

Л.И. Бобчинец

**Вербальные и невербальные средства общения
игроков азартных игр
(на материале испанского языка)**

В статье рассматриваются структурные и функциональные характеристики вербального и невербального компонентов общения игроков азартных игр на материале испанского языка. Целью статьи является анализ функций невербального компонента коммуникации во время азартной игры, описание речевых особенностей общения игроков азартных игр. Невербальный компонент включает мимику, жесты, проксемику, которые имеют свое значение в игре как ритуале. Невербальная составляющая общения игроков может дополнять и заменять вербальную. Невербальные средства коммуникации игроков выполняют иллюстративную, информативную, регулятивную, эмотивную, эстетическую функции. Общение игроков азартных игр усложняется использованием осознанных и неосознанных жестов и мимики. Вербальный компонент включает клишированные, эллиптические, часто номинативные фразы, что связано с ситуативной обусловленностью игры и экономией времени и усилий игроков.

Ключевые слова: невербальная коммуникация, общение игроков азартной игры, ритуальная коммуникация, терминология азартных игр

Невербальные компоненты коммуникации привлекают внимание многих современных лингвистов (И.И. Серякова, Г.И. Приходько, Е.В. Воевода). Однако невербальная составляющая изучается в основном на материале повседневного и делового общения представителей разных культур, языков, полов, возрастов, в то время как невербальный компонент общения игроков азартных игр не был предметом специального лингвистического исследования. Объектом данного исследования является коммуникация игроков азартных игр на испанском языке. Предмет исследования – невербальные и вербальные особенности общения игроков азартных игр. Целью статьи является анализ функций невербального компонента коммуникации во время азартных игр, в особенности испанской

игры в мус, а также описание речевых особенностей общения игроков азартных игр. Материалом исследования послужили диалоги игроков, зафиксированные в письменных источниках, а также в фильмах и видеозаписях, содержащих сцены азартных игр.

Коммуникация игроков азартных игр, как и любая другая коммуникация, включает вербальный и невербальный компоненты. И.И. Серякова выделяет универсальные черты невербальной составляющей общения, подчеркивая, что невербальный знак – неотъемлемое средство коммуникации, порождающее особую функциональную систему, принимающее на себя роль эмоционального кода, формирующее конвенциональность общения, является контекстуально обусловленным и несет прагматическую нагрузку [4, с. 113].

Средства невербальной коммуникации включают единицы кинетической системы (жесты, мимика, движения тела), элементы фонации (тембр голоса, интонация, паузы), графические элементы (буквы, их субституты, символы, шрифты, почерк). Кроме того, к паралингвальным средствам коммуникации относится проксемиальный компонент, значимое использование пространства [3, с. 152]. Игровая ситуация включает не простые действия игроков, а четкое поведение согласно строгим правилам, что несет дополнительную информацию, благодаря чему вербальная и невербальная составляющие коммуникации являются необходимой и обязательной частью игры. Во время азартной игры игроки используют вербальные и невербальные (жесты, мимику, специальное игровое пространство, например, игровой стол в игре в мус, рулетку и т.д.) средства общения.

Следует отметить, что невербальный компонент коммуникации может выполнять различные функции: иллюстративную, дейктическую, функцию актуализации информативно значимых компонентов высказывания, эмотивную, фатическую, регулятивную, апеллятивную, метатекстовую,

эстетическую. В азартной игре, как правило, жесты являются информативными. Невербальные средства коммуникации находят выражение в вербальной форме: каждому жесту соответствует определенная терминологическая единица. Например, блефовать (*farolear, blufear*) – изображать мимически другую игровую ситуацию, комбинацию карт. Умение блефовать – умение игрока владеть своими эмоциями. Таким образом, профессиональный игрок является одновременно и математиком, и спортсменом, и хорошим психологом. Образ профессионального игрока включает не только знание правил, умение играть, но и владеть своими жестами, мимикой, эмоциями. Например, выражение *cara de póquer* означает непроницаемое лицо, то есть лицо, на котором невозможно прочесть эмоции относительно имеющейся у игрока комбинации карт. Выражение истинных и неистинных эмоций проявляется мимически. Следует подчеркнуть условность жестов в конкретной игре, например, в мус (игра испанской колодой карт). Как отметил В.Б. Кашкин, условные знаки создают закрепленную традицией систему [2, с. 96]. Каждая азартная игра является традиционной системой вербальных и невербальных знаков. Среди невербальных знаков коммуникации различаем произвольные, неосознанные, и произвольные, сознательные, контролируемые. Для азартных игр характерными являются произвольные невербальные знаки, информирующие о состоянии игры, обозначая определенные игровые комбинации. Необходимо отметить, что имеются общепринятые условные невербальные знаки общения игроков, зафиксированные в правилах игры. Кроме того, игроки, играющие в паре, могут заранее договориться о собственных невербальных знаках.

Сочетание вербальных и невербальных средств коммуникации, таких как жесты, мимика, особенно четко проявляется в карточных играх, казино, т.е. так называемых настольных играх (*juegos de mesa*). Лотерея и игральные

автоматы являются более механическими, вероятностными, ограниченными автоматическими действиями.

Динамичность игры побуждает игроков к экономии времени и усилий, что проявляется на вербальном уровне в эллиптичности фраз: *Quiero. Paso. Dos más.* Как правило, это одно- или двухсловные предложения (*Quiero. Paso. Doblo la apuesta. Estamos dentro.*), часто номинативные (*Ciego. Superciego. Trío de ases. Pareja de reinas. Póquer. Tute. Rojo doce. 10 puntos.*). Именно во время фазы ставок произносится наибольшее количество фраз, т.е. фаза ставок отличается значительной коммуникативной наполненностью и сопровождается эмоциональной напряженностью. Крупье также имеет набор стандартных клишированных фраз: *No va más* [8]. Подобные фразы зависят от контекста, обусловлены ситуативно, имеют коммуникативную направленность, представляя необходимый вербальный компонент азартной игры.

Следует отметить, что игрок, произнося определенную фразу во время игры, одновременно действует согласно сказанному, т. е. ритуальность игры на вербальном уровне выражается перформативными фразами. Например, произнося *Doblo la apuesta* (*Удваиваю ставку*) или *Paso* (*Пас* или *Пропускаю ход*), игрок действительно выполняет эти игровые действия. Если игра проходит в казино, с крупье, происходит двойной комментарий действий игроков: перформативная фраза игрока (*Paso – Пропускаю ход*), и констатация крупье данного игрового действия (*Pasa – Пропускает ход*). Проанализируем заключительный этап игры в покер Джеймса Бонда и его соперников в игре (фильм «Казино Рояль»):

Crupier: Caballeros, con este cambio final de fichas entramos en la fase final de la partida, significa que ya no se puede recoplar. La ciega grande es un millón de dolares.

Jugador 1: El resto 6 millones. Envido.

Crupier: Envida. 12 millones mano a mano.

James Bond: 40 millones y medio. El resto.

Crupier: Envida con el resto.

Jugador 1: Ahora voy a tener que igualar la apuesta.

Crupier: Por favor. Enseñen las cartas.

Color. As, rey y dama (о картах первого игрока).

Un full de ochos y ases (о картах второго игрока).

Un full mayor de ases y seises (о картах третьего игрока).

¿Monsier Bond? Cinco y siete de picas. Escalera de color de cuatro a ocho.

La mano más alta. Monsier Bond gana. [6]. Как видно из диалога, точнее, полилога, игроки употребляют перформативные фразы от первого лица единственного числа, крупье повторяет их в третьем лице единственного числа, комментируя игру. Все реплики являются ситуативно-обусловленными ходом игры, имеют номинативную, эллиптическую структуру при назывании игровой комбинации (*Un full de ochos*). Фразы эллиптически, сжатые, ритуального характера, поскольку игра имеет линейное развитие и четкие правила.

В зависимости от цели высказывания предложения, которые используют участники игры, в основном, утвердительные (*Quiero dos más. Paso. Pareja de Ases. Trío de Reyes.*), реже отрицательные (*No va más. No hay más. No queremos. No quiero.*), иногда вопросительные (обычно принадлежат крупье: *¿Una más?*), восклицательные (*¡Gana aquí!*), повелительные (*Juega ahora*). Ситуативная обусловленность игры представлена на вербальном уровне дейктическими маркерами, которые обозначают пространственно-временные характеристики игры, например: наречия (*ahora* – здесь) и (*aquí* – сейчас), указательные местоимения (*esta apuesta* – эта ставка), притяжательные местоимения (*sus cartas* – Ваши карты, *mi apuesta* – моя ставка), порядковые числительные (*la última fase del juego* – последняя фаза игры, *el primer jugador* – первый игрок), определенные артикли (*los jugadores* – эти игроки).

Ритуальные нормы игровой коммуникации оставляют мало места спонтанности, несмотря на то, что результат игры невозможно предвидеть. Ритуал ориентирован на определенное действие в его сюжетной целостности; участники ритуала разыгрывают это действие снова, осознанно, в доброжелательной тональности, принадлежа разным группам общества [1, с. 397]. Во время азартной игры, особенно в мус, происходит взаимодополнение мимики, жестов и речи, или даже замена мимикой фраз, обозначающих игровые комбинации, что подтверждает произвольный характер жестов и мимики.

Игра в мус – испанская национальная карточная игра, во время которой игроки активно используют жесты и мимику. Как правило, в мус играют четверо игроков, в парах. Следует подчеркнуть условный характер жестов и мимики как специального кода общения игроков. Каждый жест (*seña*) является информативным, имеет определенное значение (*significado*), например: прикусить нижнюю губу (*morderse el labio inferior*) значит иметь двух королей (*dos reyes*), прикусить нижнюю губу сбоку (*morder un lateral del labio inferior*) – иметь трех королей (*tres reyes*), поднять брови (*levantar las cejas*) – иметь парные карты (*tener duples*), подмигнуть (*guiñar un ojo*) – игра с 31 очком (*juego con 31*), закрыть глаза (*cerrar los ojos*) – игра вслепую (нет ничего) (*ciego, no llevo nada*), беззвучный поцелуй (*beso sin sonido*) – (комбинация *solomillo* – три короля и туз), поднять голову (*levantar la cabeza*) – поднять ставку (*envidar más*), поднять плечо (*alzar un hombro*) – иметь 29 очков (*veintinueve*) и другие. Таким образом, задействованы как мимика, так и жесты. Поэтому игроки в мус должны следить не только за картами, но и за мимикой друг друга, особенно за лицом, которое может выдать истинный игровой расклад. Каждому жесту отвечает определенная комбинация карт, и, соответственно, вербальное выражение этой комбинации, т.е. отмечаем тройное выражение одного и того же игрового понятия: мимика, жесты, визуальное изображение карт, фраза. Неправильное

использование жеста является нарушением правил и приводит к тому, что игрок выбывает из игры. Тем не менее, в игре в мус разрешено блефовать перед соперником, существуют советы и рекомендации относительно меры позволенного блефа.

Следует отметить, что кинетические средства общения (жесты, мимика, поза, движения тела) можно разделить на две группы: самостоятельные и сопроводительные невербальные компоненты общения. Например, в игре в мус определенный жест отображает определенную комбинацию карт и поэтому может считаться самостоятельным невербальным компонентом, полностью заменяя фразу, в отличие от сопроводительных жестов, которые требуют вербальных комментариев, как при раскрытии карт, когда игрок обязан вслух назвать свои карты. Как отмечает Г.И. Приходько, кинетические, просодические и проксемные компоненты коммуникации создают знаковую систему, дополняя, усиливая, а иногда и заменяя средства невербальной коммуникации [3, с.152]. Коммуникация азартных игроков, несмотря на ритуальность игры, усложняется тройными невербальными компонентами: реальной мимикой, которая сопровождает эмоции игрока, условной, которая является специальным кодом в определенной игре, и той, которую игрок пытается представить для соперников, т.е. мимикой блефа.

Анализируя функционирование фраз устной речи во время азартной игры, мы выделили следующие группы:

1) фразы базовые, общие для всех азартных игр: *apuesta, apuesta doble, combinación ganadora, puntuación, apostar, jugada*;

2) фразы, характерные исключительно для определенной игры: *póquer, escalera real, trío de ases* (игра в покер), *tute, cantar las cuarenta* (туте), *rojo impar, cero, el tres negro* (рулетка), *solomillo, Postre, mus, chica, órdago* (мус);

3) фразы единичные, оригинальные, спонтанные, которые игроки произносят дополнительно, комментируя конкретную игру, т.е. фразы аксиологического, оценочного характера. В них, как правило, присутствуют

дейктические элементы: имена собственные (имена коней, собак в скачках, петухов в петушиных боях), личные местоимения, междометия, восклицательные предложения для выражения эмоций болельщиков, которые сделали ставки на определенных участников соревнования, игры. Данные фразы имеют эмотивный, субъективный характер, часто с элементами юмора. Именно такие субъективные, юмористические комментарии позволяют оживить игру, выйти за пределы ритуальности. Например: *¿Pero tú a quién miras? No me gusta. No he visto una carta en toda la tarde. ¿Os rendís? La chica te la regalo. Duples cojos (malas pares de cartas). Soy licenciado al mus por la universidad de... El Rey del mus soy yo y el único presidente de su república.* [5, p. 483-488].

Согласно критериям терминологичности и общеупотребительности можно также разделить фразы на две группы:

1) специальные, терминологические объективные фразы, принадлежащие игровой ситуации: названия игровых комбинаций (*trío de ases*), (*apuesta ciega*), действий (*pasar*), счета игры (*200 puntos*), игроков (*1-r jugador*);

2) субъективные фразы, передающие восприятие игроками игры, отношение к другим игрокам, к ходу и результату игры (позитивные и негативные комментарии игры, шутки): *La mano vale un cañon. ¡Vaya cartonaje! o ¡vaya cartulario!* [5, p. 487].

Следует отметить, что игры испанской колодой карт отличаются большей эмоциональностью, чем игры английской колодой, что проявляется в фразеологичности, образности терминологии испанских карточных игр, например: *Muerto, Postre* (названия игроков, буквально *мертвец, десерт*), *niña, Chica, Flor* (названия игровых комбинаций, дословно *девушка, цветок*), *casarse las cartas* (найти парные карты, дословно *женить карты*), *cartas viudas* (непарные карты, дословно *карты-вдовы*). Антропоморфные наименования персонифицируют карты, как будто наделяя их независимой

от игроков жизнью. Специальные жесты, выкрики придают игре, с одной стороны, живость, с другой – ритуальность, традиционность. Каждая игра имеет свою терминологию, требует специальных знаний игроков.

Согласно синтаксической структуре, фразы, произносимые игроками во время игры, являются простыми, эллиптическими предложениями (*Quiero. No hay mus. No queremos. Pareja de reinas, escalera real, Ciego, apuesta doble*) [7]. Одно предложение представляет в свернутой вербальной форме целую игровую ситуацию. Так, проговаривая *Ciego* (слепой), игрок констатирует, что будет играть вслепую, не открывая карт. Или *Quiero* (хочу) – игрок выражает желание взять карты, просит крупье раздать ему еще карт. Игра не может проходить молча. Правила игры предусматривают определенные вербальные комментарии. Несмотря на ритуальный характер азартных игр, игроки умудряются шутить в рамках игровой терминологии.

Ритуальный, традиционный характер присущ испанской лотерее, особенно Рождественской (*Lotería de Navidad*), в которой дети объявляют нараспев выигрышный номер и сумму выигрыша. Специальная интонация дает возможность ощутить праздничную атмосферу игры.

Выводы. Устная речь, в том числе и сферы азартных игр, характеризуется линейностью, поскольку протекает в реальном времени, благодаря чему является эллиптической, включает невербальные компоненты. В отличие от устной формы, письменные источники дискурса азартных игр дают возможность возвращаться к информации для лучшего ее понимания и запоминания, потому имеют более развернутую структуру. Невербальные компоненты коммуникации игроков азартных игр включают мимику, жесты, проксемику, дополняя, часто замещая вербальное общение. Перспективным видится изучение проблем перевода коммуникативных единиц азартной игры, сопоставление и анализ эквивалентов в испанском языке Испании и стран Латинской Америки. Анализ испаноязычных

фильмов, включающих сцены азартных игр, показал некоторые различия употребляемой терминологии как на уровне слова, так и фразы.

Литература

- 1) Карасик В.И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс / В.И. Карасик. – Волгоград : Перемена, 2002. – 477 с.
- 2) Кашкин В.Б. Введение в теорию дискурса / В.Б. Кашкин. – М.: Восточная книга, 2006. – 152 с.
- 3) Приходько Г.І. Невербальні засоби вираження емоцій / Г.І. Приходько // Науковий вісник Дрогобицького державного педагогічного університету ім. І. Франка. Серія: Філологічні науки (Мовознавство): збірник наукових праць. – №4. – Дрогобич, 2015. – С. 150–153.
- 4) Серякова И.И. Невербальный знак коммуникации в англоязычных дискурсивных практиках: Монография / И.И.Серякова. – К. : Изд. Центр КНЛУ, 2012. – 280 с.
- 5) González Díaz J.L. Dichos y proverbios / José Luis González Díaz. – Madrid: Edimat Libros, 2013. – 490 p.
- 6) Casino Royale / Película. 4:10 [Электронный ресурс]. – режим доступа: <http://youtube.com/watch?v=kCoTDPR8Z9U>
- 7) Origen e historia del mus [Электронный ресурс]. – режим доступа: <http://www.ludoteka.com/mus.html>
- 8) Ruleta [Электронный ресурс]. – режим доступа: <http://www.casino.es/ruleta/>