

## НОМО ЛУДЕНС КАК ПРОДУЦЕНТ И РЕЦИПИЕНТ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ: ТЕКСТОГРАММАТИЧЕСКИЙ РАКУРС АНАЛИЗА

Л. И. Гришаева, Д. С. Тарасова

*Воронежский государственный университет*

## HOMO LUDENS AS A PRODUCER AND A RECIPIENT OF BOARD GAMES: TEXTUAL AND GRAMMATICAL PERSPECTIVE OF ANALYSIS

L. I. Grishaeva, D. S. Tarasova

*Voronezh State University*

**Аннотация:** в фокусе рассуждений – продукт одного из наиболее популярных видов рекреационной деятельности современных носителей культуры – игра, возникающая с помощью использования разнообразных средств разных культурных кодов, которыми на определенный момент располагает та или иная языковая культура. Игра как таковая интерпретируется в качестве процесса и результата рекреационной, кооперативной деятельности носителей языка и культуры, выступающих в одной из своих ипостасей – *Homo ludens*. С текстотипологических позиций игра описывается как текст из класса директивных/прескриптивных, при порождении которого используются средства вербального и нескольких невербальных культурных кодов, как одна из разновидностей текстов из класса «инструкции». Это дает основание трактовать тексты анализируемого типа как креолизованный (полимодальный, семиотически гетерогенный) текст. Инструкция к настольной игре описывается вместе с тем как гибридный текст, поскольку в содержательной и формальной микро- и макроорганизации таких текстов используются различные техники текстопорождения, в частности, текстов нарративных, экспликативных и аксиологических, а также текстов художественных, публицистических, а в ряде случаев и научных. Названные характеристики объясняют полифункциональность текста анализируемого типа, причем функции текста, такие как информативная, социализирующая, аксиологическая и др., явно и опосредованно подчинены рекреационной и людической. Последние в свою очередь реализуются преимущественно и, как правило, в кооперативном общении носителей языка и культуры. Содержательно в тексте «инструкция к настольной игре» нелинейно сочленяются сведения из реального, фикционального и виртуального миров. Продукт(ы) и реципиенты настольной игры в процессе порождения и восприятия соответствующего текста выступают в одной из своих многочисленных ипостасей – как *Homo ludens*. Это позволяет им более или менее определенно и более или менее беспроблемно разграничивать в процессе самой игровой деятельности фикциональный и реальный миры, с одной стороны, а также фикциональный и один из множества потенциально возможных виртуальных миров – с другой. Содержательная и формальная макроструктура текста типа «инструкция к настольной игре», располагающая обязательными и факультативными макрокомпонентами, обнаруживает последовательную маркировку последних через систему заголовков и подзаголовков, а также символов и/или условных обозначений либо необходимого для игры инструментария, добровольно принимаемых участниками игрового процесса на определенный временной отрезок для конкретного текстового пространства, конструируемого в игровом пространственно-временном континууме. Такой способ текстовой организации облегчает участникам игры распознавание границ между реальным, фикциональным и виртуальными мирами, а также способствует поддержанию атмосферы кооперативного взаимодействия.

© Гришаева Л. И., Тарасова Д. С., 2024



Контент доступен под лицензией Creative Commons Attribution 4.0 License.  
The content is available under Creative Commons Attribution 4.0 License.

**Ключевые слова:** *Homo ludens*, настольная игра, тип текста как культурно специфический инвариант, коммуникативная, номинативная, когнитивная стратегии, средства и способы реализации стратегии, функциональный потенциал текста.

**Abstract:** *the paper focuses on one of the most popular types of modern recreational activities enjoyed by people – a game that arises through the use of various means of different cultural codes which exist in a particular language and culture. The game as such is interpreted as both the process and the result of cooperative recreational activity of native speakers of language and members of culture performing in one of their guises, namely, the guise of Homo ludens. From a textotypological point of view, the game is described as a text that belongs to the class of directive or prescriptive texts. The generation of such texts requires the use of verbal and various non-verbal cultural codes which are typically used in texts that belong to the class of “instructions”. This gives reason to interpret the texts of the analyzed type as a creolized (polymodal, semiotically heterogeneous) text. The instructions for the board game are described as hybrid texts, since their content and their formal micro- and macrostructure are created with various techniques, in particular, techniques which are used in narrative, explicative and axiological texts, as well as artistic, journalistic, and in some cases scientific texts. These characteristics explain the multifunctionality of the texts of the analyzed type. The functions of the text, such as informative, socializing, axiological, etc., are clearly and indirectly subordinated to recreational and ludic functions. The latter, in turn, are implemented mainly and, typically, in the cooperative communication of native speakers within a particular culture. From the perspective of the content, the text of the “instructions for the board game” type non-linearly intertwines information from the real, fictional and virtual worlds. In the process of generating and perceiving the corresponding text, its producer(s) and recipients of the board game act as Homo ludens. This allows them to more or less seamlessly distinguish between fictional and real worlds in the process of playing the game, on the one hand, as well as fictional and one of the many potentially possible virtual worlds, on the other hand. The substantial and formal macrostructure of the text such as “instructions for a board game”, which has mandatory and optional macro components, reveals the consistent labeling of the latter through a system of headings and subheadings, as well as symbols or tools necessary for the game, voluntarily accepted by participants in the gameplay for a certain time period for a specific text space constructed during the game in a particular space-time continuum. Such way of textual organization makes it easier for the players to recognize the boundaries between the real, fictional and virtual worlds, and also helps to maintain the atmosphere of cooperative interaction.*

**Key words:** *Homo ludens*, board game, text type as a culturally specific invariant, communicative, nominative, cognitive strategies, means and methods of strategy implementation, functional potential of the text.

## Введение

В обозначенном заголовком контексте целесообразно начать рассуждения с того, что каждый человек, будучи, с одной стороны, биологическим существом и, с другой стороны, существом социальным, бытует одновременно в двух средах – естественной (т. е. в природе) и искусственной (т. е. в культуре). В силу этого понятно, что в процессе своей жизнедеятельности каждый носитель языка и культуры реализует ту или иную свою ипостась, одна из которых<sup>1</sup> – *Homo ludens*. Значимость этой ипостаси для всех этапов развития человека как вида и как единичного субъекта, а также как личности, как носителя культуры трудно переоценить, о чем довольно подробно писал в свое время, например, Й. Хёйзинга<sup>2</sup> [1].

<sup>1</sup> Можно назвать только некоторые ипостаси, проявления которых наиболее очевидны в ныне актуальных коммуникативных средах: *Homo symbolicus* – *Homo sapiens* – *Homo loquens* – *Homo politicus* – *Homo habilis* – *Homo ludens* – *Homo cogitans* – *Homo mediatus* – *Homo fanaticus* – *Homo faber* – *Homo communicabilis* – *Homo literatus* – *Homo credans* – *Homo interpretans* и др.

<sup>2</sup> В «Философском словаре» игра определяется как «непродуктивная деятельность, которая осуществляется не ради практических целей, а служит для развлечения и забавы, доставляя радость сама по себе» (выделено нами. – Л. Г., Д. Т.)

## Постановка проблемы

Сегодня игра, очевидно, стала в культуре не только одним из видов рекреационной деятельности человека, но и одним из приемов организации иных видов деятельности, в частности, научной, педагогической и даже практически во всех разновидностях профессиональной в разных фазах освоения последней<sup>3</sup>. И хотя игры играют важную роль на всех этапах развития культуры, они приобрели особую популярность с конца XX в., дополнительно завоевывая и

[3, с. 168]. Однако игры не только являются источником развлечения, но и имеют огромное значение для развития креативности, логического мышления, социализации и даже физического здоровья человека. Они способствуют развитию моторики, координации движений, а также улучшению внимания и памяти. Благодаря играм люди учатся работать в команде, принимать решения, анализировать ситуации и развивать свои навыки (ср. детально описываемые характеристики параметров игры как процесса и вида деятельности, инструментария, особенностей пространственно-временного континуума и др., например, в [1; 4, S. 483–484; 5, S. 353–356; 6, S. 591–592]).

<sup>3</sup> Ср. только интерпретацию игры как универсального понятия для возникновения, бытия, своеобразия и рецепции литературных текстов в словаре “Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie” [6, S. 591–592].

новую коммуникативную среду – компьютерно-опосредованную (см., например, анализ в [2])<sup>4</sup>.

Всякая игра – прежде всего свободная деятельность [1, с. 26]. Игра по принуждению, по приказу становится навязанной имитацией, лишаясь главного смысла и назначения. Место действия и продолжительность – наиболее значимые характеристики, чтобы отграничить игровую деятельность от обыденной жизни. Игра разыгрывается по определенным, строго оговариваемым договоренностям – правилам. Каждое игровое пространство предопределяет собственный, безусловный, порядок, обязательный для всех. Правила игры исполняют все без исключения, они не подлежат сомнению или оценке, их интерпретация одинакова для каждого участника игры. Поэтому всякое отклонение от установленного для конкретного игрового пространства порядка лишает игру самоценности, воспринимается игроками как вероломство, обман.

Пространство для игры маркируемо некоторым образом; таковым могут быть арена цирка, игровой стол, игровое поле настольной игры, сцена, экран и т. д. Игра имеет начало и конец и не может длиться бесконечно: у нее замкнутый цикл, внутри которого происходит подъем и спад, завязка, кульминация и финиш. Фиксированность и повторяемость игры также определяют ее параметры как вида деятельности. Для носителей культуры важно, чтобы действия игроков были повторяющимися и воспроизводимыми точно так же и в той же последовательности, как и некогда раньше, в предыдущий раз.

Осмывая игру как один из видов коммуникативной деятельности носителей языка и культуры, целесообразно прежде всего акцентировать три обстоятельства.

Во-первых, необходимо последовательно и осознанно различать игру как **интеракцию** и игру как **текст**. При реализации интеракции «игра» носители языка и культуры, ее участники, располагают неким социальным эталоном осуществления соответствующего вида деятельности через последовательность речевых и неречевых действий, направленных на достижение некоторой общей цели, достигаемой совместными усилиями<sup>5</sup>. Текст тип «игра» как резуль-

тат деятельности с помощью языковых средств порождается согласно сложившимся в языковой культуре образцам решения определенной коммуникативной и когнитивной задачи<sup>6</sup> с помощью разнообразных средств культурных (вербального и/или невербальных) кодов. В силу этого каждый текст представляет собой один из многочисленных вариантов культурно-специфического инварианта, сложившегося в языковой культуре в качестве образца для решения определенной коммуникативной и когнитивной задачи.

Во-вторых, существенную значимость для адекватного осмысления текстотипологических особенностей текста «игра» приобретает неравноправность/неравнозначность коммуникантов, а именно продуцента(-ов) текста и участников игры как реципиентов порожденного продуцентом(-ами) текста. Автор игры / продуцент текста, как правило, безличен для участников игры, но обладает более высоким коммуникативным статусом, чем адресат (т. е. потенциальный игрок), более компетентен, «всезнающ». Из этого вытекает неравенство интерактантов (продюцента(-ов) и реципиентов), что однако чаще всего не принимается во внимание при анализе игры и как интеракции, и как текста.

Продюцент текста является творцом фикциональной реальности: он прописывает сюжетную линию, намечает характерные особенности фикционального пространственно-временного континуума, размещает в нем разнообразные «инокультурные» объекты и населяет его определенными субъектами с их специфическими характеристиками и пр.

Продюцент устанавливает также правила для действий участников игры, которые являются носителями, с одной стороны, той же культуры, что и продуцент текста. С другой стороны, они не обладают «идентичностью» носителей конструируемой продуцентом фикциональной реальности, однако они согласны добровольно действовать в фикциональном пространственно-временном континууме аналогично субъектам новой для них реальности, т. е. в соответствии с условиями, установленными продуцентом текста.

Другими словами, игроки на время игры вынуждены постоянно и сознательно находиться в инокультурном для них пространстве, и им, по всей видимости, приходится испытывать когнитивный диссонанс разной степени выраженности («Я знаю X, я действую не-X»). Не исключено, что состояние, в котором могут, вероятно, находиться игроки, теоретически правомерно также интерпретировать как состояние, кото-

<sup>4</sup> Игрой люди заняты в свободное время, она не диктуется необходимостью и обязанностью, а определяется желанием, личным интересом, актуальным настроением. Можно вступить в игру, но можно и не делать этого, отложив это занятие на неопределенный срок. В повседневной жизни игра возникает как перерыв в определенной длительности. Вклиниваясь в жизнь как занятие для отдыха, игра создает атмосферу радости, ее цели, как правило, не связаны с пользой, выгодой, материальным интересом.

<sup>5</sup> См. детальное описание социальных эталонов, их структуры и способов их объективации с помощью языковых средств в [7], а также подробную, проверенную эксперимен-

тальным путем систему аргументации при интерпретации дискурсивного/коммуникативного события как основной единицы членения дискурсивного континуума в [8].

<sup>6</sup> Подробнее систему аргументации приведенной интерпретации см. в [9].

рое в теории межкультурной коммуникации изучается в качестве культурного шока, поскольку игроки должны действовать непривычным для них способом, чтобы не нарушать правила игры. Игроки, таким образом, во время игры, не переставая быть носителями конкретного языка и конкретной культуры, вынуждены проживать – хотя и временно, хотя и добровольно – своего рода аккультурацию / вторичную социализацию в инокультурное пространство. Поэтому правила игры, прописанные продуцентом(-ами) текста, становятся своего рода интерфейсом, посредством которого взаимодействуют фикциональная и реальная действительность, с одной стороны, фикциональная и виртуальная – с другой (рисунок).



Рисунок. Элементы текста настольной игры «Die Quacksalber von Quedlinburg»

В-третьих, следствием осознания того, что игроки психологически временно «выпадают» из привычного для себя социокультурного контекста, с неизбежностью вытекает, что в игре – и как процессе, и как тексте – нелинейно и причудливо закономерным образом сочетаются сведения из реальной, фикциональной и виртуальной действительности<sup>7</sup> (см. рисунок; см. подробнее: [10]).

Характерно, что, конструируя фикциональную (выдуманную, не существовавшую до момента порождения текста игры) реальность, продуцент текста черпает «строительный материал», т. е. сведения о

<sup>7</sup> Подробнее о картине мира как совокупности гетерогенных, гетерохронных, гетеросубстратных знаний о мире см. в [11; 12], а также одну из вероятных интерпретаций сочленения разнородных знаний о «своей», «чужой», «другой» культурах в целостной картине мира и единичного и коллективного субъектов познания и коммуникации в [13, с. 99–146].

конструируемой реальности, из представлений, присутствующих в «своей» для него культуре. Поэтому очевидно, что внешность магов и/или ведьм, добрых фей и волшебников и/или колдуний, их одежда, прическа, обувь, вид интерьера в их жилище, их утварь, их «помощники» (ворон, например), ингредиенты для их снадобья (корень мандрагоры, например) и пр. (см. рисунок) относятся, бесспорно, к знаниям, которые разделяют все носители языка и культуры. Эти знания входят также в нормы ожидания, актуальные для соответствующих интеракций и типов текста.

Один из возможных миров<sup>8</sup>, представления о котором объективируются в процессе игры и/или рецепции текста к настольной игре, представляет собой также амальгаму, в состав которой входят сведения из реальной и сконструированной конкретным субъектом фикциональной действительности, с одной стороны. С другой стороны, здесь сочетаются также сведения, разделяемые всеми носителями культуры, и сведения, которыми располагает только конкретный единичный субъект-игрок с его особенной, неповторимой, личностной идентичностью.

Поэтому не будет особой натяжкой признать наиболее сложной проблемой при анализе текстов изучаемого типа невозможность четко и однозначно разграничить виртуальную и фикциональную действительность, а порой ту и другую и реальную действительность. Выражаясь иными словами, описание диффузных границ между реальным, фикциональным и виртуальным в одном текстовом пространстве становится довольно нетривиальной научной задачей.

### Цели, задачи, материал исследования и приемы анализа последнего

Таким образом, **целью** предпринимаемого анализа является обоснование текста изучаемого типа как продукта людической деятельности с помощью разнородных средств культурных кодов (вербального и невербальных) носителем культуры с ипостатью *Homo ludens*.

Следствием этого становится **текстограмматический анализ** текста, обладающего определенной содержательной, формальной, функциональной организацией на микро- и макроуровне. Это предполагает комплексное, многоаспектное описание соответствующих средств и способов через осмысление задействованных в процессах порождения и рецепции текста различных механизмов объективации сведений о внеязыковой реальности, подчиненных текстограм-

<sup>8</sup> См. многоаспектный анализ языковых средств, с помощью которых носители языка и культуры конструируют один из возможных миров, в [14].

матическим<sup>9</sup>: лексико-семантических, словообразовательных, морфологических, синтаксических, формально-структурных.

Основная **задача** – выявить в процессе анализа признаки того, что текст настольной игры – это прескриптивный/директивный, парсипативный текст. Это позволяет не столько доказать полифункциональность текста, его мультимодальность и гибридность, сколько объяснить, почему в тексте, порождаемом для рекреационной деятельности, задействуются техники, способы и средства текстопорождения, используемые при реализации текстов из класса «инструкции».

**Материалом** для анализа выступает настольная игра «Die Quacksalber von Quedlinburg». Сюжет строится вокруг незамысловатой идеи (пример): *Spielidee. Einmal im Jahr öffnet der Basar von Quedlinburg für 9 Tage seine Tore. Die besten Wunderheiler und Kurpfuscher des Landes kommen hier zusammen, um ihre Heilkünste anzubieten. Schweißfüße, Heimweh, Schluckauf und Männergrippe – gegen alles wird eine wirksame Tinktur gebraut. Aber alle Quacksalber kochen hier ihr eigenes Süppchen.*

#### Настольная игра как прескриптивный/директивный, парсипативный текст

Каждый тип текста активизирует и со-активирует с той или иной степенью детализации и дифференциации сведения из определенной понятийной сферы, имеет свой функционал, свою текстосемантическую и текстосинтаксическую организацию. Применительно к изучаемому типу текста правомерно прежде всего вычленим по разным основаниям следующие коммуникативные стратегии, явно реализуемые продуцентом соответствующего текста и ориентирующие обоих коммуникантов:

- на людические виды взаимодействия и рекреационные виды деятельности, известные и популярные в соответствующей языковой культуре;
- кооперативное взаимодействие между участниками коммуникации;
- максимально понятное изложение правил игры;
- особенности (возрастные, интеллектуальные и пр.) участников коммуникации;
- доминирующие в определенной возрастной категории виды деятельности.

Поэтому понятно, что тексты анализируемого типа закономерно полифункциональны: фатическая, информативная, людическая, рекреационная, прескриптивная, социализирующая, структурирующая, эстетическая, аксиологическая и другие функции довольно легко выявляются при анализе и процесса,

<sup>9</sup> Система аргументации высказанного тезиса развернута и апробирована на разном эмпирическом материале [7; 9; 13].

и результата людической деятельности. Вне всякого сомнения, приведенный тезис не требует в силу своей очевидности дополнительных комментариев.

В специальной литературе пока еще не так много работ, посвященных изучению правил к настольным играм. Мнения относительно данного типа текста довольно разнородны, хотя различия в интерпретациях касаются главным образом разных аспектов анализа. Так, С. Гроссманн полагает, что правила к настольным играм в первую очередь близки по своей структуре кулинарным рецептам и инструкциям по эксплуатации [15, S. 67]<sup>10</sup>, поскольку соблюдение правил к играм является необходимым для того, чтобы игра вообще состоялась. Такая установка, очевидно, значима для обеих сторон кооперативной деятельности «игра» точно так же, как и в случае с инструкциями по эксплуатации [15, S. 73].

Д. Мён, анализируя типы текстов с инструктивной и директивной функцией, обращает внимание на существенное различие между ними. Директивные тексты содержат прямое повеление или запрет на выполнение какого-либо действия, инструктивными же текстами реализуются две интенции: апеллятивная и информативная [16, S. 188]. В отличие от директивных текстов, ограничивающих свободу действий адресата соответствующего коммуникативного продукта, инструктивные тексты открывают адресату относительно свободное пространство для действий, сообщая ему необходимую ему же информацию [17, S. 63].

С. Гроссманн, вслед за Д. Мёном и Р. Пелькой, считает, что в первую очередь нужно определить, какая функция для данного типа текстов является первичной: директивная или инструктивная. С одной стороны, правила для настольных игр основываются на принципе «Если – то», что сближает их с инструкцией по применению. С другой стороны, Д. Мён и Р. Пелька в качестве примера директивного типа текстов приводят игровые правила любого футбольного клуба, которые не только тематически близки правилам к играм, но и также в основном состоят из различных указаний [17, S. 58]. Правила к играм, как и другие директивные тексты, задают рамки для деятельности игроков. В то же время они ограничивают образ действия адресата текстов, поскольку игра становится возможной только при соблюдении правил. Обязательный характер правил проявляется в случае их нарушения – игрок, нарушивший правила, исключается из игры.

<sup>10</sup> Следует в этой связи обратить внимание на то, что обычно тексты инструкций относят к директивным текстам, так как главная их задача – повлиять на поведение адресата. Среди типичных образцов такого типа текстов называют протестные призывы, административные положения или распоряжения.

Э. Рольф относит правила игр к частично обязательным типам текста, так как адресант может формулировать правила, которым должен следовать реципиент, если он собирается принять участие в игре [18, S. 231]. Поэтому правила игры нужно считать относительно обязательными указаниями и в зависимости от ситуации относить их к инструктивным или директивным текстам [15, S. 75].

Д. Мён также называет в качестве дополнительной контактную функцию правил к играм, которая находит свое проявление в личных обращениях к реципиенту или высказываниях рекламного характера. Эти контактные компоненты считаются следствием особой, неиндивидуальной, ситуации общения, с помощью которой адресант пытается сократить пространственную и временную дистанцию и восполнить недостаток личного контакта с адресатом [16, S. 200].

Полифункциональность текста анализируемого типа, таким образом, является, с одной стороны, одним из существенных признаков текстовой структуры на микро- и макроуровне. С другой стороны, это объясняет наличие у описываемого текста еще одного важного для организации текстовой ткани признака – гибридный характер текстосемантической и текстосинтаксической структуры. Данный тезис можно обосновать тем, что отдельные текстовые макрокомпоненты организуются по разным текстограмматическим принципам: нарративному, экспликативному, аксиологическому и т. д. либо аналогично публицистическим, научным, художественным, рекламным и другим текстам (см. рисунок, пример, а также [10]). Причину отмеченного обстоятельства резонно усмотреть в том, что общая коммуникативная цель в интеракции достигается через реализацию некоторых частных целей, подчиненных общей.

### Настольная игра как мультимодальный текст

Существенным признаком текста типа «настольная игра» является также его семиотическая гетерогенность<sup>11</sup>. Это означает, что при порождении соответствующего текста задействованы разнородные средства разных культурных кодов – вербального и нескольких невербальных (см. рисунок).

Данное обстоятельство приобретает особую значимость из-за того, что в изучаемом тексте сведения не только объективируются средствами культурных кодов, но и активируются и со-активируются, оставаясь не овнешненными ни первичным, ни вторичным способами. Однако без активируемых и со-активируемых сведений реципиент текста – игрок не может адекватно осмыслить комплекс объективированных сведений о мире. С этой точки зрения интересно

<sup>11</sup> Подробнее о сущности креолизованных текстов см., например, [19; 20].

сравнить содержание креолизованного текста в невербальной части текста (см. рисунок) и в его вербальной части (см. пример). Кроме того, целесообразно помнить при анализе, что в изучаемом тексте объективируются, активируются и со-активируются сведения о реальной, фикциональной и виртуальной действительности.

При порождении инструкций продуценты соответствующих текстов часто прибегают к визуализации, т. е. представлению информации, например, в виде рисунков и фотографий, графиков, диаграмм, структурных схем, таблиц, карт и т. д. [21, с. 180]. Для текстов настольных игр типичным является употребление иконических символов, которые, наглядно демонстрируя, например, как выглядят те или иные игровые комбинации, облегчают реципиентам восприятие информации. Некоторые из символов исполняют роль знаков предупреждения, поясняя важную информацию, обращая внимание потребителя на значимые детали и пр.

Иконические символы из инструкций к настольным играм могут быть весьма разнообразными (см. детальный анализ в [10]):

- символы указания направления движения игровых фишек или игровых костей;
- иконки, обозначающие различные игровые зоны на игровом поле;
- символы, представляющие особенные действия или ходы игроков, такие как «пропустить ход», «обменять карты» и т. д.;
- иконки, обозначающие различные ресурсы или бонусы, доступные игроку в игре;
- символы, указывающие на правила или инструкции для игроков, такие как «перемешать колоду», «взять карту из кучи» и т. д.

Иконические символы обычно используются в инструкциях для облегчения понимания правил игры и в помощь игрокам в процессе игры, с одной стороны. С другой стороны, те же комплексы знаков и способов объективации, активации и со-активации сведений, необходимых для игры, помогают распознавать границы между типами пространственно-временного континуума, значимые для постижения сущности игры как интеракции и текста. Они также облегчают выбор того или иного действия, т. е. в конечном итоге способствуют активизации разнородных сведений из одного из возможных в некоторых обстоятельствах миров.

Такие действия, очевидно, важны не только для процесса игры, но и для определения реального социокультурного пространства, в которое погружены игроки в процессе игры, т. е. действия игроков как носителей личностной и коллективной идентичности. Причина этого в том, что для игроков речь идет также наряду с реальной действительностью и о фикцио-

нальном пространстве, в котором они действуют в рамках установленных, зачастую «новых» для них, социокультурных условий. Им требуется принимать во внимание и границы виртуального пространства, конструируемого каждым игроком по отдельности в зависимости от субъективных и квазиобъективных коммуникативных условий, только часть из которых предусматривается правилами игры, т. е. прогнозируема.

Мультимодальность выполняет еще одну важную функцию – невербальные средства, активируя и со-активируя сведения из разных типов пространственно-временного континуума, маркируют последнее (см. рисунок). Правомерно при этом обратить внимание на специализацию средств разных культурных кодов. Так, невербальные средства помогают реципиенту адекватно категоризовать и концептуализировать воспринимаемые сведения, в том числе идентифицировать и/или характеризовать носителей фикциональной реальности, а также помещать последнюю в «свое» культурное пространство, активизировать связи элементов реальной и фикциональной действительности с актуальными для культуры ценностными ориентациями; ср. обозначения типа *знахарь – колдун – волшебник – костоправ – друид – ведьма или зелье – снадобье – лекарство – микстура – мазь – питье – поило* и т. п. с соответствующими изображениями.

### Макроструктура текста «настольная игра»

Правила к играм, важно подчеркнуть, вслед за С. Гроссманн, обычно зачитываются и изучаются либо непосредственно перед игрой, либо в случае возникновения разногласий во время игры. Поэтому четкое деление на рубрики является чрезвычайно важным для подобных текстов. Благодаря этому облегчается поиск необходимой информации. Кроме того, текст правил игры не должен быть осложнен различными сложными синтаксическими структурами, так как подобные тексты зачастую зачитываются в веселой компании в неформальной обстановке, и реципиенты не всегда обладают достаточным уровнем концентрации внимания [15, S. 75].

Содержательная и синтаксическая микро- и макроструктура текстов изучаемого типа не только продиктована логикой потенциальной целевой аудитории, но и сама влияет на логику мышления реципиентов. В силу этого в текстах правил к настольным играм без труда прослеживается последовательность макрокомпонентов: название игры, характеристика адресата (количество и возраст предполагаемых игроков), сюжет и компоненты игры, цель игры, подготовка к игре, ход игры и др.

Перечисленные макрокомпоненты, как правило, маркируются специальными средствами (рисунок и

пример). Вместе с тем следует заметить, что, несмотря на наличие в текстах изучаемого типа неких общих структурных макрокомпонентов, не все из них являются обязательными во всех текстах правил к игре. В большинстве случаев это связано с особенностями отдельно взятой игры. С. Гроссманн приходит к выводу, что отсутствие в текстах правил некоторых рубрик или появление новых никак не нарушает конвенций, принятых для организации данного типа текстов [15, S. 89].

### Языковые особенности текстов изучаемого типа

Охарактеризованные выше текстограмматические особенности текста изучаемого типа подводят исследователя к необходимости анализировать средства и способы реализации коммуникативных стратегий, в результате чего, собственно, и порождается текстовая ткань.

Текст, начинающийся с заголовка, сразу же дает реципиенту понять, что за тип текста перед ним, какую информацию и в какой форме можно ожидать при рецепции текста; ср. заголовки реальной игры *“Die Quacksalber von Quedlinburg”* с потенциально возможными: *Wundertäter/Hexen/Zauberer/Wunderheiler/Kurpfuscher von Quedlinburg* и аналогичные им либо *Hexerei – Zauberei – Zauberkunst – Hexenwerk – Teufelswerk – Teufelskunst – Magie – Schwarze Kunst* и т. п.

Система заголовков макрокомпонентов и подзаголовков разделов в макрокомпонентах, равно как и система выделений тех или иных сведений с помощью разнообразных вербальных и невербальных средств способствуют облегчению поиска реципиентом конкретной информации в текстовом пространстве, ориентации в нем по разным основаниям. Вместе с тем такая макроструктурная текстовая организация обеспечивает гармонизацию отношений между участниками игры, создание и поддержание атмосферы кооперативного людического взаимодействия, а также благоприятствует и однозначной – в пределах конкретной языковой культуры – аксиологической идентификации элементов фикциональной действительности<sup>12</sup>.

В качестве синтаксически значимых особенностей языкового оформления текста правил к настольным играм следует назвать простоту синтаксических структур, встречающихся в таких текстах. Это отмечают практически все, кто описывает тексты анализируемых типов. Простые предложения представляют собой финитные конструкции, конституируемые глаголами того или иного семантического класса (см. пример).

<sup>12</sup> Данное замечание важно в том смысле, что в одну и ту же игру могут играть носители разных культур.

Сложные предложения состоят из двух или более финитных конструкций, объединенных с помощью различных видов логической связи, выражаемой разными способами (координативными, субординативными и квази-координативными средствами). Встречаются также, причем не так редко, пассивные конструкции, а также активные структуры с подлежащим, выражаемым, например, в немецкоязычных текстах неопределенно-личным местоимением *man*, а также существительными-гиперонимами в референции к классу или к любому элементу соответствующего класса (например, *Spieler*) (см. пример).

Наиболее частотны сложноподчиненные предложения с придаточным условным, которые в тексте анализируемого типа воспринимаются как прескриптивные, так как они описывают порядок действий, который игрокам необходимо совершить в конкретной ситуации в фикциональной реальности. С. Гроссманн считает, что высокая частотность данного типа предложений дает основание говорить об условном принципе членения текста, который заменяет собой темпоральную структуру инструкций по эксплуатации и кулинарных рецептов. Производители обсуждаемых текстов не придерживаются темпорального принципа членения потому, что игровые ситуации, описанные в правилах, не всегда происходят в одинаковой – задаваемой и последовательно реализуемой – последовательности [15, S. 85–86]<sup>13</sup>.

Основными средствами выражения побуждения/повеления являются модальные глаголы, наряду с которыми С. Гроссманн также отмечает употребление конструкций той же семантики. Так, например, разрешение может быть выражено структурами, конституируемыми такими глаголами, как *gestatten*, и конструкциями типа *erlaubt sein*. Модальный глагол *können* может заменяться словосочетанием *dem Spieler die Möglichkeit geben*. Такие безличные выражения, как *Es kommt nun darauf an* и *Es empfiehlt sich*, не только служат для выражения совета и рекомендации, но и также отчасти выполняют контактную функцию, так как они сигнализируют реципиенту о дружеском настроении адресанта [15, S. 86].

На реализации контактной функции специализируются различные языковые средства, призванные усилить желание реципиента-потребителя совершить конкретное действие, такие как, например, прилагательные *unbedingt*, *unglaublich*, *ganz besonders* и формулы-гиперболы (например, *da es an Spielreiz alles übertreffen dürfte, was bisher auf diesem Gebiet geboten wurde*).

Помимо этого, употребляются также разнообразные слова и выражения, типичные для текстов типа

<sup>13</sup> См. ранее рассуждения о соотношении реальной, фикциональной и виртуальной действительности в изучаемых текстах.

«реклама», которые помогают преодолеть временное и пространственное расстояние между коммуникантами. К ним относятся указательные местоимения и прямое обращение к адресату (*können Sie*). С. Гроссманн отмечает, что не прямые средства побуждения (*bitte von vornherein vereinbaren*) и перфектные причастия (*hereinspaziert*) тоже выполняют контактную функцию. Хотя все эти элементы обладают повелительной тональностью, они обычно располагаются за границами текста непосредственных правил и поэтому не выполняют инструктивную функцию [15].

Для текстов изучаемого типа также характерны различные пожелания или похвала (*Viel Spaß, Gratulation dazu*), которые являются в интерпретации, например, С. Гроссманн средствами реализации кооперативных коммуникативных стратегий. Они также способствуют установлению контакта с реципиентом-потребителем и маркируют дружелюбный настрой продуцента [15, S. 87].

### Настольная игра как текст из класса «инструкции»

Анализ макроструктуры текста типа «настольная игра» убеждает в правомерности включения данного типа в класс текстов «инструкции». Исследователи отмечают, что тип текста «инструкция» имеет в культуре долгий путь развития и специализации. И. С. Алексеева выделяет следующие подвиды инструкций: потребительская инструкция к товарам, аннотация к медикаментам, ведомственная инструкция, должностная инструкция [22, с. 262]. Инструкции – это тексты, в которых содержится информация о выполнении определенных действий или процедур. Как отмечают Я. Б. Глаголев и А. С. Киндеркнехт, сомнения по поводу отнесения конкретного текста к инструкциям в первую очередь касаются текстов, в номинации которых отсутствует само слово **инструкция** [23, с. 55].

«Инструкции» и «не-инструкции» различает И. Б. Лобанов. Первая группа текстов включает в себя инструкции в собственном смысле слова, а именно пользовательские, ведомственные и должностные инструкции. К «не-инструкциям» относят типы текстов, в терминологии И. Б. Лобанова **жанры**, имеющие другие номинации, но являющиеся инструктивными по своей сути: рецепты, алгоритмы, учебные пособия [24, с. 224].

При анализе инструкции к настольной игре логично выявить особенности, характерные для этого класса текстов. Тип текста «инструкция»<sup>14</sup> ассоциируется прежде всего с официально-деловым стилем

<sup>14</sup> В словарях русского языка можно найти следующее определение инструкции: «Инструкция – 1. Свод указаний, правил, устанавливающих порядок и способ выполнения или осуществления чего-л. 2. Руководящее указание» [28, с. 78].

речи, который отличает логичность, безэмоциональность, традиционность, безличность, точность и четкость выражения мысли, отсутствие образности и субъективных оценок [25, с. 156].

Однако некоторые ученые, например Е. В. Астахова, склонны к более широкой трактовке данного типа текста, когда во внимание принимаются не только совокупность прямых директивных жанров<sup>15</sup>, но и тексты, характеризующиеся имплицитной реализацией «концепта инструкции» [26, с. 125]. Такой подход позволяет причислить к инструкциям как тексты, содержащие рекомендуемый порядок практических действий, так и, например, духовные наставления, регулирующие моральную сферу жизни.

Некоторые лингвисты выделяют следующие характерные признаки, присущие инструктивным текстам [27, с. 9]:

– типовая интенция. Последняя заключается в том, чтобы научить, как действовать в какой-либо ситуации. Это предопределяет характерную для данных текстов директивную, т. е. прескриптивную, императивную, тональность;

– типовое содержание и его композиция. С содержательно-композиционной точки зрения каждый из данных текстов представляет собой в излагаемой трактовке взаимодействие с разной степенью полноты двух фреймов – статического и динамического. Статический фрейм включает в себя совокупность действий и соотнесенных с каждым из них агентов, предметов, инструментов, адресатов. Динамический фрейм, сценарий, указывает на последовательность операций-действий, которые следует произвести с обозначенным в статическом фрейме набором элементов действительности, чтобы достичь определенного результата;

– типовая завершенность. Последняя проявляется в ответной реакции адресата, в идеале предполагающей исполнение им предписаний, включенных в инструкцию;

– типовые средства языкового выражения.

Основное коммуникативное задание типа текста инструкция – сообщение сведений и предписание совершения определенных действий [29, с. 177]. Такая двунаправленность коммуникативного задания стала поводом для широких дискуссий в академических кругах.

Э. Рольф считает инструкцию разновидностью директивных текстов, которые он в свою очередь разделяет на две группы: группу обязательных для исполнения и группу необязательных для исполнения текстов. В первую группу входят инструкции по эксплуатации. Ученый включает инструкцию в подгруп-

пу условно директивных текстов, так как такие тексты наделяются предписывающей властью только в том случае, если реципиент намерен произвести какое-либо действие [18, S. 231–234].

В отличие от Э. Рольфа К. Бринкер видит своеобразие реализации директивной функции инструктивных текстов в основной цели адресанта, заключающейся в информировании адресата об этапах выполнения действия или возможностях его выполнения [30, S. 206]<sup>16</sup>.

Э. Рольф выражает свое несогласие с К. Бринкером в вопросе о директивной функции текста инструкции и подкрепляет свою позицию тем, что в подобных случаях тексты потребительских инструкций следовало бы отнести к текстам с преобладающей функцией информирования [18, S. 234]. Э. Рольф вступает в полемику и с К. Хензель, которая относит инструктивные тексты к примарно директивным и в зависимости от характера реципиента – к информативным и комиссивным текстам [31, S. 140]. Обосновывая свою точку зрения, Э. Рольф приводит следующие доводы.

1. Не все предписания касаются совершения каких-либо отдельных действий, подавляющее большинство их регулируют деятельность в целом, и их содержанием являются непосредственные предписания по выполнению этой деятельности, что и придает тексту директивный характер.

2. То, что требование, выдвигаемое в тексте инструкции, является условным, никак не сказывается на ее директивном характере.

3. Неверно представление о том, что адресант не ждет выполнения каких-либо действий от реципиента; наоборот, адресант ждет, что реципиент во время эксплуатации прибора не будет совершать одни действия и будет осуществлять другие [18, S. 235–236].

Многие лингвисты не сомневаются в первичности директивной функции инструкции. Так, например, В. И. Карасик относит инструкции к категоричным речевым актам воздействия [32, с. 477]. Л. В. Рехтин в свою очередь заявляет, что базовой семантикой жанра инструкции является побуждение [33, с. 192]<sup>17</sup>.

Интересно заметить, что основной функцией текстов обсуждаемого типа К. Райс считает информативную, так как полагает, что реципиент инструкции по применению всего лишь хочет узнать, как правильно использовать тот или иной прибор [34,

<sup>16</sup> Текст инструкции не только сообщает потребителю некоторые сведения о товаре, но еще и функционирует в качестве официального документа. Э. Рольф считает инструкцию разновидностью директивных текстов и относит их к условно директивным текстам, не разделяя подхода К. Бринкера.

<sup>17</sup> Жанр текста – это типологическая категория, определяющая структуру, особенности и цели текста. Жанр текста определяется его лексическим, синтаксическим и структурным строением, а также функциональным предназначением.

<sup>15</sup> В контексте рассуждений о текстограмматических особенностях игры дискуссия о различиях между терминами **жанр** и **тип текста** сознательно выносятся за скобки.

S. 17]. Однако нельзя не учитывать и то, что как со стороны производителя, так и со стороны потребителя существует очевидная заинтересованность в том, чтобы прибор использовался в соответствии с изложенными в тексте инструкции предписаниями, дабы избежать нежелательных поломок и повреждений.

В отличие от зарубежных коллег отечественные лингвисты не сомневаются в первичности директивной функции инструкции, объясняя реализацию директивной функции инструкции существующей социальной практикой инструктирования в потребительской сфере и отмечая более выраженную императивность в русскоязычных инструкциях по сравнению с зарубежными [35; 36]. Первичность директивной функции для обсуждаемых типов текста Е. Ю. Мощанская и А. С. Киндеркнехт объясняют «существующей социальной практикой инструктирования в потребительской сфере» [36, с. 134–137]. Они, вслед за Л. В. Рехтиным, отмечают большую степень императивности, присущую русскоязычным инструкциям [35, с. 144–148; 36, с. 169–177].

Автор инструкции чаще всего выступает анонимно и обладает более высоким уровнем коммуникации, чем получатель, так как он устанавливает правила и указания. Из различия в уровне компетентности речевых партнеров следует их неравенство. Невыполнение предписаний, изложенных в тексте инструкции, в силу различных причин связано для адресата с негативными последствиями, иногда довольно серьезными [37, с. 213]. Но все же в отличие от приказа выполнение действий не является вынужденным для адресата.

Реципиентом инструкции является, как правило, массовый потребитель. Из этого следует первое требование, предъявляемое к тексту инструкции: понятный язык, не требующий от реципиента специальной компетентности (см. пример). Так как инструкции рассчитаны на самый широкий круг читателей, существует возможность подачи одной и той же информации различными средствами, а именно вербальными («традиционный» текст) и мультимедийными (схемы, таблицы, рисунки и др. в креолизованном тексте с разной степенью креолизации).

Анализируя информационный состав инструкции, исследователи обращают внимание на то, что в инструкциях преобладает предписывающая, оперативная информация, которая представляет собой побуждение к совершению определенных действий, для чего любой язык располагает серьезным набором разнородных языковых средств<sup>18</sup>.

<sup>18</sup> Применительно к немецкому языку И. С. Алексеева называет, например, такие средства: все формы глагольного императива; инфинитив со значением императивности; модальные глаголы; глагольные конструкции со значением возможности и необходимости; модальные слова; формы конъюнктива;

В текстах инструкций также встречаются объективные сведения о внешнем мире. В инструкциях к медицинским препаратам, например, данный тип информации появляется в рубриках, связанных с описанием характеристик препарата и его действия [38, с. 178].

## Выводы

Множество типов текста, присущее сегодняшнему уровню развития разных языковых культур, частично можно объяснить обилием и разнообразием видов деятельности, которые способны выполнять носители культуры, а также разнообразием видов и сложностью коммуникативных и когнитивных задач, которые приходится решать в различных коммуникативных условиях современным носителям языка и культуры.

Частично те же обстоятельства правомерно привлекать в качестве довода при осмыслении того, в каких многочисленных ипостасях проявляет себя сегодня носитель языка и культуры, обнаруживая при этом высокую степень специализации и дифференциации своих действий и процедуральных и декларативных знаний (акциональных, языковых, тезауруса), необходимых для использования их как в традиционных, привычных, так и в инновативных, ранее неизвестных, видах деятельности.

Наиболее ярко отмеченные особенности проявляются в рекреативных видах деятельности, которые стали столь значимыми для носителей языка и культуры, что они влияют на содержательную и формаль-

ную структуру текста. В частности, это касается: использования модальных глаголов (например, *oft, niemals, sehr* и т. п.); нейтральный фон лексики и нейтральный порядок слов [38, с. 178]. Е. В. Гульга и Е. И. Шендельс выделяют в типе текста инструкции такие средства выражения побуждения: императивные конструкции, причастие 2, безличный пассив, псевдопридаточные предложения с *daß* и др. [39, с. 96]. Аналогичные средства называются в и грамматике “Duden” [40, S. 170–172].

Любопытно, что в отличие от инструкций на немецком языке, где принято обращаться к потребителю «*Вы*», а от имени компании «*мы*», в текстах инструкций на русском языке типичным является употребление безличных высказываний с модальностью долженствования и следования (*Нужно спешить, чтобы успеть на поезд; Следует помнить о правилах безопасности на дороге*). В редких случаях авторы инструкций обращаются к форме повелительного наклонения единственного числа. Подобные стилистические нормы не дают возможность воссоздать в переведенном тексте образ близкой, дружественной потребителю фирмы.

Однако необходимость формирования приблизительно одинакового образа компании-производителя средствами разных языков вызвала закономерные изменения в текстах русскоязычных инструкций. Так, в текстах инструкций на русском языке стало более частотным употребление личных местоимений второго лица единственного числа, что идет вразрез с традиционными нормами обращения к читателю в коммуникации такого типа [41, с. 22].

ную организацию иных видов деятельности. Поэтому и ипостась *Homo ludens* с ее акцентом на гедонизм по своей социокультурной значимости оказывается все более весомой при формировании и трансформации личностной идентичности носителей языка и культуры.

Выступая в ипостаси *Homo ludens*, носители языка, порождая и/или воспринимая, интерпретируя те или иные тексты, по понятным причинам обращаются к ресурсам, освоенным и присвоенным ими в процессе своей первичной и/или вторичной социализации, а также к инструментам и средствам, которые предоставляет им та или иная языковая культура при реализации некоторого вида деятельности и/или интерпретации соответствующих продуктов деятельности.

В силу этого очевидно, что специфику текста «правила к настольной игре» правомерно усматривать прежде всего в сложном, нелинейном, амбивалентно интерпретируемом сочленении гетерогенных, гетерохронных, гетеросубстратных сведений из реальной, фикциональной и виртуальной действительности.

Отмеченное обстоятельство объясняет гибридный характер изучаемых текстов, а также их полифункциональность.

Интерпретация этих текстов как прескриптивных/ директивных, парсипативных и признание за ними в качестве первичной директивной функции позволяет включить тип текст «правила к игре» в класс «инструкции».

Это решение вытекает из необходимости четкого разграничения реальной и фикциональной действительности для участников игры, которые имеют свою культурную идентичность, с одной стороны, но с другой стороны, добровольно принимают на себя обязательства действовать непривычным для себя способом в не всегда известных им условиях при достижении целей, не обязательно разделяемых ими в реальной действительности.

Способ содержательной, формальной и функциональной организации текстов класса «инструкции», нацеленный на предписание реципиенту текста последовательности действий и/или на выбор средств реализации последних, позволяет более или менее надежно разрешить описанное противоречие и поддерживает у реципиента уверенность в возможности четкого разграничения фикциональной и реальной действительности.

Охарактеризованные признаки изучаемого типа текста объясняют высокую и все растущую популярность этого вида деятельности в культуре у носителей культуры разных категорий, а также его востребованность.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий / сост., предисл. и пер. с нидерл. Д. В. Сильвестрова. СПб. : Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.
2. Щитицина Л. Ю. Жанры компьютерно-опосредованной коммуникации. Архангельск : Поморский ун-т, 2009. 239 с.
3. Философский энциклопедический словарь. М. : ИНФРА-М, 2002. 576 с.
4. Adamowsky N. Spiel // Metzler Lexikon Kultur der Gegenwart : Themen und Theorien, Formen und Institutionen seit 1945. Hrsg. von Ralf Schnell. Stuttgart ; Weimar : Metzler, 2000. S. 483–484.
5. Pädagogisches Wörterbuch / Hrsg.: von H.-J. Laabs, G. Dietrich, E. Drefenstedt, K.-H. Günther, Th. Heidrich, A. Herrmann, W. Kienitz, H. Kühn, W. Naumann, W. Pruß, Cl. Sonnenschein-Werner, W. G. Uhlig. Berlin : Volk und Wissen, 1987. 432 S.
6. Seibel K. Spiel // Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie / Hrsg. Von Ansgar Nünning. Stuttgart ; Weimar : Verlag J. B. Metzler, 2001. S. 591–592.
7. Гришаева Л. И. Номинативно-коммуникативная функция предложений с глаголами поведения. Воронеж : ВГУ, 1998. 272 с.
8. Цурикова Л. В. Проблема естественности дискурса в межкультурной коммуникации. Воронеж : ВГУ, 2002. 257 с.
9. Гришаева Л. И. Варьирование текста в коммуникации. Воронеж : НАУКА-ЮНИПРЕСС, 2020. 291 с.
10. Тарасова Д. С. Особенности текстовой макроструктуры и организация номинативный цепочек (на материале инструкции к настольной игре «Die Quacksalber von Quedlinburg») : дипломная работа. Воронеж : ВГУ, 2024. 170 с.
11. Кубрякова Е. С. Роль словообразования в формировании языковой картины мира // Роль человеческого фактора в языке. Язык и картина мира / под общ. ред. Б. А. Серебренникова. М. : Наука, 1988. С. 141–172.
12. Пицальникова В. А. История и теория психолингвистики. М. : Р. Валент, 2021. 488 с.
13. Гришаева Л. И. Диалоги о межкультурной коммуникации. Воронеж : НАУКА-ЮНИПРЕСС, 2022. 677 с.
14. Бабушкин А. П. «Возможные миры» в семантическом пространстве языка. Воронеж : Воронеж. гос. ун-т, 2001. 86 с.
15. Großmann S. Die Textsorte „Spielanleitung“: Eine textgrammatische Analyse unter besonderer Berücksichtigung von DaF-Lehrwerken // German as a Foreign Language (gfl-journal). 2002. № 1. S. 66–103.
16. Möhn D. Instruktionstexte. Hildesheim : Germanistische Linguistik, 1991. S. 183–212.
17. Möhn D., Pelka R. Fachsprachen. Eine Einführung. Tübingen : Niemeyer, 1984. 171 S.
18. Rolf E. Die Funktionen der Gebrauchstextsorten. Berlin ; New York : de Gruyter, 1993. 335 S.

19. Анисимова Е. Е. Паралингвистика и текст (к проблеме креолизованных и гибридных текстов) // Паралингвистика и текст. Вып. 1. М. : РАН, 1992. С. 71–79.
20. Сорокин Ю. А., Тарасов Е. Ф. Креолизованные тексты и их коммуникативная функция // Оптимизация речевого воздействия. М. : Наука, 1990. 240 с.
21. Полякова Е. В. Визуализация как эффективный метод представления информации в сознании человека // Филологические науки. Вопросы теории и практики. Тамбов : Грамота, 2012. С. 180–181.
22. Алексеева И. С. Письменный перевод. Немецкий язык. СПб. : Союз, 2006. 261 с.
23. Глаголев Я. Б., Киндеркнехт А. С. Актуальность идентификации видов инструктирующего текста для переводчиков // Филологические науки. Вопросы теории и практики. Тамбов, 2014. № 1–2 (31). С. 54–56.
24. Лобанов И. Б. Принципы построения инструктирующего текста в русском языке : дис. ... канд. филол. наук. Ростов н/Д., 2003. 224 с.
25. Дурнева К. А. Лексико-грамматические особенности перевода договоров и контрактов с английского языка на русский. Кемерово : Вестник КемГУ, 2014. С. 155–160.
26. Астахова Е. В. Дискурсивная актуализация концепта INSTRUCTION (на материале английского языка). Иркутск : ПРОМЕДИА, 2010. 143 с.
27. Хорохордина О. В. Инструкция как тип текста // Мир русского слова. 2013. № 4. С. 7–14.
28. Ефремова Т. Ф. Новый словарь русского языка. Толково-словообразовательный. URL: <https://slovar.cc/rus/efremova-tolk/290872.html>
29. Алексеева И. С. Профессиональный тренинг переводчика. СПб. : Союз, 2005. 288 с.
30. Brinker K. Linguistische Textanalyse. Eine Einführung in Grundbegriffe und Methoden. Berlin : Schmidt, 1988. 151 S.
31. Hensel S. Produktbegleitende Texte – der Versuch einer Analyse unter illokutionärem Aspekt // Beiträge zur Erforschung der deutschen Sprache. Berlin ; New York : de Gruyter, 1989. S. 138–157.
32. Карасик В. И. Языковой круг : личность, концепты, дискурс. Волгоград : Перемена, 2002. 477 с.
33. Рехтин Л. В. Речевой жанр инструкции : полевая организация : дис. ... канд. филол. наук. Горно-Алтайск, 2005. 224 с.
34. Reiß K. Texttyp und Übersetzungsmethode. Kronberg : Scriptor, 1976. 146 S.
35. Киндеркнехт А. С., Глаголев А. Я. Инструкция : практика перевода (французский язык). Пермь : Изд-во Перм. нац. исслед. ун-та, 2013. 66 с.
36. Мощанская Е. Ю., Киндеркнехт А. С. Инструкция по эксплуатации как жанр директивного дискурса : предпереводческий анализ // Филологические науки. Вопросы теории и практики. Тамбов, 2013. № 7 (25) : в 2 ч. Ч. I. С. 134–137.
37. Энциклопедический словарь-справочник. Выразительные средства русского языка и речевые ошибки и недочеты / под ред. А. П. Сковородникова. М. : ФЛИНТА, 2011. 480 с.
38. Алексеева И. С. Введение в переводоведение. М. : Академия, 2004. 352 с.
39. Гулыга Е. В., Шендельс Е. И. Грамматико-лексические поля в современном немецком языке. М. : Просвещение, 1969. 184 с.
40. Duden. Grammatik der deutschen Gegenwartssprache. Mannheim ; Leipzig ; Wien ; Zürich : Dudenverlag, 1998. 912 S.
41. Канацук С. А. Структурные, стилистические и коммуникативные особенности текстов дискурса инструкций на современном этапе развития // Язык и культура. 2011. № 4 (16). С. 21–30.

## ИСТОЧНИК

Настольная игра «Шарлатаны из Кведлинбурга» («Die Quacksalber von Quedlinburg»). Создатель игры: Вольфганг Варш (Wolfgang Warsch), графика: Денис Лохазен (Dennis Lohausen), издательство: Schmidt Spiele, 2018. 8 S.

## REFERENCES

- Huizinga J. Homo ludens. Chelovek igrayushchij [Homo ludens]. Ed. by D. V. Sil'vestrov. Saint-Petersburg: Izdatelstvo Ivana Limbaxa, 2011. 416 p.
- Shchipicina L. Yu. Zhanry' kompjuterno-oposredovannoj kommunikacii [Genres of computer-mediated communication]. Arkhangel'sk: Pomorskij Universitet, 2009. 239 p.
- Filosofskij entsiklopedicheskiy slovar' [Encyclopedical Dictionary of Philosophy]. Moscow: INFRA-M, 2002. 576 p.
- Adamowsky N. Spiel. In: *Metzler Lexikon Kultur der Gegenwart : Themen und Theorien, Formen und Institutionen seit 1945*. Hrsg. von Ralf Schnell. Stuttgart; Weimar: Metzler, 2000. Pp. 483–484.
- Pädagogisches Wörterbuch. Hrsg. von H.-J. Laabs, G. Dietrich, E. Drefenstedt, K.-H. Günther, Th. Heidrich, A. Herrmann, W. Kienitz, H. Kühn, W. Naumann, W. Pruß, Cl. Sonnenschein-Werner, W. G. Uhlig. Berlin: Volk und Wissen, 1987. 432 p.
- Seibel K. Spiel. In: *Metzler Lexikon Literatur- und Kulturtheorie*. Hrsg. Von Ansgar Nünning. Stuttgart; Weimar: Verlag J. B. Metzler, 2001. Pp. 591–592.
- Grishaeva L. I. Nominativno-communicativnaja funktsija predlozhenij s glagolami povedenija [Nominative and Communicative functions of sentences with verbs of behaviour]. Voronezh: Voronezh State University Press, 1998. 272 p.
- Tsurikova L. V. Problema estestvennosti diskursa v mezhkulturnoj kommunikatsii [The problem of naturalness of discourse in intercultural communication]. Voronezh: Voronezh State University Press, 2002. 257 p.
- Grishaeva L. I. Varjirovanie teksta v kommunikatsii [Variability of texts in communication]. Voronezh: Nauka-Unipress, 2020. 291 p.

10. Tarasova D. S. Osobennosti tekstovoj makrostruktury i organizatsija nominativnykh tsepoček (na materiale instruksij k nastolnoj igre [Characteristics of textual macrostructure and the organization of nominative chains [the case study of rules of the board game “Die Quacksalber von Quedlinburg”]. Master’s Thesis supervised by L. I. Grishaeva. Voronezh: Voronezh State University, 2024. 170 p.
11. Kubryakova E. S. Rol’ slovoobrasovajja v formirovanii jazykovoju kartiny mira [The role of lexical derivation in the formation of the language world view]. In: *Rol’ chelovecheskogo faktora v jazyke. Jazyk i kartina mira [The role of human factor in the language. The language and the world view]*. Ed. by B. A. Serebrennikov. Moscow: Nauka, 1988. Pp. 141–172.
12. Pishchalnikova V. A. Istorija i teorija psicholingvistiki [The history and theory of psycholinguistics]. Moscow: R. Valent, 2021. 488 p.
13. Grishaeva L. I. Dialogi o mezhekulturnoj kommunikatsii [Dialogues about intercultural communication]. Voronezh: Nauka-Unipress, 2022. 677 p.
14. Babushkin A. P. “Vozmozhnye miry” v semanticheskom prostranstve jazyka [“Possible worlds” in the semantic space of the human language]. Voronezh: Voronezh State University Press, 2001. 86 p.
15. Großmann S. Die Textsorte „Spielanleitung“: Eine textgrammatische Analyse unter besonderer Berücksichtigung von DaF-Lehrwerken. In: *German as a Foreign Language (gfl-journal)*. 2002. No. 1. Pp. 66–103.
16. Möhn D. Instruktionstexte. Hildesheim: Germanistische Linguistik, 1991. Pp. 183–212.
17. Möhn D., Pelka R. Fachsprachen. Eine Einführung. Tübingen: Niemeyer, 1984. 171 p.
18. Rolf E. Die Funktionen der Gebrauchstextsorten. Berlin; New York: de Gruyter, 1993. 335 p.
19. Anisimova E. E. Paralingvistika i tekst (k probleme kreolizovannykh i gibridnykh tekstov) [Paralinguistics and text (on the problem of creolized and hybrid texts)]. In: *Paralingvistika i tekst*. Issue 1. Moscow: Russian Academy of Sciences, 1992. Pp. 71–79.
20. Sorokin Yu. A., Tarasov E. F. Optimizatsija rechevogo vozdeystvija [Optimization of verbal persuasion]. In: *Kreolizovannye teksty i ikh kommunikativnaja funktsija [Creolized texts and their communicative function]*. Moscow: Nauka, 1990. 240 p.
21. Polyakova E. V. Vizualizatsija kak effektivnyj metod predstavlenija informatsii v soznanii cheloveka [Vizualization as an effective method of representation of information in the human consciousness]. Tambov: Gramota, 2012. Pp. 180–181.
22. Alekseeva I. S. Pismennyj perevod. Nemetskij jazyk [Translation. German Language]. Saint-Petersburg: Sojuz, 2014. 261 p.
23. Glagolev Ya. B., Kinderknekht A. S. Aktual’nost’ identifikatsii vidov instruktivnykh tekstov dlya perevodchikov [The salience of identification of types of instructive texts for translators]. In: *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki*. Tambov, 2014. No. 1-2 (31). Pp. 54–56.
24. Lobanov I. B. Printsipy postroenija instruktivnykh tekstov v russkom jazyke [The principles of construction of the instructive text in the Russian language]. Rostov-on-Don, 2003. 224 p.
25. Durneva K. A. Leksiko-grammaticheskie osobennosti perevoda dogovorov i kontraktov s anglijskogo jazyka na russkij [Lexical and Grammatical Features of the translations of agreements and contracts from English into Russian]. Kemerovo: Vestnik KemGU, 2014. Pp. 155–160.
26. Astahova E. V. Diskursivnaya aktualizatsija koncepta INSTRUCTION (na materiale anglijskogo jazyka) [Discursive foregrounding of the concept of INSTRUCTION (based on the data of the English language)]. Irkutsk: PROMEDIA, 2010. 143 p.
27. Khorokhordina O. V. Instruksiya kak tip teksta [Instruction as the type of text]. In: *Mir russkogo slova*. 2013. No. 4. Pp. 7–14.
28. Efremova T. F. Novyj slovar’ russkogo jazyka. Tolkovo-slovoobrazovatel’nyj [The new explanatory and derivational dictionary of the Russian Language. Online Dictionary. Available at: <https://slovar.cc/rus/efremova-tolk/290872.html>
29. Alekseeva I. S. Professional’nyj trening perevodchika [Professional training of translators and interpreters]. Saint-Petersburg: Sojuz, 2005. 288 p.
30. Brinker K. Linguistische Textanalyse. Eine Einführung in Grundbegriffe und Methoden. Berlin: Schmidt, 1988. 151 p.
31. Hensel S. Produktbegleitende Texte – der Versuch einer Analyse unter illokutionärem Aspekt. In: *Beiträge zur Erforschung der deutschen Sprache*. Berlin ; New York : de Gruyter, 1989. Pp. 138–157.
32. Karasik V. I. Jazykovoju krug: lichnost’, koncepty, diskurs [The language circle of a human: personality, concepts, discourse]. Volgograd: Peremena, 2002. 477 p.
33. Rekhtin L. V. Rechevoj zhanr instrukcii: polevaya organizatsija: dis. ... kand. filol. nauk [The Speech Genre of Instruction and its Field Structure]. Gorno-Altajsk, 2005. 224 p.
34. Reiß K. Texttyp und Übersetzungsmethode. Kronberg: Scriptor, 1976. 146 p.
35. Kinderknekht A. S., Glagolev A. Ya. Instruksiya: praktika perevoda (francuzskij jazyk) [The practical guide to the translation of instructions (the French language)]. Perm’: Perm National Research University Press, 2013. 66 p.
36. Moshchanskaya E. Yu., Kinderknekht A. S. Instruksiya po ekspluatatsii kak zhanr direktivnogo diskursa: predpovedcheskij analiz [User manual as a genre of directive discourse: pre-translation analysis]. In: *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki*. Tambov, 2013. No. 7 (25): in 2 parts. Part I. Pp. 134–137.
37. Entsiklopedicheskij slovar’-spravochnik. Vyrzitel’nye sredstva russkogo jazyka i rechevye oshibki i nedochety [Encyclopedic Handbook of the Russian Expressive means and mistakes and slips on oral communication]. Ed. by A. P. Skovorodnikov. 3rd edition. Moscow: FLINTA, 2011. 480 p.

38. Alekseeva I. S. Vvedenie v perevodovedenie: Ucheb. posobie dlya stud. filol. i lingv. fak. vyssh. ucheb. zavedenij [Introduction in translation studies for university students]. M.: Akademiya, 2004. 352 p.

39. Gulyga E. V., Shendel's E. I. Grammatiko-leksicheskie polya v sovremennom nemeckom yazyke [Grammatical and lexical fields in the modern German language]. Moscow: Prosveshchenie, 1969. 184 p.

40. Duden. Grammatik der deutschen Gegenwartssprache. Mannheim ; Leipzig ; Wien ; Zürich: Dudenverlag, 1998. 912 p.

41. Kanashchuk S. A. Strukturnye, stilisticheskie i kommunikativnye osobennosti tekstov diskursa instrukcij na sovremennom etape razvitiya [Structural, stylistic and communicative features of the texts of instructions: the state-of-the-art]. In: *Jazyk i kul'tura*. 2011. No. 4 (16). Pp. 21–30.

SOURCE

Nastol'naja igra 'Sharlatany iz Kvedlinburga' [Board game «Die Quacksalber von Quedlinburg»]. Sozdatel' igry: Wolfgang Warsch, grafika: Dennis Lohausen. Publishing house: Schmidt Spiele, 2018. 8 S.

*Воронежский государственный университет*  
*Гришаева Л. И., доктор филологических наук, профессор кафедры немецкой филологии*  
*E-mail: grishaewa@rgph.vsu.ru*

*Voronezh State University*  
*Grishaeva L. I., Doctor of Philology, Professor of the German Philology Department*  
*E-mail: grishaewa@rgph.vsu.ru*

*Тарасова Д. С., студент*  
*E-mail: send2763@gmail.com*

*Tarasova D. S., Student*  
*E-mail: send2763@gmail.com*

*Поступила в редакцию 4 июля 2024 г.*  
*Принята к публикации 26 сентября 2024 г.*

*Received: 04 July 2024*  
*Accepted: 26 September 2024*

**Для цитирования:**

*Гришаева Л. И., Тарасова Д. С. Homo ludens как продуцент и реципиент настольной игры: текстограмматический ракурс анализа // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Лингвистика и межкультурная коммуникация. 2024. № 4. С. 16–29. DOI: <https://doi.org/10.17308/lic/1680-5755/2024/4/16-29>*

**For citation:**

*Grishaeva L. I., Tarasova D. S. Homo ludens as a producer and a recipient of board games: textual and grammatical perspective of analysis. Proceedings of Voronezh State University. Series: Linguistics and Intercultural Communication. 2024. No. 4. Pp. 16–29. DOI: <https://doi.org/10.17308/lic/1680-5755/2024/4/16-29>*