

М.Н. Харлашкин

## Интертекстуальность в англоязычных компьютерных играх

Компьютерные игры в настоящее время представляют собой богатый источник текстового материала для лингвистического анализа, часть которого составляют различные фигуры интертекста. Автор фокусирует внимание на особенностях функционирования фигур интертекста в англоязычных компьютерных играх.

*Ключевые слова:* компьютерная игра; текст; интертекстуальность; цитата; отсылка.

Термин «интертекстуальность», введенный в научный оборот Ю. Кристевой, в последнее время получил особо широкое распространение как в лингвистических, так и в литературоведческих исследованиях. Характеризуя данное явление, Ю. Кристева отмечала: «...любой текст строится как мозаика цитаций, любой текст — это выпитывание и трансформация какого-нибудь другого текста» [4: с. 429]. Такое общее понимание интертекстуальности было впоследствии принято Р. Бартом и другими представителями французской школы: «...всякий текст есть между-текст по отношению к какому-то другому тексту, но эту интертекстуальность не следует понимать так, что у текста есть какое-то происхождение» [2: с. 418]. По мнению П.Х. Торопа, «французскую исследовательскую традицию характеризует своего рода пантекстуализм» [8: с. 34]. В отечественной лингвистике в настоящее время можно считать устоявшимся выделение двух основных подходов к изучению феномена интертекстуальности:

- широкий подход, в рамках которого рассматривается «структурное, речежанровое подобие обеих частей интертекста» [3: с. 53];
- узкий подход, в рамках которого объект исследования ограничивается рассмотрением «материального подобия частей интертекста как включения в основной текст других текстов или их фрагментов» [Там же].

Как отмечает В.Е. Чернявская, «в строгом смысле речь идет о противопоставлении литературоведческой и лингвистической концепции интертекста» [9: с. 118]. Поскольку рассмотрение интертекстуальности с позиции широкого подхода ведет к размыванию объекта исследования, в лингвистических исследованиях целесообразно использовать узкий подход.

Исследователями рассматриваются различные формы проявления интертекстуальности в текстах. А.В. Кулешова указывает, что, «несмотря на то, что теория интертекстуальности складывалась, главным образом, в ходе исследования интертекстуальных связей в художественной литературе, реализации этого

феномена значительно разнообразнее» [5: с. 63]. Так, в работах В.П. Москвина выделяется ряд фигур интертекста, из которых наиболее важными представляются следующие:

- цитирование — «дословное воспроизведение фрагмента текста, сопровождаемое ссылкой на источник» [6: с. 78];
- парафраз/травестирование «состоит в изменении лексического состава устойчивого выражения или текста» [Там же: с. 118];
- текстовая аппликация — «цитирование без ссылки на источник» [7: с. 118].

Современные компьютерные игры представляются интересным источником языкового материала. Лингвистическому анализу могут быть подвергнуты такие часто встречаемые элементы компьютерных игр, как, например, видеоролики и внутриигровые заставки (*англ.* cutscenes), описания заданий, которые необходимо выполнить, названия и описания объектов, реплики и диалоги персонажей, пункты меню и т. п.

В выпущенной в 1998 г. компанией Blizzard Entertainment компьютерной игре StarCraft: Brood War двумя основными источниками фигур интертекста можно считать реплики персонажей, получаемые в результате многократного выделения их щелчками компьютерной мыши, а также так называемые чит-коды (*англ.* cheats). Под чит-кодами применительно к компьютерным играм понимаются определенные сочетания символов, введение которых позволяет игроку получить соответствующий положительный или отрицательный эффект.

Таким образом, в рассматриваемой компьютерной игре возможно выделение фигур интертекста, источниками которых являются тексты, относящиеся к различным элементам современной культуры, в частности:

- к другим компьютерным играм данной компании;
- кинофильмам, сериалам и телепередачам;
- песням и альбомам определенных музыкальных групп.

Употребление фигур интертекста, относящихся к первой группе, можно проиллюстрировать следующими примерами:

1. Artanis: «Stop poking me!» [1].

Реплика, приведенная в примере 1, произносится персонажами одной из предыдущих игр компании Blizzard Entertainment — Warcraft: Orcs & Humans (1994); однозначная связь с данным источником подкрепляется смежными репликами «What do I look like, an orc?» и «This is not Warcraft in space/ It's much more sophisticated/I know it's not 3D». Очевидно, что, даже если игрок не знаком с указанным источником, при восприятии данного фрагмента возникает определенный комический эффект. Отсутствие ссылки на источник позволяет считать текстовой аппликацией данную фигуру интертекста.

2. Observer: «It sounds like a... a huge, gargantuan, swollen, bloated mushroom!» [1].

В компьютерной игре Diablo (1996) фраза, приведенная в примере 2, произносится одним из персонажей: «If Adria doesn't have one of these, you can bet that's a rare thing indeed. I can offer you no more help than that, but it sounds like

a... a huge, gargantuan, swollen, bloated mushroom! Well, good hunting, I suppose». Как и в предыдущем примере, при восприятии данного текста создается комический эффект.

3. Corsair: «It is a good day to die» [1].

В компьютерной игре Warcraft II: Tides of Darkness (1995) фраза, приведенная в примере 3, является чит-кодом, при введении которого игрок получает «неуязвимость» и усиленные атаки для своих «войск».

4. Wraith: «Yours truly» [1].

В компьютерной игре Warcraft: Orcs & Humans последовательность, приведенная в примере 4, является чит-кодом, при введении которого игрок получает возможность пропустить определенную миссию.

Приведенные здесь чит-коды не повторяются в других играх компании Blizzard Entertainment. Сохраняется основной принцип их отбора — они представляют собой текстовые аппликации, источниками которых являются перечисленные выше элементы современной культуры.

Источниками фигур интертекста, относящихся ко второй группе (кинофильмы, телесериалы и пр.), являются такие известные фильмы, как Star Wars: Return of the Jedi (1983), Apocalypse Now (1979), RoboCop (1987), Contact (1997) и некоторые другие, а также сериалы и телепередачи, что можно проиллюстрировать следующими примерами:

5. High templar: «Your thoughts betray you» [1].

Приведенная в примере 5 фраза произносится Дартум Вейдером в фильме Star Wars: Return of the Jedi: «Give yourself to the Dark Side. It is the only way you can save your friends. Yes, your thoughts betray you».

6. Firebat: «I love the smell of napalm» [1].

Фраза «I love the smell of napalm in the morning» в примере 6 произносится одним из героев известного фильма Apocalypse Now (1979). Комический эффект в данном случае усиливается тем, что оружием персонажа, произносящего данную фразу, является огнемёт.

7. Dragoon: «Drop your weapon! You have fifteen seconds to comply» [1].

В примере 7 приводится деформированная фраза из фильма RoboCop: «...please put down your weapon. You have twenty seconds to comply». Таким образом, данная фигура интертекста представляет собой парафраз.

Источниками фигур интертекста, относящихся к третьей группе (отсылки к музыкальным произведениям), являются песни таких популярных музыкальных групп, как *The Doors*, *Bee Gees*, *Guns 'N Roses*, и некоторых других:

8. Samir Duran: «Please, please, tell me now / Is there something I should know?» [1].

В примере 8 приводятся слова из песни «Is There Something I Should Know» группы *Duran Duran*; однозначная связь с данным источником подкрепляется именем персонажа, а также смежной репликой «I told you my name, it's Duran, Duran!».

9. Corsair: «When the moon is in the seventh house / And Jupiter...» [1].

В примере 9 приводятся слова из песни «Aquarius / Let the Sunshine In» из мюзикла «Hair»: «When the moon is in the seventh house / And Jupiter aligns with Mars».

10. High Templar: «I see you have an appetite for destruction / and you have learned to use your illusion» [1].

«Appetite for Destruction» и «Use Your Illusion» в примере 10 — названия альбомов известной рок-группы *Guns 'N Roses*.

Отметим, что употребление названий музыкальных групп, песен и альбомов «в какой-то степени отражает традиционную значимость музыкальной поп-культуры для западного общества в целом и его юной части в особенности» [10: с. 74].

Как видно из приведенных примеров, интертекстуальность в рассматриваемой компьютерной игре представлена главным образом разнообразными текстовыми приложениями, которые используются прежде всего как механизмы обратной связи. При условии знакомства с соответствующими первоисточниками, т. е. предыдущими играми указанной компании, популярными фильмами, песнями и т. п., у игрока появляется возможность двойного прочтения. Даже если игрок не узнает данные фрагменты текста, их функцией можно считать создание комического эффекта, так как они нацелены на то, чтобы вызвать положительную эмоциональную реакцию у игрока.

### Библиографический список

#### *Источники*

1. STARCRAFT + STARCRAFT Expansion Set [Электронный ресурс]. Электрон. текстовые, граф., зв. дан. и прикладная прогр. 2 электрон. опт. диска (CD-ROM): зв., цв.; рук. пользователя (6 л.). Систем. требования: Windows 95/98/NT 4.0; Процессор Pentium 90 или более производительный; 16 Мб оперативной памяти; 80 Мб свободного дискового пространства; DirectX-совместимая SVGA видеокарта; мышь, совместимая со стандартом Microsoft; 2-скоростной CD-ROM дисковод (4-скоростной для видеороликов). Диск и сопровод. материал помещены в DVD-Box.

#### *Литература*

2. *Барт Р.* Избранные работы: Семиотика: Поэтика / пер. с фр.; сост., общ. ред. и вступ. ст. Г.К. Косикова. М.: Прогресс, 1989. 616 с.

3. *Воркачев С.Г.* Интертекстуальность, прецедентность и лингвокультурный концепт // Интертекстуальность и фигуры интертекста в дискурсах разных типов: коллективная монография / науч. ред. Т.Н. Колокольцева, В.П. Москвин. М.: Флинта; Наука, 2014. С. 52–70.

4. *Кристева Ю.* Бахтин, слово, диалог и роман // Французская семиотика: от структурализма к постструктурализму / пер. с фр. и вступ. ст. Г.К. Косикова. М.: Прогресс, 2000. С. 427–457.

5. *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.

6. Москвин В.П. Интертекстуальность: Понятийный аппарат. Фигуры, жанры, стили. Изд. стереотип. М.: Либроком, 2011. 168 с.
7. Москвин В.П. Методика интертекстуального анализа // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. Сер. «Филологические науки». 2015. № 3. С. 116–121.
8. Тороп П.Х. Проблема интекста // Труды по знаковым системам XIV. Текст в тексте. Ученые записки Тартуского государственного университета. Тарту: ТГУ, 1981. Вып. 567. С. 33–44.
9. Чернявская В.Е. Текст в медиальном пространстве: учеб. пособие. М.: Либроком, 2013. 232 с.
10. 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. STARCRAFT + STARCRAFT Expansion Set [E'lektronny'j resurs]. E'lektron. tekstovy'e, graf., zv. dan. i prikladnaya progr. 2 e'lektron. opt. diska (CD-ROM): zv., cv.; ruk. pol'zovatelya (6 l.). Sistem. trebovaniya: Windows 95/98/NT 4.0; Processor Pentium 90 ili bolee proizvoditel'ny'j; 16 Mb operativnoj pamyati; 80 Mb svobodnogo diskovogo prost-ranstva; DirectX-sovmestimaya SVGA videokarta; my'sh', sovmestimaya so standartom Microsofft; 2-skorostnoj CD-ROM diskovod (4-skorostnoj dlya videorolikov). Disk i soprovod. material pomeshheny' v DVD-Box.

### *Literatura*

2. Bart R. Izbranny'e raboty': Semiotika: Poe'tika / per. s fr.; sost., obshh. red. i vstup. st. G.K. Kosikova. M.: Progress, 1989. 616 s.
3. Vorkachev S.G. Intertekstual'nost', precedentnost' i lingvokul'turny'j koncept // Intertekstual'nost' i figury' interteksta v diskursax razny'x tipov: kollektivnaya monografiya / nauch. red. T.N. Kolokol'ceva, V.P. Moskvina. M.: Flinta; Nauka, 2014. S. 52–70.
4. Kristeva Yu. Baxtin, slovo, dialog i roman // Francuzskaya semiotika: ot strukturalizma k poststrukturalizmu / per. s fr. i vstup. st. G.K. Kosikova. M.: Progress, 2000. S. 427–457.
5. 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.
6. Moskvina V.P. Intertekstual'nost': Ponyatijny'j apparat. Figury', zhanry', stili. Izd. stereotip. M.: Librokom, 2011. 168 s.
7. Moskvina V.P. Metodika intertekstual'nogo analiza // Izvestiya Volgogradskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta. Ser. «Filologicheskie nauki». 2015. № 3. S. 116–121.
8. Torop P.X. Problema inteksta // Trudy' po znakovy'm sistemam XIV. Tekst v tekste. Ucheny'e zapiski Tartuskogo gosudarstvennogo universiteta. Tartu: TGU, 1981. Vy'p. 567. S. 33–44.
9. Chernyavskaya V.E. Tekst v medial'nom prostranstve: ucheb. posobie. M.: Librokom, 2013. 232 s.

---

10. *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**

### **Intertextuality in English-Language Computer Games**

Computer games today represent a rich source of material for linguistic analysis, at least in part comprised of intertextual components. Special attention is given to the functions of intertextuality in English-language computer games.

*Keywords:* computer game; text; intertextuality; quote; reference.