

ВИДЕОИГРА: ТЕКСТОВАЯ ПРИРОДА, ОСОБЕННОСТИ СЕМИОТИКИ

© 2019 Водоватова Т.Е., Кинчаров В.А.

Самарский университет государственного управления
«Международный институт рынка», г. Самара, Россия

Статья посвящена изучению видеоигры как лингвистического феномена и уточнению ее статуса в общей системе речевых образований. Применение к явлению видеоигры разработанных в языкознании текстовых критериев позволяет установить принадлежность видеоигры к текстам особой лингвистической природы. Устанавливается также, что ключевой особенностью текстов видеоигр является их семиотическая специфика, которая заключается в использовании для передачи содержания текстов различных семиотических кодов: вербального, визуального, аудиального, тактильного. На фактическом материале показывается, что использование различных семиотических систем позволяет видеоиграм выполнять их специфические текстовые функции.

Ключевые слова: текст, художественный текст, поликодовый текст, текстовая категория, видеоигра.

В настоящее время развитие паралингвистики привело к расширению понимания термина «текст». Многие языковеды при оценке тех или иных произведений уже не ограничиваются классическим определением текста как «упорядоченного множества предложений, объединенных различными типами лексической, логической и грамматической связи, способного передавать определенным образом организованную и направленную мысль» [4], а трактуют их, по Бахтину М.М., как «сотворчество, способ коммуникации двух сознаний: коммуникатора и реципиента в широком понимании этих терминов» [1]. Таким образом, с точки зрения прагматики текст можно определить как результат совместного творения автора текста и его реципиента, где первый кодирует смысл посредством различных лингвистических и нелингвистических знаковых систем, а второй — декодирует этот смысл.

Столь широкий семиотический подход к тексту прибавляет неоднозначности в проблему делимитации текста, то есть установления границ текстовой протяженности и отделения текста от «нетекста» [4]. Задачей исследования является определение видеоигры как текстового феномена (или, возможно, отказ видеоигре в присвоении статуса текста) и установление его специфических лингвистических свойств.

Для решения поставленной задачи остановимся на основных положениях теории текста и убедимся, насколько видеоигра соответствует этим положениям. Любые тексты создаются по общим правилам в зависимости от того, зачем и для кого они пишутся. Таким образом, для любого текста характерны некие свойства (категории), определяющие принадлежность данного языкового образования к текстам. Подробно и убедительно наличие этих свойств, а также их номенклатура обосновывается в целом ряде специальных работ [2, 5, 6, 7].

Не вызывает сомнений, что основной целью видеоигры как продукта game-индустрии является развлечение играющего, поэтому, полагая, что видеоигра является особым типом текста, следует предположить, что она является особым типом художественного текста. В связи с этим, рассматривая феномен видеоигры, опираемся на текстовые категории в их применении к художественным текстам. Такими категориями являются членимость, связность, проспекция и ретроспекция, антропоцентричность, локальная и темпоральная отнесенность, информативность, системность, целостность, модальность и прагматическая направленность [3]. Реализация этих категорий в видеоигре служит надежным свидетельством ее принадлежности к явлению текста, поэто-

му остановимся на изучении этого вопроса подробнее.

Исследование фактического материала показывает, что видеоигра в полной мере обладает свойством членимости: она четко делится на эпизоды или главы; последние обладают формальной и содержательной самостоятельностью, их можно демонстрировать отдельно, что часто и происходит в виде обзоров в телепередачах, посвященных компьютерным играм. Более того, рассуждая «от противного», вновь приходим к выводу о дискретности видеоигры. Так, если бы видеоигра не обладала членимостью, то:

а) пересказ компьютерной игры равнялся бы самому видеотексту компьютерной игры;

б) отсылки к видеоигре были бы возможны только через название и имя авторов, но не через имена персонажей и крылатые слова или фразы;

в) демонстрация отдельных эпизодов видеоигры была бы невозможна. Ни одно из перечисленных последствий не соответствует действительности.

Видеоигре присуще также свойство связности, которое проявляется в наличии в ней языковых элементов, соединяющих отдельные структурные компоненты (эпизоды, главы) в единое целое: отсылки к тексту-источнику, использование личных местоимений в последующих эпизодах вместо личных имен персонажей, использование определенного артикля или указательных местоимений *this*, *that* в обозначении объектов в последующих эпизодах вместо непосредственного названия самих объектов.

В видеоигре реализуются также категории проспекции и ретроспекции, поскольку направленность развития событий в видеоиграх может быть как движущейся вперед (в соответствии с ходом событий в реальном мире), так и возвращающейся назад. Имеют место также проспекция и ретроспекция в узком смысле – предвосхищение будущего, забегание вперед (*flash-forward*) и воспоминание о прошлом (*flash-back*). Фрагменты такого рода нарушают пространственно-временной континуум видеоигры и могут быть распознаны благодаря использованию иных семиотических систем, таких как переход от цветного изображения к черно-белому, ускорению или замедлению видео-

ряда (ускоренная/замедленная съемка), резкие смены декораций, внешности героев и другие. Так, например, в различных эпизодах игры *Fable: The lost chapters* главный герой предстает перед зрителями в качестве десятилетнего мальчика, молодого студента академии, мужчины среднего возраста и мужчины пожилого возраста. Ярким представителем ретроспективного повествования среди видеоигр является серия игр *Assassin's Creed*. В данной игровой серии игрок в разных эпизодах может проходить игру, управляя персонажем из «нашего времени» или его предком (предками) из прошлых эпох. Благодаря категориям проспекции и ретроспекции, а также используемым для их реализации не только вербальному, но и иным семиотическим кодам (здесь упомянут видеоряд) создается ощущение многомерности мира видеоигры.

Рассмотрим категорию антропоцентричности. В центре текста видеоигры, независимо от конкретной темы повествования, неизменно находится человек или антропоморфные существа и предметы, на которых проецируется образ человека. Все, что происходит в видеоигре, имеет целью как можно полнее охарактеризовать человека. Средствами этого служат визуальные приемы: изображение пейзажа, погодных явлений, одежды, интерьеров, цветовая гамма объектов. Например, в игре *The Saboteur* серый пейзаж оккупированного Парижа, преобладание серого цвета на улицах, непрерывный дождь как нельзя лучше отражают депрессивное состояние главного героя. Наступление солнечной погоды, возвращение ярких красок в пейзаже отражает изменение и в душевном состоянии героя. Антропоцентричность видеоигры проявляется и в звуковом сопровождении процесса видеоигры. Так, например, в игре *Fable 2*, как и во многих других играх, музыкальный фон игры меняется в зависимости от ситуации, в которой оказался главный герой. Если герой находится в безопасности, вокруг играет веселая или расслабляющая музыка; если же герой находится в опасности, в фоновой музыке преобладают тревожные ноты. Категории локальной и темпоральной отнесенности действия проявляются в основном, как и в предыдущем случае, на уровне видеоряда: зимний период

времени в игре *The Gothic 3* отражен зимними пейзажами и заснеженным лесом.

Перейдем к изучению категории информативности в видеоигре. Фактический материал демонстрирует, что видеоигра обладает многоканальной информативностью, где, с одной стороны, получаемую информацию можно разделить по способу ее восприятия, а с другой стороны - по типу воспринимаемой информации. Среди способов восприятия компьютерной игры следует назвать зрительный и слуховой, а в некоторых случаях и тактильный. При этом следует отметить, что по зрительному и слуховому каналу передается как вербальная, так и невербальная информация. Как показывает фактический материал, информация, которая содержится в речи персонажей, закадровой речи, песнях, титрах и прочих надписях, передается, кроме вербальной, еще и целым рядом семиотических систем: вербальной – речь персонажей, закадровая речь; аудиальной - естественные шумы, музыка; вербально-аудиальной – песни; визуальной - образы персонажей, движения персонажей, пейзаж, интерьер; тактильной – тепло, холод, сигналы вибрации.

При изучении языкового материала замечено, что выбор того или иного кода связан с типом передаваемой с его помощью информации. Принято выделять информацию:

а) содержательно-фактуальную (то, что видим и слышим);

б) содержательно-концептуальную (которая отражает отношение автора);

в) содержательно-подтекстовую (для понимания которой необходимо наличие определенных фоновых знаний — пресуппозиции) [2].

Если для передачи информации первого из упомянутых типов используется в основном вербальная семиотическая система, то для передачи информации второго и третьего типа к вербальному коду приходит на помощь видеоряд, аудиальный и тактильный коды. Это, вероятно, можно объяснить тем, что содержательно-фактуальную информацию как наиболее важную для корректного понимания видеоигры в целом необходимо передавать при помощи вербальных знаков, чтобы избежать ее неверного или двойственного понимания, поскольку визуальный, ау-

диальный и тактильный способы передачи информации отличаются обобщенным, образным характером и по этой причине предполагают множественность интерпретаций со стороны реципиента. В то же время возможность различных интерпретаций одного и того же текста никак не противоречит передаче содержащейся в тексте концептуальной и подтекстовой информации, которая по своей природе носит образный характер и, следовательно, по-разному может быть понята разными реципиентами в зависимости от их фоновых знаний и степени сформированности художественного мышления.

Системность видеоигры означает ее организацию по системно-структурным принципам, в которые входят принципы дискретности объекта, то есть наличия в нем отдельных, четко выделяемых элементов со своими собственными функциями; принцип взаимодействия и взаимовлияния элементов друг на друга; принцип самоорганизации, то есть способности объекта к развитию по своим внутренним, не зависящим от внешних обстоятельств законам. В самом деле, видеоигра включает разнообразные элементы: языковые, визуальные, аудиальные, тактильные, которые существуют автономно, используют различные каналы передачи, выполняют различные функции, но, вместе с тем, формируют объект, который воспринимается только целиком и имеет смысл только как целостное образование. В видеоигре ничто не существует случайно или само по себе, напротив, каждый элемент включается в общую систему, которая создается коллективным автором как результат множественных семиотических трансформаций и функционирует для выполнения общей единой цели. При этом семиотические системы, которые входят в состав видеоигры, впоследствии могут быть дополнены или изменены. Например, авторы могут поправить визуальную составляющую игры с целью улучшения передаваемой картинки. Однако такие изменения не рушат систему видеоигры, а либо дополняют ее, либо заменяют устаревшие элементы.

Целостность, или завершенность, свойственна только тексту, что и отличает его от «нетекста» - набора высказываний или простой совокупности языковых знаков. Специ-

фика категории целостности в тексте видеоигр заключается в следующем:

1) тесная интеграция вербальной и невербальной составляющих; другими словами, если отделить эти две составляющие друг от друга, игра потеряет информативность и фактически перестанет существовать;

2) наличие четких временных (игровое время) и пространственных (двухмерное или трехмерное изображение на экране) рамок; при этом следует отметить, что пространственно-временной континуум игры и реального мира – не совпадает; время в игре, как правило, течет быстрее, чем в реальном мире; так, например, в серии игр Grand theft auto один час игрового времени равен одной минуте реального времени; то же самое касается и пространственного восприятия; так, например, весь игровой мир Grand theft auto: San Andreas, включающий в себя копии таких городов, как Лос-Анджелес (1302 км²), Сан-Франциско (121.4 км²), Лас-Вегас (352 км²), умещается всего на 36 км² игрового пространства;

3) наличие сигналов, обозначающих начало игры — логотипа компании разработчика, инициальных титров, названия игры, а также эксплицитной надписи «*The End*» или «*Game over*», финальных титров; при этом отметим, что в видеоигре автор или авторский коллектив сам решает, на каком этапе работы закончить повествование видеоигры; при этом окончание сюжетной линии в видеоигре не значит конец игры; так, например, ряд игр

позволяет игрокам взаимодействовать с виртуальным миром после окончания финальных титров (The Elder Scrolls V: Skyrim, Fable, Horizon: Zero Dawn).

Одной из неотъемлемых характеристик видеоигры является модальность, поскольку видеоигра является продуктом субъективного осмысления действительности коллективным автором, которое проявляется на всех этапах отбора лингвистического и нелингвистического материала, начиная от выбора темы и проблемы будущей игры. Учитывая полиавторский характер видеоигры, можем утверждать, что имеем дело со сложным типом модальности. Другими словами, видеоигра является отражением мира, увиденного глазами группы людей.

Прагматическая направленность представляет собой побуждение реципиента к ответной реакции. В случае видеоигры в качестве ответной реакции предполагается как имплицитное, или невыраженное действие то есть неизбежные в процессе игры изменения в чувствах, мыслях, воззрениях зрителя, так и эксплицитное, или выраженное, действие, а именно выполнение игроком ожидаемых от него внутри-игровых действий.

Итак, изучение фактического материала позволяет утверждать, что видеоигра в полной мере обладает всеми признаками (художественного) текста, ключевой особенностью которого является его семиотическая усложненность, то есть поликодовый характер.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Бахтин М. М. Литературно-критические статьи. - М.: Художественная литература, 1986. — 543 с.
2. Гальперин И.Р. Текст как объект лингвистического исследования. - М.: Наука, 1981. - 139 с.
3. Кириллов А.Г. Креолизованные тексты в политическом дискурсе, средствах массовой информации и блогах // Креолизованные тексты в различных видах дискурса (на материале английского языка) (монография). – Самара: СГСПУ, 2017. – С. 63-79.
4. Кухаренко В.А. Интерпретация текста: учеб. пособие для студентов пед. ин-тов по спец. №2103 «Иностр. яз.». - М.: Просвещение, 1988. - 192 с.
5. Строева Ю.Ю. Эмоционально-оценочная лексика с семантикой положительной оценки в англоязычных креолизованных текстах рекламы продуктов питания // Вестник Международного института рынка. – 2017. - №1. – С. 135-139.
6. Строева Ю.Ю. Структурно-семантические особенности креолизованного текста рекламы (на примере авиационных рекламных сообщений) // Креолизованные тексты в различных ви-

дах дискурса (на материале английского языка). (монография). – Самара: СГСПУ, 2017. – С. 92-107.

7. Удод Д. А. Креолизированный текст как особый вид паралингвистически активного текста // Современная филология: материалы II Междунар. науч. конф. (г.Уфа, январь 2013 г.). — Уфа, 2013. — С. 97-99.

VIDEOGAME: TEXT FEATURES, SEMIOTIC CHARACTERISTICS

© 2019 Tatiana E. Vodovatova, Valery A. Kincharov

Samara University of Public Administration
“International Market Institute”, Samara, Russia

The article is devoted to the study of video games as a linguistic phenomenon and clarification of its status in the general system of speech formations. The application of textual criteria, developed in linguistics, to the phenomenon of video games, allows us to establish the belonging of video games to the texts of special linguistic nature. It is also established that the key feature of video game texts is their semiotic specificity, which consists in using various semiotic codes: verbal, visual, auditory, tactile. The language material shows that the use of various semiotic systems allows video games to perform their specific textual functions.

Keywords: text, fiction text, polycode text, textual category, video game.