

УДК 811.111

М.Н. Харлашкин

«Чужое слово» в англоязычных компьютерных играх

Статья посвящена формам проявления интертекстуальности в дискурсе англоязычных компьютерных игр, в частности цитатам и текстовым приложениям. Автор анализирует особенности функционирования данных фигур интертекста в англоязычных компьютерных играх.

Ключевые слова: компьютерная игра; текст; интертекстуальность; цитата; текстовая аппликация.

Введение Ю. Кристевой понятия «интертекстуальность» в конце 1960-х гг. на протяжении нескольких десятилетий вызывает особый интерес как у зарубежных, так и у отечественных исследователей. Данный феномен оказывается в центре внимания ряда ученых, в числе которых Р. Барт, Н.А. Фатеева, В.Е. Чернявская и др. Проявления «чужого слова» в текстах принимают разнообразные формы. Так, Н.А. Фатеева выделяет среди них цитату, понимаемую как «воспроизведение двух и более компонентов текста-донора с собственной предикацией» [6: с. 122]. В свою очередь, О.Г. Чупрына рассматривает интертекстуальность с точки зрения прецедентности [9]. Исследуя явление интертекстуальности, Э.Я. Фесенко отмечает, что в литературоведческих трудах принято толковать понятие «цитата» расширительно [7: с. 30]. В.Е. Чернявская указывает, что «анализ современных исследований интертекстуальности как теории взаимодействия между текстами выявляет существование 2-х моделей интертекстуальности — широкой, радикальной и более узкой» [8: с. 77]. По мнению ученого, «в строгом смысле речь идет о противопоставлении литературоведческой и лингвистической концепции интертекста» [Там же]. Выделяется ряд фигур интертекста, из которых особый интерес представляют следующие:

- 1) цитирование — «дословное воспроизведение фрагмента текста, сопровождаемое ссылкой на источник» [5: с. 78];
- 2) текстовая аппликация — «прием, состоящий в использовании в качестве строительных блоков для текста <...> фрагментов текста без указания на источник» [Там же: с. 90].

Важно отметить, что до настоящего времени интертекстуальность исследовалась в основном на материале художественных произведений, а также текстов публицистического характера. Однако сегодня ценным источником

материала для исследований в области лингвистики могут служить популярные и широко распространенные компьютерные игры, имеющие текстовый компонент. Так, А.В. Кулешова замечает по поводу интертекстуальности, что «реализации этого феномена значительно разнообразнее» [4: с. 63]. Вместе с тем полноценных исследований, посвященных проявлению интертекстуальности в англоязычных компьютерных играх, в отечественной лингвистике до сих пор не проведено, чем и обусловлена необходимость данной работы. Изучим этот феномен на материале компьютерной игры *Deus Ex*, разработанной американской компанией *Ion Storm*, выпущенной в июне 2000 г. и получившей высокие оценки в игровой прессе (ее часто называют одной из лучших).

Исследуя интертекстуальность в данной компьютерной игре, в первую очередь отметим, что источники фигур интертекста можно разделить на несколько тематических групп, к которым отнесем, во-первых, американский патриотизм, историю и американскую политическую систему и, во-вторых, религию. Источники фигур интертекста первой группы представлены основополагающими документами американской истории — Конституцией США и Декларацией независимости. Проиллюстрируем это следующим примером, в котором используется отсылка к Конституции США:

1. What you have to remember is that “*we the people*” are members of a republic, and you must learn to trust those that you choose to represent you. The government is not a heartless machine running our lives; it is comprised of people, just like you, who deserve our trust and respect [1].

В примере 1 используется фрагмент из преамбулы к Конституции Соединенных Штатов Америки: «*We the People* of the United States <...> do ordain and establish this Constitution for the United States of America» [3: URL]. В то время как в тексте-источнике речь идет о единении народа и государства, первичной роли людей в становлении нового государственного строя, в приведенном примере государство уподобляется бездушному механизму (*a heartless machine*), хотя перед этим сочетанием и употребляется отрицательная частица. Люди здесь упоминаются в связи с противопоставлением *you* — *those that you choose to represent you*. Таким образом, можно проследить выделение в рамках вымышленного мира компьютерной игры как минимум двух групп населения — обычных граждан и политических деятелей, что представляется достаточно отдаленным по смыслу от текста-источника. Употребляемые в микротексте единицы *republic* и *government* указывают на непосредственную связь данного фрагмента с политической сферой, а употребление модальных глаголов (*you have to remember*; *you must learn*) здесь свидетельствует об использовании фрагмента из Конституции США в целях убеждения собеседника. Восприятие данной фигуры интертекста облегчается использованием средств графического выделения — кавычек.

Как было указано выше, другим важным текстом-источником, относящимся к группе основополагающих американских документов, является Декларация независимости. Приведем пример, в котором она упоминается:

2. JC Denton: In a democracy, armed rebellion is criminal, not political.

Joe Greene: Rebellion, as the Declaration of Independence tells us, is not only our “right” but our “duty” when we have suffered “*a long train of abuses and usurpations*” [1].

В примере 2 используются фрагменты из Декларации независимости: «But when *a long train of abuses and usurpations*, pursuing invariably the same Object evinces a design to reduce them under absolute Despotism, *it is their right, it is their duty*, to throw off such Government, and to provide new Guards for their future security» [2: URL]. В то время как в исходном документе призыв к революции связан с недовольством американских колонистов отношением к ним британского монарха, в футуристичном мире компьютерной игры данные строки соотносятся с деятельностью террористической организации, что оказывается особенно актуальным для пользователя, знакомящегося с игрой в первой половине XXI в. Это подтверждает, что идеи, заложенные американскими революционерами в XVIII в., имеют смысл и для современного индивида. Ссылка на источник позволяет считать данную фигуру интертекста цитатой, используемой здесь в целях убеждения. Употребление в микроконтексте единиц *democracy* и *political* указывает на непосредственную связь данного фрагмента с политической сферой, а упоминание источника и использование кавычек позволяют игроку однозначно интерпретировать данные фрагменты как фигуры интертекста.

Приведем еще один пример, в котором упоминается Декларация независимости:

3. «Somehow the notion of unalienable liberty got lost. It’s really become a question of what liberties will the state assign to the individuals — or, rather, what liberties we will have the strength to cling to» [1].

Сочетание *unalienable liberty* отсылает игрока к одной из наиболее известных частей Декларации независимости: «We hold these truths to be self-evident, that all men are created equal, that they are endowed by their Creator with certain *unalienable* Rights, that among these are Life, *Liberty* and the pursuit of Happiness» [2: URL]. Как можно видеть из приведенного фрагмента, понимание гражданина как человека, имеющего неотъемлемое право на свободу, в тексте-источнике контрастирует с оппозицией *the state – the individuals* во вторичном текстовом фрагменте, вступающая в противоречие с изначальным документом; в то время как в Декларации независимости свобода человека описывается сочетанием *self-evident truths*, его положение в вымышленном мире компьютерной игры сопровождается употреблением слова *question*, что является намеком на нестабильность внутриигрового государственного строя. Можно сказать, что такое противопоставление, так же как и в приведенном ранее примере, позволяет игроку осознать важность идей, заложенных несколько веков назад, для современной жизни.

Вторая тематическая группа источников фигур интертекста относится к религии. В этой связи интересно отметить, что первый компонент имени

главного героя рассматриваемой компьютерной игры — *JC Denton* — обычно интерпретируется ее поклонниками как сокращение имени *Jesus Christ*. Первый компонент названия игры — *Deus* – связан с сакральными представлениями древних греков.

Источниками фигур интертекста с преобладающими религиозными смыслами являются Новый Завет и различные художественные произведения. Употребление текста Нового Завета можно проиллюстрировать достаточно интересным примером, в котором религиозный текст обрамляют предложения рекламного характера:

«HAVE YOU BEEN SAVED?

“*I AM HE THAT LIVETH AND WAS DEAD; AND, BEHOLD, I AM ALIVE FOR EVERMORE, AMEN*” <...>

“*THAT WHOSOEVER BELIEVETH IN HIM SHOULD NOT PERISH BUT HAVE ETERNAL LIFE*”. <...>

Why trust your soul to anything else? NetChurch of God @ God:999.7.7.7» [1].

Представленный пример является рекламой вымышленной религиозной организации (*NetChurch of God*), а также новой технологии, которую можно было бы назвать «цифровым погребением» и которая заключается в сохранении души человека в электронном формате на одном из многочисленных электронных серверов. С одной стороны, рекламный текст здесь обрамлен фрагментами из книги «Откровение Иоанна Богослова» (выделены курсивом) и используется, очевидно, как пример буквального толкования библейских фрагментов, что находит параллели и в реальном мире и поэтому может быть понятным игроку. С другой стороны, употребление фраз из Библии вместе с такими единицами, как *nuclear generator*, *datacube*, *checksum* и т. п., возможно, вызовет у игрока улыбку; таким образом, можно говорить о сочетании убеждения и создания комического эффекта в данном примере.

В заключение подчеркнем, что дискурс компьютерных игр является обширным источником фигур интертекста. В компьютерной игре *Deus Ex* цитаты и текстовые аппликации употребляются, во-первых, для актуализации определенных релевантных для сюжета игры тем, которыми можно считать американскую историю и политику, а также религию; во-вторых, для убеждения собеседника и, в-третьих, для создания комического эффекта. Отметим, что нередко данные функции реализуются одновременно: так, употребление религиозного текста в сочетании с рекламным текстом может актуализировать определенные религиозные смыслы и служить для убеждения собеседника, в то время как контраст двух указанных жанров может приводить к возникновению комического эффекта.

Библиографический список**Источники**

1. Deus Ex [Электронный ресурс]. Электрон. текстовые, граф., зв. дан. и прикладная прогр. 1 электрон. опт. диск (DVD-ROM): зв., цв.; рук. пользователя (6 л.). Систем. требования: операционная система Microsoft Windows 2000/XP; Процессор Pentium III 500 МГц или аналогичный Athlon; 256 Мб оперативной памяти; 1 Гб свободного пространства на жестком диске; 3D-видеоадаптер с памятью 64 Мб, совместимый с DirectX 9,0 с (GeForce 2/Radeon 8500); Звуковое устройство, совместимое с DirectX 9.0c; DirectX 9.0c (есть на диске с игрой); Устройство для чтения DVD-дисков. Диск и сопровод. материал помещены в jewel-box.

2. Declaration of Independence: A Transcription | National Archives [Электронный ресурс] / The following text is a transcription of the Stone Engraving of the parchment Declaration of Independence (the document on display in the Rotunda at the National Archives Museum.) The spelling and punctuation reflects the original. Электрон. дан. URL: <https://www.archives.gov/founding-docs/declaration-transcript> (дата обращения: 02.04.2018).

3. U.S. Senate: Constitution of the United States [Электронный ресурс] / Adapted from S.PUB.103-21 (1994), prepared by the Office of the Secretary of the Senate with the assistance of Johnny H. Killian of the Library of Congress, providing the original text of each clause of the Constitution with an accompanying explanation of its meaning and how that meaning has changed over time. Электрон. дан. The information on this Web site is compiled under the authority and direction of the Secretary of the Senate, Washington, DC 20510. URL: https://www.senate.gov/civics/constitution_item/constitution.htm (дата обращения: 02.04.2018).

Литература

4. Кулешова А.В. Цитация как ключевой элемент «чужого слова» во французской прессе // Вестник МГПУ. Сер. «Филология. Теория языка. Языковое образование». 2014. № 4 (16). С. 62–68.

5. Москвин В.П. Интертекстуальность. Понятийный аппарат. Фигуры, жанры, стили. Изд. стереотип. М.: Либроком, 2011. 168 с.

6. Фатеева Н.А. Интертекст в мире текстов. Контрапункт интертекстуальности. 4-е изд. М.: Либроком, 2012. 280 с.

7. Фесенко Э.Я. Теория литературы: учеб. пособие. 2-е изд., испр. и доп. М.: Едиториал УРСС, 2005. 336 с.

8. Чернявская В.Е. Лингвистика текста. Лингвистика дискурса. М.: Ленанд, 2014. 200 с.

9. Чупрына О.Г. Прецедентные явления в британской литературе о подростках (лингвокультурологический подход) // Вестник МГПУ. Сер. «Филология. Теория языка. Языковое образование». 2014. № 3 (15). С. 71–79.

References**Istochniki**

1. Deus Ex [E'lektronny'j resurs]. E'lektron. tekstovy'e, graf., zv. dan. i prikladnaya progr. 1 e'lektron. opt. disk (DVD-ROM): zv., czv.; ruk. pol'zovatelya (6 l.). Sistem.

trebovaniya: operacionnaya sistema Microsoft Windows 2000/XP; Processor Pentium III 500 MGcz ili analogichny'j Athlon; 256 Mb operativnoj pamyati; 1 Gb svobodnogo prostranstva na zhestkom diske; 3D-videoadapter s pamyat'yu 64 Mb, sovместimy'j s DirectX 9,0 c (GeForce 2/Radeon 8500); Zvukovoe ustrojstvo, sovместimoe s DirectX 9.0c; DirectX 9.0c (est' na diske s igroj); Ustrojstvo dlya chteniya DVD-diskov. Disk i soprovod. material pomeshheny' v jewel-box.

2. Declaration of Independence: A Transcription | National Archives [E'lektronny'j resurs] / The following text is a transcription of the Stone Engraving of the parchment Declaration of Independence (the document on display in the Rotunda at the National Archives Museum.) The spelling and punctuation reflects the original. E'lektron. dan. URL: <https://www.archives.gov/founding-docs/declaration-transcript> (data obrashheniya: 02.04.2018).

3. U.S. Senate: Constitution of the United States [E'lektronny'j resurs] / Adapted from S.PUB.103-21 (1994), prepared by the Office of the Secretary of the Senate with the assistance of Johnny H. Killian of the Library of Congress, providing the original text of each clause of the Constitution with an accompanying explanation of its meaning and how that meaning has changed over time. E'lektron. dan. The information on this Web site is compiled under the authority and direction of the Secretary of the Senate, Washington, DC 20510. URL: https://www.senate.gov/civics/constitution_item/constitution.htm (data obrashheniya: 02.04.2018).

Literatura

4. *Kuleshova A.V.* Citaciya kak klyuchevoj e'lement «chuzhogo slova» vo francuzskoj presse // Vestnik MGPU. Ser. «Filologiya. Teoriya yazy'ka. Yazy'kovoe obrazovanie». 2014. № 4 (16). S. 62–68.

5. *Moskvina V.P.* Intertekstual'nost'. Ponyatijny'j apparat. Figury', zhanry', stili. Izd. stereotip. M.: Librokom, 2011. 168 s.

6. *Fateeva N.A.* Intertekst v mire tekstov. Kontrapunkt intertekstual'nosti. 4-e izd. M.: Librokom, 2012. 280 s.

7. *Fesenko E'.Ya.* Teoriya literatury': ucheb. posobie. 2-e izd., ispr. i dop. M.: Editorial URSS, 2005. 336 s.

8. *Chernyavskaya V.E.* Lingvistika teksta. Lingvistika diskursa. M.: Lenand, 2014. 200 s.

9. *Chupry'na O.G.* Precedentny'e yavleniya v britanskoj literature o podrostkax (lingvokul'turologicheskij podxod) // Vestnik MGPU. Ser. «Filologiya. Teoriya yazy'ka. Yazy'kovoe obrazovanie». 2014. № 3 (15). S. 71–79.

M.N. Kharlashkin

Intertextual References in English-Language Computer Games

The paper looks at the forms of intertextuality, particularly quotes and textual applications, as they are presented in the texts of English-language computer games. Their functions are also analyzed.

Keywords: computer game; text; intertextuality; quote; textual application.