

**ПСИХОЛОГІЧНА ГРА ЯК ЗАСІБ МОВЛЕННЄВОГО ВПЛИВУ:
КОМУНІКАТИВНО-КОГНІТИВНИЙ АСПЕКТ
(на матеріалі американського телесеріалу «Мислити як злочинець»)**

У статті проаналізовано психологічну гру як засіб мовленнєвого впливу в сучасних американських кінотекстах. Досліджено механізм психологічної гри та його концептуальне підґрунтя. Виокремлено комунікативно-прагматичні засоби реалізації психологічної гри в дискурсі. Зазначено перспективи подальших досліджень.

Ключові слова: психологічна гра, мовленнєвий вплив, кінотексти.

Однією з актуальних проблем для сучасної лінгвістики є проблема мовленнєвого впливу [див., напр., 1; 2; 3; 4]. Розв'язання цієї проблеми передбачає, з одного боку, розробку оптимальної стратегії впливу в конкретній комунікативній ситуації, а з іншого – нейтралізацію або принаймні мінімізацію негативного впливу як одного з виявів конфліктної комунікативної стратегії. Врахування обох цих площин мовленнєвого впливу можливо за умови застосування комплексного комунікативно-когнітивного підходу. Крім того, складна природа мовленнєвого впливу зумовлює міждисциплінарність присвячених йому досліджень, перетин лінгвістики й психології, лінгвістики й конфліктології, лінгвістики й медіалогії і т. ін. [див., напр., 1; 3].

Матеріалом окремих досліджень мовленнєвого впливу слугують різноманітні тексти від політичних [3] до наукових, медіа- та художніх [1; 2]. Цікавим матеріалом для аналізу цієї проблеми є також кінотексти певної тематики, зокрема, відомий американський телесеріал «Мислити як злочинець», присвячений роботі спеціального підрозділу ФБР, який складається з досвідчених профайлерів. Хоч головним фокусом цього телесеріалу є когнітивна діяльність профайлерів, скерована на пошук злочинця через розробку його детального психологічного портрета – профілю, специфіка роботи агентів ФБР зумовлює також застосування мовленнєвого впливу на злочинця, а інколи й нейтралізацію мовленнєвого впливу з боку останнього.

Аналіз сучасних американських кінотекстів показує, що найчастіше мовленнєвий вплив як свідомо стратегія реалізується або через застосування вербальних провокацій або через застосування психологічної гри. У першому випадку проміжною метою суб'єкта впливу є роздратування адресата, введення його в негативний емоційний стан, у другому – створення позитивної емоційної атмосфери з акцентом на довірі. Об'єднує ці два ззовні протилежні способи реалізації мовленнєвого впливу той факт, що обидва вони ґрунтуються на своєрідному блокуванні нормальної когнітивної діяльності об'єкта впливу.

Оскільки механізм застосування вербальних провокацій уже був викладений нами в інших публікаціях, метою цієї статті є аналіз механізму психологічної гри як засобу мовленнєвого впливу в комунікативно-когнітивному ракурсі. Ілюстративним матеріалом статті слугувала одна серія згадуваного вище телесеріалу, чие сюжетне напруження обумовлене саме розгорнутою психологічною грою, суб'єктом якої

виступають два агенти ФБР, а об'єктом – злочинець, що захопив їх у заручники. Психологічна гра є в цьому випадку єдиним засобом впливу на злочинця з метою порятунку заручників і запобігання людських жертв. Формально психологічна гра реалізується в аналізованому кінотексті протягом одної безперервної розмови, але фактично вона складається з трьох етапів. У форматі кінотексту ця розмова подається шматками задля підсилення сюжетного напруження, а у форматі цієї статті вона аналізуватиметься фрагментами, що представляють окремі етапи психологічної гри.

Слід зауважити, що в аналізованому матеріалі психологічна гра базується на вмілому оперуванні профілем злочинця, а саме на підігруванні його слабкостям і гіпертрофованому *его*. При цьому профайлер фільтрує й переакцентує наявну інформацію з метою викликати інтерес адресата й задовольнити його потребу у визнанні:

- *You. Take your partner's gun. Put it on the counter.*
- *He is not armed. See for yourself.*
- *Hands on your heads. Get up, Keith. Put these on. Now put one on yourself. Now step back. Back up. Back up! Back up!*
- *Get down on the ground. Have a seat. What kind of an FBI agent doesn't carry a gun?*
- *I am a profiler.*
- *Profiler? Think you can figure me out?*
- *We did. That's how we found you.*
- *Shut up, Reed.*
- *No, don't shut up. Tell me what you think you know about me.*
- *Go ahead, gene. Let's tell him. Tell him. But remember – get it wrong and he's gonna kill you.*
- *Ok. You are the boss. You tell me. Who am I? What's my plan?*
- *We know you shot eleven people in brought daylight and left us nothing. You executed a cop in front of the FBI and got away clean and I know your plan is to go down in a hail of bullets.*
- *What else do you know?*
- *I know you are the smartest guy in every room you've ever been in and you know that everyone knows it. People feel threatened by you and try to sabotage you every chance they get. You are not a bad person. You helped save all of your victims afterwards. First guy wasn't your fault – if the EMTs had been there on time he would've lived.*
- *Took these guys thirteen minutes. Thirteen! (Criminal, 1/6).*

У наведеному вище фрагменті керівник спецпідрозділу ФБР Аарон Хочнер вміло починає гру через імітацію протиставлення між собою і своїм молодшим підлеглим Спенсером Рідом, створюючи таким чином атмосферу довіри між собою і злочинцем. Удаване протиставлення реалізується через грубий імператив *Shut up, Reed* і саркастично-поблажливе звертання *gene*. Оскільки Хочнер підкреслює свій керівний статус, злочинець автоматично переключає свою увагу на нього й переадресовує наказ Хочнера Ріду самому Хочнеру – *Ok. You are the boss. You tell me. Who am I? What's my plan?* У відповідь Хочнер вміло комбінує реальні факти й елементи спотвореної Я-концепції злочинця. При цьому нібито нейтральний перелік злочинів

останнього – *We know you shot eleven people in brought daylight and left us nothing. You executed a cop in front of the FBI and got away clean* через підкреслення безсилля ФБР перетворюється на приховані лестощі. Далі лестощі стають відкритими: *I know you are the smartest guy in every room you've ever been in and you know that everyone knows it*. Ядром цього улесливого висловлювання є позитивно-оцінний концепт РОЗУМ (гіпербола *the smartest guy in every room you've ever been in*). Нарешті Хочнер виправдовує злочинця, перекладаючи провину на інших через контрастне використання негативно-оцінних концептів ЗАГРОЗА (лексема *threatened*) та САБОТАЖ (лексема *sabotage*) й позитивно-оцінного концепту ПОРЯТУНОК (лексема *save*), а також заперечень *not a bad person, wasn't your fault* – *People feel threatened by you and try to sabotage you every chance they get. You are not a bad person. You helped save all of your victims afterwards. First guy wasn't your fault – if the EMTs had been there on time he would've lived.*

Інтерес злочинця до власної персони змушує його забути свій намір переконатися, що у Спенсера Ріда немає зброї. Слід підкреслити, що Рід розуміє характер психологічної гри Хочнера і вміло підіграє йому, прикидаючись наївним, відірваним від життя ботаніком.

Коли злочинець частково втрачає пильність, Хочнер переходить до наступного етапу психологічної гри, протиставляючи себе й решту агентів ФБР і таким чином нібито стаючи на бік злочинця:

- *You want to barricade the door.*
- *What?*
- *Let me and the kid do it. Let them see that you have two FBI agents in here doing your bidding.*
- *You're right. Let you give them a signal.*
- *What signal? They knew you were in here, they knew you were armed. What can I tell them?*
- *Seems like a profiler trick. New negotiation tactic. Now the barricade's a good idea though. Now why would you want to help me?*
- *I don't.*
- *You said they knew I was in here.*
- *I said they know you were in here.*
- *No. That's not what you said.*
- *Why does it matter?*
- *It matters because your partner wants to help me even though he doesn't know it. Go ahead, Boss Man. Tell him why. If you lie or leave anything out – (імітує звук пострілу губами)*
- *They knew he was in here. They knew he was armed and dangerous and they knew that he was gonna fight to the last round. And they sent me and an unarmed kid who can't shoot his way out of a wet paper bag.*
- *They set you up.*
- *Exactly. And they are probably laughing about it right now.*
- *That's why you want to help me.*

- I wouldn't say I want to help you but when they come in here to get revenge for the cop you killed you're going to go down fighting and in the crossfire a lot of us are gonna die. They sent me in here and I figure why make it easy for him.

(Criminal, 1/6).

На цьому етапі Хочнер вміло підводить злочинця до вигідної для себе інтерпретації ситуації через удавану обмовку – нібито випадкове використання минулої часової форми дієслова замість теперішньої – *They knew you were in here, they knew you were armed*. Таким чином він надає злочинцю можливість примірити роль профайлера й черговий раз відчувати свою перевагу над оточенням. Спочатку Хочнер заперечує припущення злочинця, але потім розіграє вимушене зізнання – *I wouldn't say I want to help you but when they come in here to get revenge for the cop you killed you're going to go down fighting and in the crossfire a lot of us are gonna die. They sent me in here and I figure why make it easy for him*. Багаторазове повторення займенника *they* слугує засобом протиставлення між Хочнером й іншими агентами ФБР. Мета цього протиставлення – зменшити психологічну відстань між Хочнером і злочинцем, продемонструвати спільну або схожу мотивацію вчинків.

Нарешті, на фінальному етапі психологічної гри Хочнер відверто підкреслює свою схожість зі злочинцем:

- You know why they took away boy genius's gun?
- Why?
- He failed his qualification. Twice a year I've got to listen to him whining about requalifying so I tutor him and he fails again.
- You think you get it rough? These people have done nothing but undermine me since I got here.
- Put him next to the barricade. That way when they blast their way in here both of our problems are solved. That's what you think of ruining a cop's career.
- You are one sick dude.
- How do you think I found you?
- Can I ask you a favor?
- You can ask.
- Figure the chances of my getting out of here alive are pretty slim.
- So?
- I want to kick the snot out of this kid. He's made my life miserable for three lousy years.
- Knock yourself out.
- [...] It's not that hard. A Dalmatian could do it! Let go. Let go!
- Feel better?
- I think he got the message.
- What's that? (Criminal, 1/6).

У наведеному вище фрагменті Хочнер вдається до скарги *He failed his qualification. Twice a year I've got to listen to him whining about requalifying so I tutor him and he fails again*. У свою чергу, злочинець скаржиться у відповідь, демонструючи таким чином розуміння емоцій Хочнера, – *You think you get it rough? These people have done nothing but undermine me since I got here*. Спільним концептуальним під-

грунтям скарг виступає концепт НЕСПРАВЕДЛИВІСТЬ (модальне дієслово *to have got*, ідіоматичний вираз *to get it rough*, лексема *undermine*). Далі Хочнер підкреслює свою схожість з адресатом через займенники *both* та *our* – *That way when they blast their way in here both of our problems are solved*. Коли дещо здивований такою поведінкою злочинець коментує її через оцінний конструкт *one sick dude*, Хочнер ще раз підкреслює свою схожість з адресатом – *How do you think I found you?* Варто підкреслити, що в контексті цієї розмови в нормі негативно-оцінна лексема *sick* переосмислюється як позитивно-оцінна. Тепер рівень довіри адресата дозволяє Хочнеру попросити про послугу – *Can I ask you a favor?* Оскільки предмет послуги – провчити підлеглого – здається злочинцеві цілком невинним, він дозволяє Хочнеру покарати Ріда фізично і в процесі цього удавано жорстокого покарання Рід вихоплює надійно схований пістолет і вбиває злочинця, закінчуючи гру.

Таким чином, в аналізованому матеріалі психологічна гра реалізується через вмиле використання психологічного профілю злочинця, а також емпатії. Як і вербальні провокації, психологічна гра з адресатом базується на використанні його слабких місць, характерних особливостей його *ego*, але якщо вербальні провокації є своєрідним натисканням на больові точки адресата, то психологічна гра є їхнім своєрідним погладжуванням через відкриті й приховані лестощі. У подальших дослідженнях планується розглянути інші типи психологічної гри як засобу мовленнєвого впливу, а також детальніше проаналізувати зв'язок емпатії і вербальної поведінки.

Література

1. Ільницька Л. Л. Англомовний сугестивний дискурс : автореф. дис. ... канд. філол. наук : 10.02.04. / Л. Л. Ільницька. – Х., 2006. – 20 с.
2. Різун В. В. Лінгвістика впливу : [монографія] / Різун В. В., Непийвода Н. Ф., Корнєєв В. М. – К. : Київський університет, 2005. – 148 с.
3. Романов А. А. Языковая суггестия в предвыборной коммуникации / А. А. Романов, И. Ю. Черепанова. – Тверь : ГЕРС и до., 1998. – 204 с.
4. Стернин И. А. Введение в речевое воздействие / И. А. Стернин. – Воронеж : ВГУ, 2001. – 252 с.

Джерела ілюстративного матеріалу

1. Criminal Minds. Season 1, Episode 6. = (Criminal, 1/6).

Bondarenko Ia. O. Psychological game as a means of verbal influence: communicative and cognitive aspects (a study of the American TV series "Criminal Minds")

The article deals with psychological game as a means of verbal influence in modern American movie texts. The mechanism of psychological game and its conceptual background are analysed. Communicative and pragmatic means of psychological game discourse realization are singled out. The prospects of further research are specified.

Key words. -psychological game, verbal influence, movie texts.

Бондаренко Я. А. Психологическая игра как средство речевого воздействия: коммуникативно-когнитивный аспект (на материале американского телесериала «Мыслить как преступник»)

В статье анализируется психологическая игра как средство речевого воздействия в современных американских кинотекстах. Исследуется механизм психологической игры и его концептуальное основание. Выделяются коммуникативно-прагматические средства реализации психологической игры в дискурсе. Определяются перспективы дальнейших исследований.

Ключевые слова: психологическая игра, речевое воздействие, кинотексты.