плз

Мрак:

*Блин,Рома,они в другой квартире в
другой лежат*

Беорн:

джок, мой стегач у тебя?

Джокер:

Йес

Беорн:

отлично, завтра заберу

Джокер:

И сюрко забири

а то глаза мозолит

Первое, что обращает на себя внимание в данном примере, это характер и структура переписки: сообщения краткие, правила орфографии и пунктуации не соблюдены, в сообщениях присутствуют как опечатки (например, *заержусь* вместо «задержусь»), так и намеренно неправильное написание некоторых слов (например, *посоны* вместо «пацаны»).

Предельная краткость синтаксических конструкций (ср.: *норм, устроит, йес* и т. п.), равно как и использование сокращённых обращений (*джок* вместо «Джокер»), являются, скорее, результатом необходимости использовать пись-

менный код в условиях, близких к устному общению. Отсюда наблюдается отсутствие пробелов («*Блин,Рома,они...*»), отмечается общий сниженный стиль общения, на который указывают эвфемизм *блин*, сленг *норм* (нормально), варваризмы с английского *плз* (русская транслитерация английского слова please), *йес* (русская транслитерация английского yes) и т. п.

Чат представляет собой непрерывный полилог, где разнесение между первым и последним сообщением может составлять несколько лет. Однако в большинстве случаев, когда в дискурсивном сообществе возникает необходимость быстро договориться о чём-либо (например, о встрече), обсуждение занимает от нескольких минут до нескольких часов.

Очевидным является использование в речи ролевиков специфической терминологии и сленга. Межжанровые показатели представлены словами *сюрко*, *стегач* и *плечи*, где первое является термином, а два других – общеролевым сленгом. *Сюрко* определяется в специализированной литературе как свободный туникообразный плащ без рукавов, надевающийся поверх доспеха и часто украшающийся гербом. *Стегач* употребляется для обозначения поддоспешника. *Плечи* обозначает рондели на плечах или рыцарские наплечники. Отметим, что наличие этих трёх групп, то есть общемолодёжного сленга, собственно ролевого сленга и терминов, в разной степени наблюдается во всех жанрах, которыми оперирует дискурсивное сообщество.

В выводах по второй главе устанавливается важность такой характеристики ролевого сообщества, как социоориентированность. Приводятся доказательства, позволяющие определить субкультуру ролевиков как дискурсивное сообщество ролевиков, а также рассматриваются ключевые особенности жанровой специфики субкультуры с точки зрения использования в речи представителей ролевого сообщества сленга (общемолодёжного и собственно ролевого) и терминов.

Третья глава посвящена лингвосемиотическим аспектам текстов, создаваемых в ролевом сообществе. В рамках этого раздела объясняется необходимость рассматривать дискурс субкультуры ролевых игр живого действия в двух формах – дискурс ролевиков и дискурс ролевой игры. Также утверждается основообразующая роль архетипа Трикстера и анализируются разновидности карнавального хронотопа в речевой деятельности ролевиков.

Суггестируя субкультуру ролевиков в понятии «дискурсивное сообщество ролевиков», мы предполагаем, что это объединение оперирует по меньшей мере одним дискурсом; последний назван дискурсом субкультуры ролевых игр живого действия (ДРИЖД). Попытка анализа такого дискурса показала необходимость изучения в рамках ролевого сообщества двух форм дискурса: дискурса ролевой игры живого действия и дискурса ролевиков. Эта необходимость связана

прежде всего с тем, что жанровые особенности дискурса ролевой игры и дискурса ролевиков, как показал дальнейший анализ, значительно различаются. Кроме того, описание дискурса в параметрах «ситуация», «участники», «язык» [Halliday, 1991] выявляет их несовпадение в дискурсах ролевой игры, с одной, и дискурса ролевиков, с другой стороны. Так, для первого ситуация определяется игровым событием, в то время как во втором ситуация объемлет всё пространство вне игрового полигона и игрового события. В дискурсе ролевиков, например, участница ролевого клуба Евгения будет именоваться *Женя* или по её неигровому имени *Кагеро*, в то время как на играх она принимает разные имена: *леди Вольф* (WarHammer-2010), *Сильвана* (WarCraft-2012), *леди Иветта* (Ведьмак-2014) и т. д. Направленность разговоров в двух разновидностях дискурса тоже различается. В дискурсе ролевиков разговор направлен на решение практических задач (тренировки, пошив костюмов и т. п.). В ролевой игре разговор обнаруживает явные сценические признаки, скорее, он напоминает жанр театрального диалога.

Некоторые особенности дискурса ролевиков рассмотрены в ходе анализа жанровых особенностей ролевого сообщества. Прокомментируем ключевые особенности дискурса ролевой игры. Наш пример представлен биографической легендой участника:

Имя героя: Родена Мстительная

Роль: Отречённая/Королева Баньши

Легенда: Я родилась и выросла в Лордероне. В семье я была единственным ребёнком, росла в любви и заботе своих родителей. Мои родители были лекарями и всю жизнь отдали на служение Альянсу. В нашем доме любой нуждающийся мог получить кров, любой раненый – помощь. Но год назад горе пришло в наш дом, что изменило меня и заставило ненавидеть мир, который я когда-то любила. Осенним холодным вечером в наш дом ворвались солдаты и именем Альянса арестовали моих родителей. Их обвинили в том, чего, я уверена, они не совершали – в помощи врагам Альянса. Они были лекарями и лечили любого, кто обращался к ним за помощью. Лишь в этом была их вина. Опасаясь, что гнев Альянса падёт и на меня, я покинула дом. Несколько дней я бродила по улицам, прячась от внимательных глаз лордеронской стражи. Я искала убежище... и я его нашла. Отряд солдат, которые сразу приняли меня как родную. Несмотря на то что в своё время я клялась нести службу во имя Альянса, теперь для меня есть один Господин, тот, что принял меня и дал мне уверенность в завтрашнем дне. Там мне дали новую жизнь, новое имя... там я стала Роденой Мстительной. Я жажду крови убийц моих родителей и, кажется, мой командир не против этого. Он сам не прочь отомстить Альянсу. Я готова пойти за ним на край

света, и, если этот «край света» находится в Землях Нежити, да будет так! [из личного архива] (орфография и пунктуация сохранены).

В первую очередь обращает на себя внимание имя, с которого начинается заявка. В основе имени *Родена* лежит один из ключевых корней славянской лингвокультуры – «род». Играя по правилам синтаксической постпозиции, автор наделяет имя единичностью при помощи субстантивированного прилагательного *Мстительная*, которое опровергает предпонимание имени *Родена*, изначально ориентированного на жизнеутверждающее начало. Таким образом, автор идёт на перевоплощение сущности в самом начале, принимая имя-оксюморон. Мы усматриваем за этим лексическим решением архетип Трикстера, стимулирующий совмещение противоположных сущностей.

Упоминание в шапке заявки имени *Королевы Баньши* можно отнести к языческим поверьям средневековой Европы. Баньши – в ирландской низшей мифологии сверхъестественное существо в облике красивой женщины, появление которой предвещает смерть. Особого упоминания заслуживает тот факт, что персонаж является не просто призраком, а *Королевой*. Это свидетельствует о том, что, в отличие от традиционного призрака, который не владеет (или не вполне владеет) своей волей, Родена становится персонажем, у которого есть амбиции, что «развязывает руки» Трикстеру.

С точки зрения игры культур в тексте можно выделить два ведущих мотива – христианский и языческий. Ранние годы жизни героини проходят под знаком христианской культуры: в любви и заботе родителей, языческая же культура приходит с идеей мести. Неосознанное искажение исторического перехода от язычества к христианству тоже можно рассматривать как игру, то есть проявление архетипа Трикстера, переворачивающего привычные вещи с ног на голову.

Самый существенный лингвосемиотический вывод из анализа этого и аналогичных примеров заключается в **утверждении необходимости** Трикстера для выполнения всех дискурсивных поворотов и превращений, обусловленных требованиями игры.

Теперь обратимся к «языковым гибридам», обнаруженным в ходе анализа. Так, например, *единственный ребёнок в семье*, несомненно, постклассическая номинация, которая появилась, возможно, в связи с обострением демографических проблем современности и не имеет ничего общего с действительностью XIII в. Этимологический словарь русского языка М. Фасмера, равно как и словарь В. И. Даля, не дают контекстов, актуализирующих номинацию *единственный ребёнок*. Аналогично словосочетание *дать уверенность в завтрашнем дне* выдаёт уровень развития общественной мысли не ранее 1830-х в Западной Европе и 1870-х гг. в России. И, наконец, рестриктивный характер модальности в

высказываниях «... *кажется, мой командир не против этого*» и «*Он и сам не прочь отомстить Альянсу*» выдаёт откровенную игровую суть таких действий, как казнь и мщение. Отметим, что такие высказывания обнаруживают бессознательные проявления Трикстера: автор текста стремится к синтезу архаичного и современного в целях межкультурной коммуникации, но не осознает архетипической сути языковых гибридов, что уже на собственно языковом уровне подтверждает первое положение о социоориентированности сообщества. Таким образом, анализ представленного примера доказывает основополагающую роль архетипа Трикстера в формировании дискурса ролевых игр живого действия.

Ещё одной важной характеристикой дискурса ролевых игр можно считать карнавальную природу дискурса. Это утверждение наиболее наглядно можно продемонстрировать на следующем примере:

Говорящий 1: Ох, сударь пожаловали! Здравы будьте, господин! Чего изволите-с?

Говорящий 2: Ты тут староста?

Говорящий 1: Знамо, я.

Говорящий 2: Собирай народ – воевать пойдём!

Говорящий 1: Папа Римский вас упаси! Нас?! Воевать?! У нас ведь одни вилы на всех – и те ржавые!

Говорящий 2: Ты ещё спорить смеешь! Собирай народ, говорю! На моей земле живёте, мой хлеб едите – значит, будете делать то, что я вам скажу! Сказал – пойдём воевать за веру и короля – значит, пойдём!

Говорящий 1: На кой ляд нам король тот сдался? Ему до нас дела нет, и нам без него хорошо.

Говорящий 2: Ой, черти... а за казну пойдёте?! Всем, кто пойдёт со мной, я щедро заплачу!

Говорящий 1: За козу? За козу – пойдём. Эй, мужики! Пошли за козу воевать! Нам сударь ещё и заплатит обещал!

Игровой сценарий здесь развивается в соответствии со следующими событиями: а) в отдалённое поселение приезжает барон; б) цель приезда – воздействовать на поведение подданных; в) барон собирает всех крестьян, чтобы поговорить с ними; г) цель – убедить крестьян взяться за оружие и идти воевать за короля; д) историческое время – XIV в.

Можно предположить, что человек, наделённый властью барона, будет разговаривать с крестьянами исключительно с позиции власти, в то время как крестьяне должны руководствоваться законом абсолютного повиновения. Тем не менее, пример демонстрирует несоответствие исторического предпонимания

того, как ситуация должна разворачиваться, действительному развитию ситуации.

Обращает на себя внимание употребление крестьянином высказывания «*чего-изволите-с?*», что было свойственно скорее представителям более высокого статуса: городским служащим, торговцам, трактирщикам и др., то есть характеризовала отношения типа «средний класс \Leftrightarrow средний класс» или «средний класс \Leftrightarrow высшее сословие». Такое непрототипическое поведение участника игры свидетельствует о том, что, вступая в роль, связанную конкретными историческими особенностями, игрок не стремится к дискурсивной идентичности. В частности, неповиновение и бунтарский настрой крестьянина подчёркивает принцип социального равенства, свойственный современной идеологии. Весьма характерна ирония высказывания «*Папа Римский вас упаси!*». Ироническое высказывание в прямой коммуникации в адрес держателя властного ресурса несвойственно временам абсолютной монархии. Кроме того, очевидно, что его языковые параметры явно не согласуются с нормами XIV в.

Образуется своего рода межкультурное «окно», вводящее артефакты XIV в. (оружие, одежду и др.) в современность. Подчеркнём, что здесь семиотический проводник – карнавальная дискурсивная практика. Соответствующий семиотический процесс является ведущей характеристикой ролевой игры как речевой деятельности в контексте субкультуры открытого типа.

Потерпев неудачу в первый раз, барон меняет тактику и начинает торговаться с крестьянином, апеллируя к различным ценностям: вере и действующей власти (королю). Опровержение крестьянином короля как ценности говорит о том, что барон не имеет реальной власти и рычагов давления на своих подчинённых, поэтому он меняет ценность, предлагая крестьянам деньги.

Здесь на первый план выходит карнавальная природа у подмены ценности «казна» «козой». Ясно, что ослышка в этом случае носит мотивированный характер: играя в неё, участник, выступающий в роли крестьянина, отказывается воевать за непонятную «казну», но готов сражаться за то, что ему дорого и знакомо. То, что противопоставление крестьянских ценностей ценностям власть имущих невозможно по условиям XIV в., значения не имеет. Участник коммуницирует с современниками, как и требуется по правилам игры открытого типа, опираясь на современную эгалитарную идеологию.

Самый широкий временной диапазон перекрывает высказывание *здравы будьте*; оно встречается ещё в «Слове о полку Игореве». Современными носителями русского языка и культуры оно интерпретируется благодаря сказочному дискурсу; в частности, высказывание проходит в «Аленьком цветочке» С. Т. Аксакова. Также карнавально просторечные архаизмы типа *знамо*, слова-высказы-

вания середины XIX в. Как участники ролевой игры, так и современники-зрители интерпретируют эти и аналогичные им архаизмы в наше время культуры, осознавая ретроспективный характер их семантики и прагматики. Однако привязывать их к определённому культурно-историческому периоду не стремятся ни те, ни другие. Коммуникативное взаимодействие происходит здесь-и-сейчас. Карнавальный рисунок дискурса возникает как следствие целенаправленной деятельности, обеспечивающей взаимопонимание участников и зрителей.

В выводах по третьей главе подчёркивается необходимость рассмотрения дискурса субкультуры ролевых игр живого действия в двух его воплощениях: дискурсе ролевой игры и дискурсе ролевиков, их характерные особенности суммируются. Утверждается основополагающая роль архетипа Трикстера в формировании дискурса ролевой игры, а также отмечается карнавальная природа этой формы дискурса.

В заключении диссертации подводятся итоги исследования, где ключевые утверждения следующие:

1) на современном этапе развития русский язык характеризуется жаргонизацией и значительным притоком иностранной лексики, что создаёт неоднозначную ситуацию и вызывает некоторые сомнения ввиду того, что многие заимствования (особенно в сфере языка молодёжи) являются необоснованными, а жаргонизация ведёт к изменениям норм и узуса. Тем не менее, русификация иноязычной лексики и использование жаргонизмов в качестве новых выразительных средств русского языка делают опасения о потере языком национальной идентичности неправомерными;

2) речевая деятельность ролевого сообщества противодействует размыванию культурной идентичности. Во-первых, реактуализация архаизмов, наделение их новыми значениями в речи молодых людей позволяет обогащать язык посредством собственных ресурсов, а не путём заимствования из иностранных языков. Во-вторых, открытость и социоориентированность сообщества делает процесс распространения такой традиции проще;

3) изучение особенностей речевой деятельности ролевого сообщества имеет перспективу. По причине ограниченности объёма диссертационного исследования рассмотрены только основные лингвосомиотические процессы, обеспечивающие требование репрезентативности. Частные и случайные явления не менее интересны и заслуживают дальнейшего исследования.

4) социоориентированный характер изученного нами дискурса субкультуры представляет интерес и для лингвистических исследований, в частности, для педагогики и социальной психологии.

Основные положения диссертации отражены в следующих публикациях автора:

Публикации в ведущих рецензируемых научных журналах, рекомендованных Высшей аттестационной комиссией:

1. Каплуненко А. Е. Об адекватности термина «реконструкция» в контексте ролевой игры [Текст] / А. Е. Каплуненко // Вестник ИГЛУ. – 2013. – № 4 (25). – С. 70-76.

2. Каплуненко А. Е. Ролевая игра в лингвистической ретроспективе: взгляд на проблему ресурсов языка [Текст] / А. Е. Каплуненко // Вестник ИГЛУ. – 2014. – № 1 (26). – С. 157-162.

3. Каплуненко А. Е. Роль игры в речевой деятельности ролевиков [Текст] / А. Е. Каплуненко // Вестник МГЛУ. – 2015. – № 17 (728). – С. 9-21.

Публикации в сборниках научных трудов и материалах конференций и семинаров:

4. Каплуненко А. Е. Архетипические мотивы в текстах современных молодёжных субкультур (на примере ролевиков). – Неделя науки ИГЛУ [Текст] : материалы конференции (Иркутск, 1-5 марта 2010 г.). – Иркутск : ИГЛУ, 2010.

5. Каплуненко А. Е. Архетипические мотивы в современных молодёжных субкультурах (на примере ролевиков). – Аргументация vs манипуляция [Текст] : сборник научных трудов / отв. ред. проф. А. М. Каплуненко. – Иркутск, ИГЛУ, 2009.

Также в рамках Аспирантских чтений ИГЛУ/МГЛУ ЕАЛИ были представлены следующие доклады:

6. Архетип и интертекст в текстах песен ролевиков («Аспирантские чтения ИГЛУ», 2012);

7. Место игры в ролевой культуре («Аспирантские чтения МГЛУ ЕАЛИ», 2014).