

10. Informed Consent for Bone Grafting Procedure [Electronic resource]. Mode of access: https://neworleansdentalcenter.com/consent-forms/Consent_for_Bone_Grafting_Procedure.pdf (date of access: 10.03.2020).

11. Patient Consent to Begin Orthodontic Treatment [Electronic resource]. Mode of access: <https://www.tdicinsuranentsce.com/Portals/0/Region-D/pdfs/forms/Orthodontic-informed-consent.pdf> (date of access: 10.03.2020).

ЭКСПЛИКАЦИЯ ПРОБЛЕМАТИКИ КАК НАЧАЛО КОНСТРУИРОВАНИЯ ВИДЕОИГРОВОГО МЕТАНАРРАТИВА

О. В. Леон

Барановичский государственный университет

Барановичи, Беларусь

e-mail: hoyden.feanorown@gmail.com

В статье рассматриваются языковые средства стартового погружения игрока в нарративную и метанарративную составляющие фикционального мира видеоигры, используемые в ходе реализации коммуникативных тактик постановки индивидуальной проблемы протагониста и глобальной проблемы игрового метанарратива.

Ключевые слова: видеоигра; видеоигровой нарратив; видеоигровой метанарратив; протагонист видеоигры; метанарративный комментарий.

THE EXPLICATION OF PROBLEMATICS AS THE BEGINNING OF VIDEOGAME METANARRATIVE CONSTRUCTION

O. V. Leon

Baranovichi State University

Baranovichi, Belarus

e-mail: hoyden.feanorown@gmail.com

The linguistic means of the player's initial immersion into the narrative and metanarrative components of the fictional world of a videogame, used for the implementation of the communicative tactics for posing the individual problem of the protagonist and the global problem of the video game metanarrative are discussed in the article.

Key words: videogame; videogame narrative; videogame metanarrative; videogame protagonist; metanarrative commentary.

Введение. Вопрос о механизме вербального взаимодействия игрока с фикциональным миром видеоигры и коллективного автора игры с игроком, а в частности то, каким образом языковые средства функционируют в процессе погружения игрока в мир видеоигры, объяснения сегментов культуры игрового мира и моделей поведения действующих в нем персонажей и подведения игрока к принятию определенных игровых решений, является достаточно актуальным для современного дискурса-анализа [1].

Поиск ответов на него побуждает исследователей обратиться к метанарративному компоненту видеоигры, под которым подразумевается идеологическая основа внутриигрового мира [2, с. 79], «повествование о повествовании» [3, с. 10], глобальная объяснительная схема, «матрица» понимания культуры фикционального мира и ее отдельных сегментов [2, с. 186], которая заключается в «великом повествовании» о мире в целом, опирающемся, согласно философской концепции Ж. Ф. Лиотара [4], на достижение определенного состояния мира в будущем.

Цель данного исследования заключается в выявлении вербальных средств стартового погружения игрока в мир видеоигры, обеспечивающих конструирование основы игрового метанарратива посредством экспликации его проблематики.

Материалом исследования послужил англоязычный вербальный компонент серии игр “Dishonored”, разработанных французской компанией Arkane Studios и изданных американской компанией Bethesda Softworks, которые отличает высокая степень нелинейности сюжета и свободы действий, предоставляемой игрокам.

Основная часть. Первым этапом конструирования метанарратива по концепции Ж. Ф. Лиотара является формулировка проблемы, которую необходимо решить [4]. Следует оговорить, что в рамках данной философской концепции «проблема» носит глобальный характер, универсальную значимость для всех и каждого, связана с перспективой развития мира в целом и судьбы в нём каждого отдельного человека и вербализуется как «великая история», стремящаяся объяснить систему общественных ценностей исходя из логики исторического продвижения общества. К метанарративу видеоигры подобное видение формулировки проблемы применимо только в том случае, если рассматривать мир игры как миропроjekt, находящийся на определенном отрезке исторического движения и обладающий вытекающей из направления данного движения системой ценностей, идей и взглядов, тем или иным способом выражаемых в вербальном компоненте видеоигры.

В качестве основной лингвистической формы выражения метанарративного компонента видеоигры в данном исследовании выступает метанарративный комментарий (комментарий рассказчика по поводу нарратива, обеспечивающий диалог автора с читателем [5, с. 83]).

На этапе формулировки проблемы метанарративные комментарии, обеспечивающие доведение до сведения игрока проблематики фикционального мира, в который оказывается погружен протагонист (главный герой) видеоигры, следует отличать от собственно нарративных комментариев, посредством которых разработчики игры повествуют о событиях

в жизни главного героя, составляющих игровой сюжет, предваряющих его или происходящих по его завершении. Нарративные комментарии, в частности, служат экспликации проблематики личной истории протагониста.

Прямой диалог коллективного автора (команды разработчиков игры) с игроком возможен, к примеру, в ходе односторонней письменной коммуникации посредством текстов, адресуемых игроку с экрана при продвижении с одного узла игрового сюжета на другой. В данном случае для раскрытия проблематики игры используется тактика «брифинга», язык которой отличается набором денотативных высказываний о действиях, состояниях и задачах протагониста, значимых для текущего момента, а также прямыми указаниями на время и/или место действия:

You have just returned from a journey of several months, visiting the other nations in the Empire to ask for aid in dealing with the Rat Plague. You must deliver their diplomatic response to the Empress whom you serve as Lord Protector.

Помимо исключительно нарративных содержательных компонентов, касающихся последних событий из жизни главного героя и его текущей задачи, приведенный текст содержит метанарративные компоненты, связанные с проблематикой игрового мира: в нем упоминается «Крысиная Чума» (*the Rat Plague*), представляющая угрозу для всего места действия в широком смысле (игровой миропроjekt обретает геополитическую форму многонациональной Империи: *the other nations in the Empire*), устранение которой находится в области целеполагания персонажа, непосредственно связанного с протагонистом, согласно данному фрагменту текста, должностными взаимоотношениями (*the Empress whom you serve as Lord Protector*). Таким образом, в рамках нарратива посредством ономастического компонента происходит метанарративная репрезентация, решение метанарративной задачи, связанной с определением места главного героя в проблематике игрового мира.

Экспликация проблемы игрового мира и игрока может осуществляться в рамках косвенной коммуникации коллективного автора игрового нарратива с игроком, осуществляемой посредством реплик персонажей видеоигры. Посредством тактики «связки», которая маркируется деонтическими высказываниями в мы-дискурсе или прямыми просьбами из уст персонажей, значимых для протагониста, может быть эксплицирована как степень вовлеченности главного героя игры в решение проблем игрового мира (метанарративный компонент), так и его индивидуальные проблемы (основа нарратива). В контексте данной игры подобного рода персонажем является Императрица как правительница игрового мира, непо-

средственный начальник и возлюбленная протагониста, а также мать его дочери, произносящая следующие реплики: 1) *The plague has taken so many, and we must find a cure* (метанарратив спасения человечества от вымирания); 2) *It's all coming apart. Find Emily. Protect her. You're the only one. You'll know what to do. Won't you?* (личный нарратив спасения близких).

Ещё одним средством формулировки проблем, лежащих в основе нарратива и метанарратива, являются метанарративные комментарии в речи антагонистов, являющихся источниками угрозы безопасности главного героя, других значимых для него персонажей и игрового мира в целом. Примером экспликации проблем игрового мира и протагониста игры посредством менасивных тактик в вербальном поведении антагонистов служит следующий игровой диалог:

Lord Regent: Corvo, the Empress is dead, her daughter Emily is hidden away, and no one will ever know the truth.

The High Overseer: Yes, unlucky you. Tomorrow you'll be executed, but it's for a good cause. This country needs strong leadership now, someone to guide the weak, and that's where we come in.

Lord Regent: There is nothing personal in this, even though you almost sank our plans. But it turned out well. You were in the wrong place at the right time, and someone has to take the fall.

В данном диалоге, содержащем многочисленные метанарративные комментарии к фрагменту игрового нарратива, эксплицируется как угроза доброму имени и жизни главного героя (проблематика нарратива), так и угроза игровому миру, заключающаяся в незаконном захвате государственной власти преступниками (метанарратив зла, стремящегося к власти).

Вербальное повествование в видеоигре “Dishonored” осуществляется в том числе и посредством введения субститута реального повествователя – персонажа-рассказчика, который ведет повествование, раскрывая игроку особенности творческого замысла миропроекта видеоигры и осуществляя рефлексию над действиями протагониста, событиями в его жизни и проявляемыми им личностными качествами [6, с. 25]. В начале игрового сюжета всезнающий персонаж-нарратор (сверхъестественная сущность игрового мира, именуемая «Чужим») эксплицитно подводит итог проблемной ситуации, в которой оказался главный герой, предвосхищает ее возможный исход, и косвенно, посредством побуждающих к действию риторических вопросов, подталкивает протагониста к решению индивидуальных проблем, стимулируя дальнейший ход нарратива:

The Outsider: My dear Corvo. What a sad hand fate has dealt you. The beloved Empress dead and everyone thinks you're the killer. But we know what really happened, don't we? You don't want to end your life to the sound of idi-

ots cheering as your head hits the muck, do you? Let's see if we can do better, and, to make things interesting... My mark. Consider it a gift.

В вербальном поведении персонажа-нарратора по отношению к протагонисту демонстрируется тактика «дружеского участия», но при этом она направлена «сверху вниз».

Заключение. Таким образом, основными тактиками экспликации проблематики видеоигрового метанарратива являются тактики «брифинга», «связки» и «менасива». При этом проблематика метанарратива оказывается тесно взаимосвязанной с проблематикой нарратива о главном герое видеоигры, что роднит видеоигровую нарратив с архаичным эпическим нарративом, в котором судьба главного героя эпоса оказывает непосредственное влияние на судьбу мира в целом. Индивидуальные проблемы протагониста эксплицируются посредством таких коммуникативных тактик, как «брифинг», «связка», «менасив», «дружеское участие» и переплетаются с проблемами метанарратива, в большинстве тактик эксплицируясь в одном и том же коммуникативном контексте (все перечисленные тактики кроме «дружеского участия»).

Экспликация проблем игрового нарратива и метанарратива может осуществляться как напрямую от лица коллективного автора игры, так и от лица игровых персонажей определенного типа (лично значимый для протагониста персонаж, антагонист, персонаж-субститут рассказчика).

Библиографические ссылки

1. Харлашкин М. Н. Особенности дискурса видеоигр // Вестник Моск. гос. обл. ун-та. Сер. Лингвистика. 2016. № 1. С. 92–98.
2. Видеоигры: введение в исследования / отв. ред. Е. В. Галанина. Томск : Издательский Дом Томского гос. ун-та, 2018. 396 с.
3. Videogame Sciences and Arts [Electronic resource] : 11th International Conference, VJ 2019, Aveiro, Portugal, November 27-29, 2019, Proceedings. Cham : Springer Nature, 2019. 277 p. Mode of access: <https://clck.ru/NESJG>. (date of access: 25.04.2020).
4. Лиотар Ж.-Ф. Состояние постмодерна. М. ; СПб. : Институт экспериментальной социологии : Алетейя, 1998. 160 с.
5. Федотова О. С. Лингвокогнитивные метаструктуры в англоязычном художественном нарративе : дис. ... д-ра филол. наук. Москва, 2019. 398 л.
6. Леон О. В. Лингвистический, литературоведческий и философский аспекты видеоигрового метанарратива // Мова і культура. (Науковий журнал). К. : Видавничий дім Дмитра Бураго, 2020. Вип. 22. Т. V (200). 388 с.