УДК 811.1/8+ 811.9+ 81-133

DOI: 10.33184/bulletin-bsu-2021.1.39

**СЕМИОТИЧЕСКАЯ ПРИРОДА КОМПЬЮТЕРНОГО ДИСКУРСА
(НА ПРИМЕРЕ ВИДЕОИГР)**

© Д. К. Саяхова

*Бакирский государственный университет
Россия, Республика Башкортостан, 450076 г. Уфа, ул. Заки Валиди, 32.**Тел.: +7 (347) 272 74 63.**Email: dsayakhova@gmail.com*

Поскольку в современном мире жизнь человека разделилась на две составные части (online, общение в интернет-пространстве, и offline, как система привычного диалога), неизбежно возникли новые формы взаимодействия представителей социума и, соответственно, произошла трансформация коммуникативных методов. Глобальная сеть Интернет заняла сегодня главенствующее место в системе человеческого общения, и значительная часть коммуникаций переместилась в новое измерение – виртуальную реальность. Соответственно меняющимся реалиям изменились и формы общения, особенно в пространстве компьютерного дискурса.

Компьютерный дискурс и сопоставительная лингвистика в последние десятилетия стали одной из центральных тем исследований в языкознании, однако их потенциал и прикладные возможности по-прежнему остаются малоизученными. Одной из таких тем является изучение особенностей представления знаковых систем в одном из самых популярных и востребованных видов компьютерного дискурса – дискурсе видеоигр.

В данной исследовательской статье рассматриваются теоретические особенности семиотической природы дискурса видеоигр с точки зрения как семантических, так и прагматических параметров.

Автором рассмотрена природа знаков с общетеоретических позиций, семантико-синтаксических (представление знаковых систем в видеоигре и прагматических (функции и их воспроизведение).

Также затронут вопрос трансформации вербальных знаков в процессе локализации видеоигр.

Ключевые слова: *семиотика, цифровизация, коммуникативистика, лингвопрагматика, когнитивистика, дискурс, языкознание.*

Знак как форма познания действительности присутствует в жизни человека постоянно. Известный семиолог и писатель Умберто Эко уделяет знакам пристальное внимание в своем знаменитом романе «Имя Розы»: «... Всю поездку я учу тебя различать следы, по которым мы читаем в мире, как в огромной книге» [12, с. 38]. Следовательно, знаки есть ни что иное как форма коммуникации человека с окружающим миром.

Наука о знаках и знаковых формах получила название «семиотика» – (от греч. σημειον – знак, признак). Она возникла во второй половине XIX – первой половине XX в. В лингвистическом энциклопедическом словаре приводится следующее определение семиотики: «1) научная дисциплина, изучающая общее в строении и функционировании различных знаковых (семиотических) систем, хранящих и передающих информацию, будь то системы, действующие в человеческом обществе (главным образом язык, а также некоторые явления культуры, обычаи и обряды, кино и т.д.), в природе (коммуникация в мире животных) или в самом человеке (например, зрительное и слуховое восприятие предметов; логическое рассуждение); 2) система того или иного объекта, рассматриваемая с точки зрения семиотики в 1-м значении (например, семиотика данного фильма: семиотика лирики

А. А. Блока; семиотика обращений, принятых в русском языке, и т.п.)» [4].

В современной лингвистике язык также рассматривается как система знаков. Как отмечает В. Н. Агеев: «Язык обладает не только исключительной сложностью строения и огромным набором знаков (букв, слогов, слов, предложений, текстов), но и практически неограниченной семантической мощностью, т.е. способностью к передаче смысловой информации относительно любой области наблюдаемых или воображаемых фактов» [1, с. 74].

Наиболее заметный вклад в развитие семиотики внесли такие исследователи как Фердинанд де Соссюр и Чарльз Пирс. Прежде всего, они сформировали общее представление о семиотике как о науке о знаковых системах, категоризировали ее и составили аналитические формы анализа. Так, модели знаковой деятельности человека, которая называется «треугольником Пирса» (объект-субъект-денотат), в языкознании стали основой современной семиотики [5; 8]. При этом Ч. Пирс дал знаку максимально емкое определение: знак есть любое А, обозначающее В для С [15]. Знаковые компоненты и элементы синтаксиса применяются и в инженерных (создание языков программирования), биологических (знаки кодирования белков), экономических (биржевые операции) науках.

Компьютерный дискурс выделяется из общего порядка изучения дискурсов как результат перехода к технологическому укладу жизни и трансформации привычных способов коммуникации.

В лингвистике вопрос об определении *дискурса*, его семантических разновидностях остается малоизученным ввиду своей динамичности и разноплановости [9–10].

Компьютерных дискурс как система изучения языков не может происходить без сопоставительного изучения естественных и компьютерных языков.

Нидерландский лингвист, один из первых исследователей теории дискурса и теории речевых актов Т. А. ван Дейк сформулировал следующие характерные признаки компьютерного (виртуального) дискурса:

1. Иллокутивность.
2. Цифровой канал передачи сигнала (компьютер).
3. Дистантность – нахождение коммуникантов на значительном расстоянии друг от друга.
4. Анонимность.
5. Гипертекстуальность.
6. Мультимедийность, креализованность.
7. Устно-письменный характер коммуникации [2].

В компьютерном дискурсе человек может выступать как прямым, так и опосредованным адресатом и реципиентом коммуникативного акта. Это не только расширяет географические и социальные каналы коммуникации, но и меняет прагматическую составляющую коммуникации. Например, посредством персональных компьютеров, планшетов, смартфонов, игровых приставок и иных средств связи люди имеют возможность взаимодействовать вне своего обыденного языкового пространства.

В цифровом дискурсе как никогда сильна роль семиотики. Е. Н. Галичкина отмечает, что спецификой компьютерного общения является использование электронных сигналов коммуникации [3]. Одним из самых ярких примеров являются смайлики, символные комбинации, отражающие яркое выражение эмоций адресата или получателя. В последнее десятилетие термин «смайлик англ.: smiley face» чаще заменяется на «эмоджи» (от англ. emoji и яп. 絵文字, read えもじ) (pl. emoji), которые Urban Dictionary определяются как «маленькие картинки, которые можно вставить в текст» (the tiny pictures you can put on your texts) [14].

С точки зрения функциональной стилистики эмоджи и смайлики как компонент невербальной коммуникации априори не могут быть использованы в научном и официально-деловом стилях. Однако Интернет-среда, первоначально созданная с целью глобального объединения пользователей в единую площадку для общения, постепенно ниве-

лирует нормы речевого этикета. Данный феномен обусловлен следующими признаками:

1. Упрощение речевого и лексического инструментария ввиду размытости речевого портрета получателей;
2. технические ограничения на количество знаков в сообщении;
3. прагматический аспект [5–6].

Под упрощением лексических средств речевого выражения подразумеваются в основном обобщенные дискурсивные тексты, направленные на широкую разнообразную аудиторию. В то же время нишевые и узконаправленные тексты так или иначе сохраняют стилистические, лексические особенности в текстовом пространстве, что в первую очередь зависит от интенции послания. Чаще всего это относится к нативной рекламе и текстам в системе рекламной стратегии. Если компания привыкла обращаться к потребителю на «ты» или «вы» в значении принадлежности к определенной группе, подразумевая крепкую дружественную связь, употребление невербальных знаков-эмоджи и элементов разговорного стиля будет сохраняться во всех элементах рекламных сообщений.

Также стоит отметить, что официальные документы, такие как постановления, акты и иные источники, публикуются и сопровождаются текстом с четко-выдержанным официально-деловым стилем.

Однако дискурс видеоигр как отдельная экосистема, связанная с компьютерным дискурсом, имеет уникальные специфику семиотического кода.

В контексте видеоигр знаки суть один из основных элементов взаимодействия реципиента (*игрок, геймер*) со средой (*виртуальное дискурсивное пространство*). При этом вариативность использования знаковых систем огромна и динамична.

Прежде всего, знак используется как элемент системы управления. В зависимости от игровой платформы (ПК, игровые приставки, портативные игровые консоли, мобильные устройства) игрок попадает в семиотическое поле, где ему предлагается использовать знаки как форму взаимодействия. Так в игровых приставках типа Microsoft Xbox, Sony Playstation и Nintendo элементы управления-геймпады оснащены графическими символами, семантическая структура которых в большинстве случаев сохраняется. Так, в большинстве случаев рычаги управления с левой стороны (LT от «left trigger»/L2) предназначены для прицела, а с правой – для совершения действия (*атака, разговор*).

Также в системах обучения в играх сразу же даются инструкции в виде знаков: «Для блока нажмите X».

Скриншот из игры «Call of duty: Cold War» (2020).

Знаками-маркерами отмечены важные цели в игре, на которые стоит обратить внимание.

В зависимости от жанровых особенностей, платформы и иных признаков важно правильно отобразить семантико-прагматические свойства того или иного знака.

Чаще всего знаковые системы в компьютерных играх, реализуемых на персональных компьютерах, унифицированы. Это обусловлено удобством единства денотативности знака.

Так, клавиша «E» в английской раскладке обычно служит для взаимодействия, клавиши «W», «A», «S», «D» — для движения, клавиша «F» — для восстановления тех или иных показателей (лечение). Таким образом, у геймера формируется некое дополнительное семантико-прагматическое поле, реализуемое исключительно в виртуальном видеигровом дискурсе.

Примечательна в этом плане серия игр «Dark Souls», которая является уникальным примером виртуального общения геймеров через своих персонажей. В игре разработана система жестов, которыми игроки могут выражать приветствие, враждебность, дружелюбие. Помимо общих знаков, таких как «Wave» («помахать»), «Bow» («поклон»), есть и уникальные внутриигровые жесты, используемые только в определенных ситуациях: «Praise the Sun» («Восславь Солнце»), «Path of the Dragon» («Путь Дракона»), «Legion Etiquette» («Этикет Легиона»).

Также они могут оставлять текстовые послания, предупреждающие об опасности, либо, наоборот,

являющиеся ложными подсказками с целью заманить другого игрока в ловушку.

В онлайн-играх (играх, в которых происходит реальная коммуникация между игроками с помощью сети Интернет), также очень важна семиотическая составляющая. Многие игры нацелены на быстрое принятие решений, отправку и получение сведений, и от скорости реакции зависит конечный результат. Таким образом, знаки служат унифицированными транзисторами внутри мультиселеной видеоигры. К примеру, в игре «Counter Strike» важным является выражение «Раш на Б». В общем дискурсе это послание не несет никакой семантической ценности и прагматика остается нулевой. Однако в игре это вербальный знак союзникам идти в атаку.

В пространстве видеодискурса не принято использовать общепринятые слова и выражения по нескольким причинам. Во-первых, как и любой социальный дискурс, виртуальная языковая среда должна быть узнаваема, т.е. необходимо наличие характерных языковых единиц. Во-вторых, употребление данных форм речи указывает на принадлежность к определенному сообществу, вхождение в некий закрытый клуб со своими закодированными элементами.

Несмотря на это, в виртуальной среде уже происходит размывание границ. Ввиду возрастающей популярности видеигрового дискурса, его отдельные структуры постепенно внедряются в повседневную речь в цифровом пространстве. Так, в комментариях на различных интернет-платфор-

мах часто можно встретить выражение “Press F to pay respect” («Нажмите F, чтобы выразить уважение»). Это культурное явление появилось благодаря игре “Call of Duty: Advanced Warfare”, в которой во время сцены похорон военного игроку нужно нажать клавишу F («А» в русской раскладке), чтобы персонаж выразил уважение погибшему. В современном интернет-дискурсе это выражение имеет отдельное семантическое значение одобрения и восхищения поступком:

“Stan Lee has passed, F’s in the chat.”

«Стен Ли умер, F в чате» [13].

Таким образом, дискурс видеоигр представляет собой уникальную языковую среду со своими оригинальными семиотическими структурами. В ситуациях общения происходят значительные стилистические изменения, однако в некоторых случаях нормы речевого этикета сохраняются. Это направление представляет интерес как с теоретической, так и с прикладной точки зрения.

ЛИТЕРАТУРА

1. Агеев В. Н. Семиотика. М.: Весь Мир, 2002. 256 с.
2. Ван Дейк Т. А. К определению дискурса. Л.: Сэйдж паб-ликэйшнс, 1998. 384 с.
3. Галичкина Е. Н. Характеристики компьютерного дискурса / Вестник Оренбургского гос. ун-та. 2004, №10. С. 55–59.
4. Лингвистический энциклопедический словарь / Науч.-ред. совет изд-ва «Сов. энцикл.», Ин-т языкознания АН СССР / гл. ред. В. Н. Ярцева. М.: Сов. энцикл., 1990. 682 с. URL: <http://tapemark.narod.ru/les/>
5. Пирс Ч. С. Избранные философские произведения. М.: Логос, 2000. 448 с.
6. Саяхова Д. К. О лингвокультурной адаптации текста при переводе (на мат-ле видеоигр) // Казанский лингв. ж-л. 2020. Т. 3. №1. С. 52–64.
7. Саяхова Д. К. Лингвистические квесты как проекты для оптимизации обучения языкам // Вестник Башкирского университета, 2020. №3. С. 604–608.
8. Соссюр Ф. Курс общей лингвистики / пер. А. М. Сухотин; под ред. Р. О. Шор. М.: изд-во Юрайт, 2019. 303 с.
9. Фаткуллина Ф. Г. Семантика деструктивных глаголов: учеб. пособие. Уфа: РИЦ Баш. гос.ун-та, 2005. 127 с.
10. Фаткуллина Ф. Г., Хабиров Р. Р. Медиатекст в современном коммуникационном пространстве // Соврем. проблемы науки и образования, 2015. №1. С. 885. URL: <http://www.science-education.ru/121-18258>
11. Фаткуллина Ф. Г. Интернет-коммуникация: прагматический и национально-культурный аспект (на мат-ле интернет-мемов) // Мат-лы Междунар. научно-метод. конф. «Межкультурная ↔ Интракультурная коммуникация: теория и практика обучения и перевода». Уфа: РИЦ Баш. гос. ун-та, 2014. Т. 2. С. 228–235.
12. Эко У. Имя Розы. М.: Астрель: Corpus, 2011. 672 с.
13. URL: https://twitter.com/moonbasekappa/status/1062062491541356545?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1062062491541356545%7Ctwgr%5E%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fstayhipp.com%2Fglossary%2Ff-in-the-chat-press-f-to-pay-respects%2F
14. URL: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=emoji/>
15. URL: <https://web.archive.org/web/20101226062728/http://anthropology.ru/ru/texts/burmistr/peirce.html>

Поступила в редакцию 24.01.2021 г.

После доработки – 10.02.2021 г.

SEMIOTIC NATURE OF THE COMPUTER DISCOURSE (BASED ON THE MATERIAL OF VIDEO GAMES)

© D. K. Saiakhova

*Bashkir State University
32 Zaki Validi Street, 450076 Ufa, Republic of Bashkortostan, Russia.*

*Phone: +7 (347) 272 74 63.
Email: dsayakhova@gmail.com*

In the modern world, a person's life was divided into two components (online, communication in the Internet space, and offline, as a system of familiar dialogue). Therefore, new forms of interaction between representatives of society appeared, a transformation of communication methods took place. For today, the global Internet has taken a dominant place in the system of human communication, and a significant part of communications moved to a new dimension – virtual reality. In accordance with new realities, the forms of communication also changed, especially in visual discourse. Computer discourse and comparative linguistics have been one of the central topics of research in linguistics for the past decades, yet their capabilities and application possibilities are still poorly understood. One of these topics is the form of representation of the presented systems in one of the most popular types of computer discourse – the discourse of video games. In the article, the theoretical features of the semiotic nature of video game discourse are studied in terms of both semantic and pragmatic parameters. The author considers the nature of signs from general theoretical, semantic and syntactic (representations of sign systems in video games), and pragmatic (functions and their reproduction) positions. The problem of transformation of verbal signs in the process of localization of video games is also touched on.

Keywords: video games, semiotics, digitalization, communication studies, linguopragmatic, cognitive studies, discourse, language.

Published in Russian. Do not hesitate to contact us at bulletin_bsu@mail.ru if you need translation of the article.

REFERENCES

1. Ageev V. N. Semiotika [Semiotics]. Moscow: Ves' Mir, 2002.
2. Van Dijk T. A. K opredeleniyu diskursa [On the definition of discourse]. Leningrad: Seidzh pablikeishns, 1998.
3. Galichkina E. N. Kharakteristiki komp'yuternogo diskursa / Vestnik Orenburgskogo gos. un-ta. 2004, No. 10. Pp. 55–59.
4. Lingvisticheskii entsiklopedicheskii slovar' [Linguistic encyclopedic dictionary] / Nauch.-red. sovet izd-va «Sov. entsikl.», In-t yazykoznaniya AN SSS. Ed. V. N. Yartseva. Moscow: Sov. entsikl., 1990. 682 pp. URL: <http://tapemark.narod.ru/les/>
5. Pierce Ch. S. Izbrannye filosofskie proizvedeniya [Selected philosophical works]. Moscow: Logos, 2000.
6. Sayakhova D. K. Kazanskii lingv. zh-l. 2020. Vol. 3. No. 1. Pp. 52–64.
7. Sayakhova D. K. Vestnik BashGU, 2020. No. 3. Pp. 604–608.
8. Saussure F. Kurs obshchei lingvistiki [General linguistics course]. Ed. R. O. Shor. Moscow: izd-vo Yurait, 2019.
9. Fatkullina F. G. Semantika destruktivnykh glagolov: ucheb. posobie [Semantics of destructive verbs: textbook]. Ufa: RITs BashGU, 2005.
10. Fatkullina F. G., Khabirov R. R. Sovrem. problemy nauki i obrazovaniya, 2015. No. 1. Pp. 885. URL: <http://www.science-education.ru/121-18258>
11. Fatkullina F. G. Mat-ly Mezhdunar. nauchno-metod. konf. «Mezhkul'turnaya ↔ Intrakul'turnaya kommunikatsiya: teoriya i praktika obucheniya i perevoda». Ufa: RITs BashGU, 2014. Vol. 2. Pp. 228–235.
12. Eco U. Imya Rozy [The name of the rose]. Moscow: Astrel': Corpus, 2011.
13. URL: https://twitter.com/moonbasekappa/status/1062062491541356545?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E1062062491541356545%7Ctwgr%5E%7Ctwcon%5Es1_&ref_url=https%3A%2F%2Fstayhipp.com%2Fglossary%2Ff-in-the-chat-press-f-to-pay-respects%2F
14. URL: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=emoji/>
15. URL: <https://web.archive.org/web/20101226062728/http://anthropology.ru/ru/texts/burmistr/peirce.html>

Received 24.01.2021.

Revised 10.02.2021.