



Колесников Никита
Сергеевич
студент гр. СИЯ-51, БарГУ

نيكита سيرجييفيش كوليسنیکوف
طالبة بجامعة بارانوفیتشی
الحكومية

ФЕНОМЕН ИНТЕРТЕКСТУАЛЬНОСТИ В ИГРОВОМ ДИСКУРСЕ (НА ПРИМЕРЕ ВИДЕОИГРЫ “THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION”)

ظاهرة التناص في مطابق الألعاب (على سبيل المثال لعبة الفيديو "إنه كبار القرى الرابع: النسيان")

Аннотация: Поколение Z требует от работодателей нового подхода к мотивации и взаимодействию. Команды должны учитывать их потребности в свободе, обучении и социальной ответственности. Адаптация к этим изменениям обеспечит успешное сотрудничество и конкурентоспособность.

Ключевые слова: поколение Z, мотивация, обучение, свобода, социальная ответственность.

الخلاصة: يتطلب الجيل Z جديداً للتحفيز والتفاعل من أصحاب العمل. يجب على الفريق أن تأخذ في الاعتبار احتياجاته للحرية والتعلم والمسؤولية الاجتماعية. إن التكيف مع هذه التغيرات من شأنه أن يضمن التعاون الناجح والقدرة التنافسية.

Научный
руководитель



Криштоп Инесса Сергеевна
к. филол. н., доцент, доцент
кафедры профессиональной
иностранной подготовки БарГУ

د. إينيسا سيرجييفنا كريستوب
استاذ مشارك بقسم التدريب المهني على اللغات
الأجنبية بجامعة بارانوفيتشي الحكومية

Введение

Как правило, концепция интертекстуальности применяется при интерпретации художественных или публицистических текстов. Однако современная лингвистика расширяет границы исследований, обращая внимание на компьютерные игры как на богатый источник языкового материала, так как современные игровые продукты помимо механики и визуального компонента включают разнообразные лингвистические элементы — от кинематографических вставок, сюжета (истории) и описаний миссий до диалогов персонажей и интерфейсных текстов. Соответственно, особенно актуальным становится анализ вербальной составляющей видеоигр.

Учеными установлено, что самой распространенной формой являются, собственно, интертекстуальные элементы, то есть цитаты, аллюзии, реминисценции или референции, а также пластика. Перечисленные элементы выступили основным предметом исследования при анализе компьютерной игры “The Elder Scrolls IV: Oblivion” — видеоигры, созданной студией Bethesda Game Studios и вышедшей в марте 2006 года. Игра получила признание критиков и была названа «Игрой года» и «Лучшей RPG».

Результаты и обсуждение

Понятие интертекстуальности было введено Ю. Кристевой в 1967 году в работе «Бахтин, слово, диалог, роман», и обсуждается до сих пор, поскольку исследователи не пришли к единому определению [1, с. 51]. Ю. П. Солодуб трактует интертекстуальность как связь между художественными текстами, принадлежащими разным авторам и определяемыми как более ранний и более поздний [2, с. 11]. В свою очередь, И. П. Смирнов определяет её как процесс, в котором смысл художественного произведения формируется посредством ссылок на другие тексты, находящиеся в творчестве того же автора или в смежных искусствах.

Филологи предлагают несколько принципов для систематизации компонентов интертекстуальности. Ж. Жаннетт выделяет следующие формы:

1. **Собственно, интертекстуальные** — конструкция «текст в тексте».
2. **Паратекстуальные** — взаимосвязь основного текста с его вспомогательными элементами, такими как заголовок или предисловие.
3. **Метатекстуальные** — комментарии и критические отсылки к предшествующим текстам.

4. **Гипертекстуальные** — пародия или ироническое переосмысление одного текста другим.

5. **Архитекстуальные** — отражение жанровой связи между текстами [3, с. 121].

В игре можно наблюдать множество примеров интертекстуальных цитат:

1. Император использует фразу Цезаря из шекспировской трагедии «Юлий Цезарь»: “Death, a necessary end, will come when it will come.”

2. Персонаж Минск из “Baldr's Gate II: Shadows of Amn” говорит: “Jump on my sword while you can, evil.”

3. Доктор Джонс из «Индиана Джонса: В поисках утраченного ковчега» произносит: “...there is nothing you can possess, which I cannot take away.”

4. Шум гро-Йаруг комментирует виноградники братьев Сурили, ссылаясь на песню “Joy to the World” группы “Three Dog Night”.

Примеры аллюзий в игре включают:

1. Пророчество, связанное с каджитами, отсылает к «Библии» и «Десяти египетским казням».

2. Квест “Whodunit?” отдает дань уважения Агате Кристи, основанная на «Десяти негритят».

3. В квесте “Unfriendly Competition” упоминается «Жуткий список», аналогичный произведениям Дж. Толкина.

Референции можно увидеть в следующих примерах:

1. Думаг гро-Бонк говорит: “Mama always said, ‘You can tell a lot about a man by the sword he carries’”, что перекликается с фразой Форреста Гампа.

2. Уриэль перефразирует шекспировского Юлия Цезаря: “The skies are marked with numberless sparks, each a fire, and every one a sign.”

Заключение

Компьютерная игра “The Elder Scrolls IV: Oblivion” насыщена разнообразными отсылками на известные произведения художественной и религиозной литературы, кинематографа, музыки и другие компьютерные игры. С их помощью разработчики создают абсолютно уникальный мир, в котором смысл создается на нескольких уровнях. Такая смысловая многомерность помогает обогатить культурный опыт игроков, а также реализовать когнитивную базу порождающего текста субъекта. Более того, становится очевидным тот факт, что современные компьютерные игры являются равнозначным полем для изучения концепции интертекстуальности как лингвистического феномена.

المقدمة

وكلاء عامة، يتم تطبيق مفهوم التناص في تقدير النصوص الفنية أو الصحفية. ومع ذلك، تعمل اللغويات الحديثة على توسيع حدود البحث، مع الاهتمام بالألعاب الكميبيوتر كمصدر غني للمواد اللغوية، حيث تتضمن منتجات الألعاب الحديثة، بالإضافة إلى الميكانيكا والمكونات المرئية، مجموعة متعددة من العناصر اللغوية - من الإدخالات السينمائية، ومؤامرة (قصة) ووصف المهمة إلى حوارات الشخصيات ونصوص الواجهة. وبناء على ذلك، أصبح تحليل المكون الناطقي للألعاب الفيديو ذات أهمية خاصة.

وقد أثبتت العلماء أن الشكل الأكثر شيوعاً هو في الواقع العناصر النصية، أي الاقتباسات، والإشارات، والتذكيرات، أو المراجع، فضلاً عن الاتصال. كانت العناصر المذكورة هي الموضوع الرئيسي للبحث في تحليل لعبة الكميبيوتر “The Elder Scrolls IV: Oblivion” - وهي لعبة فيديو أنشأتها استوديوهات بيتشيسدا جامي وتم إصدارها في مارس 2006. حصلت اللعبة على إشادة النقاد وتم تسميتها “اللعبة العام” وأفضل لعبة تقمص أدوار.

النتائج والمناقشة

تم تقديم مفهوم التناص بواسطة ج. كريستيفا في عام 1967 في عملها “باختين”， الكلمة، الحوار، الرواية”， ولا يزال قيد المناقشة، حيث لم يتوصل الباحثون إلى تعریف واحد [1، ص. 51]. يفسر سولودوب التناص باعتباره صلة بين النصوص الفنية التي تنتمي إلى مؤلفين مختلفين ويتم تعريفها على أنها سابقة ولاحقة [2، ص. 11]. وبدوره، يعرفها أي. بي. سميرنوف بأنها عملية يتم فيها تشكيل مفهوم ذات العمل الفني من خلال الإشارة إلى نصوص أخرى موجودة في عمل نفس المؤلف أو في الفنون ذات الصلة.

يقترح علماء اللغة عدة مبادئ لتنظيم مكونات التناص. حدثت ج. جانيت الأشكال التالية:

1. في الواقع، بين النصوص - بناء “نص داخل نص”.

2. **النص الموازي** - العلاقة بين النص الرئيسي وعناصره المساعدة، مثل العنوان أو المقدمة.

3. **متناصية** - تعليقات ومراجع نقدية للنصوص السابقة.

4. **النص الشعبي** - محاكاة ساخرة أو إعادة تفسير ساخرة لنص ما بواسطة نص آخر.

5. **العمارة** - انعكاس العلاقة النوعية بين النصوص [3، ص. 121].

هناك العديد من الأمثلة على الاقتباسات النصية في جميع أنحاء اللعبة:

1. يُستخدم الإمبراطور عبارة فيصر من مأساة شكسبيرو بوليوس فيصر: ”الموت، النهاية الضرورية، سيأتي عندما يأتي“.

2. تقول شخصية مينسك من لعبة ”Baldur's Gate II: Shadows of Amn“: ”اقفز على سيفي بينما تستطيع، أنها الشرير.“

3. يقول الدكتور جونز من فيلم ”غزاة التوابوت المفقود“: ”... ليس هناك شيء يمكنه امتلاكه، ولا يمكنني أن أخذه منه.“

4. تعلق ضحاج جرو-باريوج على مزارع الكروم الخاصة بالأخوين سوريلي، في إشارة إلى أغنية ”فرح للعالم“ التي قدمتها مجموعة ”ليلة الكلاب الثلاثة“.

تتضمن أمثلة التلميحات في اللعبة ما يلي:

1. الأمارة المحيطية بالخارج تشير إلى الكتاب المقدس والضربات العشر في مصر.

2. مهمة ”من هو الجاني؟“ يقدم تحية تقديرية لأجاثا كريستي، استناداً إلى رواية عشرة هنود صغار.

3. في مهمة ”المنافسة غير الودية“، تم ذكر ”القائمة الغربية“، على غرار أعمال تولكين.

يمكن رؤية المراجع في الأمثلة التالية:

1. يقول دوماج جرو-بونك، ”كانت أمي تقول دائمًا، يمكنك معرفة الكثير عن الرجل من خلال السيف الذي يحمله“، وهو ما يرد صدى سطراً من فيلم فورست غامب.

2. يعيد أورييل صياغة مسرحية بوليوس فيصر لشكسبيير: ”السموات تحمل علامات لا حصر لها من الشر، كل منها نار، وكل منها علامة.“

الختام

تحتوي لعبة الكميبيوتر ”The Elder Scrolls IV: Oblivion“ على العديد من الإشارات إلى الأعمال الشهيرة في الخيال والأدب الديني والسينما والموسيقى والألعاب الكميبيوتر الأخرى. وبمساعدتهم، يقوم المطورون بإنشاء عالم فريد تماماً يتم فيه إنشاء المعنى على عدة مستويات. وتساعد هذه التعديلية الدلالية في إثراء التجربة القافية للأطفال، فضلاً عن تحقيق الفاعلية المعرفية للموضوع الذي يولد النص. علاوة على ذلك، يصبح من الواضح أن ألعاب الكميبيوتر الحديثة تشكل مجالاً متساوياً لدراسة مفهوم التناص كظاهرة لغوية.

литература

1. Солодуб Ю. П. Интертекстуальность как лингвистическая проблема / Ю. П. Солодуб // Филологические науки. — 2000. — №2 — С. 51-57.
2. Смирнов И. П. Порождение интертекста (Элементы интертекстуального анализа с примерами творчества Б. Л. Пастернака) / И. П. Смирнов — 2-е изд. — СПб. : Языковой центр СПбГУ, 1995 — 193 с.
3. Фатеева Н. А. Контрапункт интертекстуальности, или Интертекст в мире текстов. / Н. А. Фатеева — М.: Агар, 2000. — 280 с.