

УДК 008

DOI: 10.18413/2408-932X-2023-9-3-0-14

Беляев Д. А.

Мультимодальная и медиалингвистическая дискурс-аналитика видеоигр (размышление над книгой Astrid Ensslin “The Language of Gaming”. Basingstoke and New York: Palgrave Macmillan, 2012. 208 p.)*

Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, ул. Ленина, д. 42, г. Липецк, 398020, Россия; dm.a.belyaev@gmail.com

Аннотация. Статья-размышление посвящена реконструкции и критической аналитике коммуникативно-медиалингвистической оптики рассмотрения видеоигр, представленной в монографии немецкого исследователя цифровых медиа А. Энслин «Язык игр». Видеоигры сегодня стали легитимной частью дискурсивного поля электронных медиа, выступая транслятором содержательно разнообразных смыслов и концептов. Язык видеоигр мультимодален и обладает рядом оригинальных семиотических структур, что выделяет его в ряду прочих экранных медиа и дает качественно новые возможности по формированию нарративных посланий. Монография А. Энслин является первым фундаментальным исследованием в дискурсе *game studies*, которое комплексно раскрывает структуры и модальности языка видеоигр, опираясь на мультимодальный дискурс-анализ. Полиморфный технокультурный характер объекта исследования требует обращения к разнообразным подходам и методам, характерным для *media/game studies*. Особая предметная оптика рассмотрения создает необходимость опираться на методы мультимодального и дискурсивного анализа, а также приемы коммуникативистики. В статье системно раскрываются и критически анализируются основные идеи, концепты и исследовательские выводы монографии А. Энслин «Язык игр». Выделяется содержательное ядро каждой главы работы, акцентируется внимание на достоинствах и недостатках исследования. Делается вывод о том, что книга А. Энслин «Язык игр» является важным событием в междисциплинарном развитии *game studies*, формируя контур лингвистически-дискурсивного направления исследования коммуникативных возможностей видеоигр.

Ключевые слова: язык видеоигр; кибертекст; медиариторика; Astrid Ensslin; экранная культура; медиа; семиотика видеоигр

Для цитирования: Беляев Д.А. Мультимодальная и медиалингвистическая дискурс-аналитика видеоигр (размышление над книгой Astrid Ensslin “The Language of Gaming”. Basingstoke and New York: Palgrave Macmillan, 2012. 208 p.) // Научный результат. Социальные и гуманитарные исследования. 2023. Т. 9. № 3. С. 187-193. DOI: 10.18413/2408-932X-2023-9-3-0-14

* Исследование выполнено при поддержке гранта Российского научного фонда № 23-28-00088, «Видеоигровая медиариторика в экранной культуре: архитектура кибертекста и адаптация социокультурных нарративов» (<https://rscf.ru/project/23-28-00088/>).

D. A. Belyaev

Multimodal and mediallynguistic discourse analysis of video games (reflecting on Astrid Ensslin (2008), *The Language of Gaming*, Palgrave Macmillan, Basingstoke and New York)*

Semenov-Tyan-Shansky Lipetsk State Pedagogical University,
42 Lenin St., Lipetsk, 398020, Russia; dm.a.belyaev@gmail.com

Abstract. The article is devoted to the reconstruction and critical analysis of the communicative and mediallynguistic optics of video game consideration, presented in the monograph of the German digital media researcher A. Ensslin, “The Language of Gaming”. Video games have now become a legitimate part of the discursive field of electronic media, acting as a translator of meaningfully diverse meanings and concepts. The language of video games is multimodal and has a number of original semi-otic structures, which distinguish it among other screen media and provide qualitatively new opportunities for the formation of narrative messages. A. Ensslin's monograph is the first fundamental study in the discourse of game studies, which comprehensively reveals the structures and modalities of video games language, relying on multimodal discourse analysis.

The polymorphic, techno-cultural nature of the object of study requires a variety of approaches and methods characteristic of media/game studies. The specific subjective optics of consideration creates the need to rely on the methods of multimodal and discourse analysis, as well as the methods of communicativism. The article systematically reveals and critically analyses the main ideas, concepts and research conclusions of A. Ensslin's monograph “The Language of Gaming”. The article identifies the substantive core of each chapter of the work, focuses on the strengths and weaknesses of the study. The author concludes that A. Ensslin's book “The Language of Gaming” is an important event in the interdisciplinary development of game studies, forming the contour of the linguistic and discursive direction of research into communicative possibilities of video games.

Keywords: video game language; cybertext; media rhetoric; Astrid Ensslin; screen culture; media; video game semiotics

For citation: Belyaev D. A. (2023), “Multimodal and mediallynguistic discourse analysis of video games (reflecting on Astrid Ensslin (2008), *The Language of Gaming*, Palgrave Macmillan, Basingstoke and New York)”, *Research Result. Social Studies and Humanities*, 9 (3), 187-193, DOI: 10.18413/2408-932X-2023-9-3-0-14

Сегодня видеоигры являются заметной частью современной медиакультуры. За последние два десятилетия они значительно расширили контур собственной социокультурной идентичности, преодолев границы исключительно развлекательно-

подросткового гетто. Видеоигры институционализировались в качестве оригинальной формы виртуально-экранного искусства, особого вида спорта и инновационной образовательной практики (методика Digital Game Based Learning), а их сюжеты подчас

* The research has been performed within the project supported by Russian Science Foundation No 23-28-00088 “*Video game media rhetoric in screen culture: cybertext architectonics and adaptation of sociocultural narratives*” (<https://rscf.ru/project/23-28-00088/>).

вызывают бурный общественно-политический отклик. Так, современные политики (в том числе и отечественные) публично признают, что видеоигры могут рассматриваться как медиаинструмент идеологического влияния и пропаганды. Одновременно исторические нарративы видеоигр стали легитимной частью дискурса *public history*, оказывая влияние на формирование массового исторического сознания.

Данное культурное масштабирование видеоигр не осталось незамеченным в научно-исследовательской среде. С конца XX в. начинает складываться междисциплинарный исследовательский дискурс, посвященный рассмотрению видеоигр в качестве сложного, полиморфного и полимодального социокультурного феномена. Сначала он развивается в рамках *media studies*, но затем быстро складывается специализированное исследовательское направление – *game studies*. Появляются периодические научные издания соответствующей направленности (например, *Game Studies*, *Games and Culture* и *The Computer Games Journal*), создается международная ассоциация исследования цифровых игр (*Digital Games Research Association (DiGRA)*), координирующая по всему миру междисциплинарные исследования видеоигр и ежегодно организующая наиболее представительные конференции. Эта тенденция не обошла стороной и Россию. Так, на философских факультетах МГУ и СПбГУ были созданы подразделения, специализирующиеся на развитии и популяризации *game studies*. Предметно-тематический контур *game studies* достаточно широк и разнообразен. Исследовательский фокус включает философскую, культурологическую, художественно-эстетическую, социологическую, политологическую, историческую, педагогическую и психологическую направленности аналитики видеоигр. Этот фокус постоянно расширяется, охватывая все новые, часто междисциплинарные, предметные области. В частности, сравни-

тельно недавно видеоигры вошли в академические сферы социолингвистики, дискурс-анализа и медиакоммуникативистики.

С учетом объема присутствия видеоигр в современном культурном пространстве и огромного спектра различных информационных посланий, которые ими транслируются, неизбежно возникает вопрос о языке видеоигр, об особенностях их семиотики, медиариторики и организации дискурс-пространств. Это все особенно важно в связи с тем, что видеоигры обладают оригинальным семиотическим инструментарием (например, знаками процедурного порядка и высокой интерактивностью) в сравнении с другими экранными медиа. Более того, видеоигры представляют собой один из самых сложных и многогранных видов медиа, существующих в современной медиаэкологии (Ensslin, 2012: 5-6). Специальное рассмотрение топика «язык видеоигр» необходимо для адекватного понимания кибертекстов, их актуальной семантики и потенциальных риторических возможностей. К сожалению, и сегодня работ в данной исследовательской оптике крайне мало. Поэтому до сих пор сохраняет актуальность монография А. Энслина «Язык игр», вышедшая в 2012 году. Она является первой фундаментальной работой, посвященной комплексному, систематическому изучению медиалингвистических и мультимодальных дискурсов видеоигр. Одновременно это исследование почти неизвестно в отечественном дискурсе *game studies*, а само направление изучения языка видеоигр практически не развивается.

Думается, будет уместно вначале остановиться на характеристике автора «Языка игр» и раскрытии основных вех ее научной биографии, которые позволяют лучше понять дискурсивный контекст написания данной работы. Итак, Астрид Кристина Энслин – немецкий исследователь в области цифровых медиа, является основателем журнала “*Journal of Gaming and Virtual Worlds*” и входит в редсовет таких авторитетных изданий, как “*Game Studies, Context & Media*” и “*Digital Culture*

& Society». Получив в Тюбингенском университете базовое музыкальное (бакалавриат) и языковое (магистратура) образование, она в Гейдельбергском университете в 2006 г. защитила докторскую диссертацию на тему «Канонизация гипертекста: исследования и конструкции». Уже в этой работе проявилась особая междисциплинарная исследовательская оптика – анализ предметного поля цифровых текстов и дискурсов через призму лингвистики и коммуникативистики. Эти принципы впоследствии будут использованы Энслин при рассмотрении видеоигр.

С 2006 по 2016 гг. Энслин занимает должность профессора цифровых гуманитарных наук в Уэльском университете. Собственно, именно там и была создана ее монография «Язык игр». Но для нашего рассмотрения важно упомянуть две ее ранние работы: «Язык в медиа: репрезентации, идентичность, идеология» (*Language in the Media: Representations, Identities, Ideologies*, 2007) и «Создание вторых жизней: сообщество, идентичность и пространственность как конструкции виртуальности» (*Creating Second Lives: Community, Identity and Spati-ality as Constructions of the Virtual*, 2011). Заметно, что сначала автор интересуется семиотикой и риторикой новых медиа, прежде всего экранными гипертекстуальными информационными массивами. Далее Энслин обращается к рассмотрению того, как текстуально, семиотически и дискурсивно конструируются виртуальные личности и сообщества (на примере онлайн-среды известных видеоигр *Second Life* и *World of Warcraft*). В работе исследуется вопрос о том, как геймеры конструируют альтернативные онлайн-реальности с учетом особого понимания телесности и пространства в виртуальной реальности игры. Уже данная монография дисциплинарно находилась на пересечении медиакоммуникативистики, культурологии и литературоведения, а методологически использовала философскую рефлексию, социальную семиотику и дискурс-анализ. Собственно эта же междисциплинарная направленность, но в

более широком предметном фокусе, распространенном на видеоигры в целом, была применена Энслин в ее следующей книге «Язык игр».

Сразу обращает на себя внимание название работы, которое может произвести обманчивое впечатление о ее содержании. Дабы акцентировать внимание на сложном репрезентативном, социальном и дискурсивном характере видеоигр, медиаисследователь намеренно называет книгу «Язык игр», а не «Язык видеоигр». Хотя формально последнее было бы более адекватно ее содержанию, однако, оно не сможет в достаточной степени охватить многочисленные пласты языка и дискурса, окружающие видеоигры, то, как они используются и как о них отзываются различные геймеры. Соответственно, понятие «язык видеоигр» оказывается частью более широкой предметной топики – «язык игр». При этом автор намеренно уклоняется от ответа на вопрос о существовании универсального языка видеоигр и игрового процесса, ставя целью выявить и проиллюстрировать типичные лексические, морфологические, прагматические, конверсионные, мультимодальные и другие дискурсивные особенности и процессы, возникшие в социальной сфере видеоигр (Ensslin, 2012: 7).

Концептуально, согласно авторскому замыслу Энслин, монография посвящена рассмотрению двух коммуникативно ориентированных аспектов языка видеоигр: способов трансляции видеоиграми различных смыслов и значений и способов организации геймерами семантически конвенциональных дискурсов о видеоиграх (Ensslin, 2012: 6). Особое внимание сосредоточено на изучении знаковой когерентности видеоигровых жанров; мультимодальности в дизайне интерфейсов; нарративного языка в видеоиграх; и, наконец, игровой семиотики лексических средств и лексической прагматики языка геймеров. С учетом сложной дискурсивной ситуации видеоигрового взаимодействия, Энслин ставит восемь основных вопросов (Ensslin, 2012: 7-8), на которые пытается дать ответ

ее исследование. Их распределение оказывается когерентно структурному делению работы. Эмпирическим материалом и источником исследования стали 17 популярных видеоигр (среди них *Minecraft*, *Grand Theft Auto 4*, *Final Fantasy XI* и *World of Warcraft*), существующих на различных аппаратных платформах и имеющих многомиллионную пользовательскую аудиторию.

Итак, в начале основной части монографии Энслин раскрывает, каким образом можно объединить основные теории лudoлогии, лингвистики и анализа дискурса для решения задачи комплексного изучения языка видеоигр. Автор описывает ряд дискурс-аналитических подходов в контексте перспективы их использования для рассмотрения видеоигр. Она подчеркивает, что сложность применения дискурс-анализа к видеоиграм и игровому процессу связана с интерактивным характером игры, когда медиатрансляция происходит через активный игровой процесс, а не в пассивных практиках считывания, как в случае с другими формами информационных ресурсов. Кроме того, Энслин обращает внимание на важность пространственно-временного воплощения, которое предлагают игры, что опять же качественно отличает их от других типов текстов. Здесь очевидно развитие ее идей, ранее изложенных в книге «Создание вторых жизней: сообщество, идентичность и пространственность как конструкции виртуальности» и опирающихся на мультимодальную теорию.

Далее в монографии раскрывается, какие аспекты текстуальности необходимо учитывать при анализе языка видеоигр с учетом их различия в качестве культурных артефактов. В частности, рассматриваются некоторые основные общие черты языка и игр, такие как роль правил, игры и творчества. Также описываются некоторые общие черты между видеоиграми и языком, позволяющие им сконструировать интерактивный дискурс.

Четвертая глава посвящена исследованию текстовой природы видеоигр и экспликации таких понятий, как интертекстуальность, интермедиаальность, трансмедиация и паратекстуальность. Здесь достаточно подробно анализируется, что именно характеризует язык игр и как в нем формируются различные лексические единицы, метафоры и значения. Теоретические суждения и выводы опираются на множество эмпирических примеров. Весьма примечательна авторская типология видеоигр, представляющая собой достаточно исчерпывающий перечень жанров с выделением типичных структурно-геймплейных элементов, подтвержденных конкретными примерами.

В следующей части книги предпринимается попытка охарактеризовать язык видеоигр в микроструктурной модальности, рассматривая отличительные лексические и морфологические характеристики видеоигрового дискурса и то, как создатели и пользователи видеоигр создают свои собственные специализированные словари для обозначения узкоспециализированной деятельности, связанной с дизайном и игрой. На наш взгляд, этот сюжет в работе Энслин является наиболее слабо проработанным, а выводы представляются весьма полемичными. Так, авторская классификация процессов словообразования, а также ее терминология (Ensslin, 2012: 69-70) могут показаться с лингвистической точки зрения странными и даже некорректными. Кроме того, многие тезисы пятой главы остаются обособленными и лишенными общего исследовательского контекста.

Шестая и седьмая главы посвящены рассмотрению двух основных вопросов. Во-первых, раскрытию того, как коммуникативные действия реализуются в языке игр и каким образом (на уровне медиagramматических структур) геймеры устанавливают свои собственные социальные и коммуникативные правила. Во-вторых, реконструируются и типологически анализируются метаигровые дискурсы, используемые геймерами и другими социальными субъек-

тами, вовлеченными в дискурсивный контур игровых практик, для осуществления групповой идентичности. Здесь Энслин выделяет три основных дискурсивных модальности – «крутости», «веселья» и «признательности», доминирующих внутри геймерской среды.

Следующую восьмую главу, думается, можно считать одной из центральных не только по объему, но и по содержанию в монографии Энслин. Она посвящена комплексному раскрытию того, как мультимодальность способствует построению и пониманию сложных смыслов в игровом процессе, а также как она приводит к определенным типам геймерских (интер)действий. Немецкий исследователь прямо заявляет, что «видеоигры требуют мультимодального анализа в том смысле, что многочисленные способы репрезентации, отображаемые на экране, создают сложные слои смысла» (Ensslin, 2012: 118). Она констатирует, что видеоигры являются оригинальными семиотическими артефактами, создающими дискурсивное пространство полимодальных медиакommunikаций.

Далее рассматривается вопрос о коммуникативных особенностях возникновения виртуальных видеоигровых миров в ситуации диалога интерактивных игровых нарративов и действий геймеров. Здесь особенно убедительна аналитика Энслин архетипических сюжетов видеоигр, персонажей и пространства, выступающих частью повествовательной структуры видеоигр.

В заключительной главе, суммируя центральные наблюдения, сделанные на протяжении всей книги, Энслин констатирует, что ее исследования показывают поразительный парадокс в отношении репрезентации языка в видеоиграх. Так, создатели видеоигр при разработке программной архитектуры и дизайна дискурсивных практик опираются на консервативные, традиционалистские социокультурные модели. Однако сами геймеры, используя вариативность игрового пространства, часто склонны реализовывать альтернативные и неконвенциональные коммуникативные

стратегии. Здесь же автор намечает направления для дальнейшего исследования этой тематической топики. В частности, требуют мультимодального рассмотрения, во-первых, реклама видеоигр, выступающая в качестве нового медиажанра, во-вторых, видеоигровые интерфейсы, вносящие новое, телесно ориентированное измерение в определение языковых форм видеоигр.

Можно констатировать, что работа Астрид Кристины Энслин «Язык игр» является важным событием в междисциплинарном развитии *game studies*. Она формирует новое исследовательское направление, сосредотачивая внимание на лингвистическом и дискурсивном рассмотрении видеоигр. Безусловно, монография Энслин имеет свои слабые стороны. Например, на наш взгляд, недостаточно раскрыт эвристический потенциал мультимодальности как методологической оптики экспликации медиатекстуальной основы видеоигр. Также не всегда убедительна авторская линия аргументации (например, при выделении типов геймерской дискурсивности) и весьма полемичны определения ряда ключевых понятий. Однако эти недостатки носят частный характер, к тому же они вполне объяснимы и отчасти оправданы новизной авторского фокуса рассмотрения видеоигр. Энслин не могла опереться на какие-либо исследования, поскольку они просто отсутствуют в данной предметной области. Поэтому ей самой пришлось проделать сложную работу по адаптации дискурс-аналитических и медиалингвистических теорий к видеоиграм. На наш взгляд, монография Энслин является фундаментальным исследованием языка видеоигр, задающим его теоретические контуры в контексте современной медиаэкологии и намечающим направления последующих научных изысканий.

Литература

Creating Second Lives: Community, Identity and Spatiality as Constructions of the Virtual. Ed. by A. Ensslin, E. Muse. Routledge, 2011. 240 p.

Ensslin, A. The Language of Gaming. Basingstoke, New York: Palgrave Macmillan, 2012. 208 p.

Language in the Media: Representations, Identities, Ideologies. Ed. by S. Johnson and A. Ensslin. London, New York: Bloomsbury Publishing, 2007. 328 p.

References

Ensslin, A. (2012), *The Language of Gaming*, Palgrave Macmillan, Basingstoke and New York.

Ensslin, A. and Muse, E. (ed.) (2011), *Creating Second Lives: Community, Identity and Spatiality as Constructions of the Virtual*, Routledge, UK.

Johnson, S. and Ensslin, A. (ed.) (2007), *Language in the Media: Representations, Identities, Ideologies*, Bloomsbury Publishing, London, New York.

Информация о конфликте интересов: автор не имеет конфликта интересов для декларации.

Conflict of Interests: the author has no conflict of interests to declare.

ОБ АВТОРЕ:

Беляев Дмитрий Анатольевич, доктор философских наук, профессор кафедры философии, политологии и теологии, Липецкий государственный педагогический университет имени П.П. Семенова-Тян-Шанского, ул. Ленина, д. 42, г. Липецк, 398020, Россия; dm.a.belyaev@gmail.com

ORCID: 0000-0002-8062-1039

ABOUT THE AUTHOR:

Dmitriy A. Belyaev, Doctor of Philosophy, Professor, Department of Philosophy, Political Science and Theology, Semenov-Tyan-Shansky Lipetsk State Pedagogical University, 42 Lenin St., Lipetsk, 398020, Russia; dm.a.belyaev@gmail.com

ORCID: 0000-0002-8062-1039