

*М. В. Омелянчук
Институт языкознания имени А. А. Потебни
НАН Украины*

КОНЦЕПТ “ГЕРОЙ” В РУССКОЙ ЛИНГВОКУЛЬТУРЕ И ОСОБЕННОСТИ ЕГО РЕПРЕЗЕНТАЦИИ ВО ФРЕЙМЕ СОВРЕМЕННОЙ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ

В статье представлен анализ концепта “Герой” в русской лингвокультуре с точки зрения лингвосемиотики и паремиологии. Рассмотрен также аналогичный фрейм как ключевой и наиболее суггестивно валентный элемент феноменообразующего кластера современной компьютерной игры. На основе сопоставления обеих единиц (концепта для лингвокультуры и фрейма для виртуального игрового пространства) в лингвосемиотическом, историко-философском и паремиологическом аспектах с применением фреймового анализа были описаны основные черты репрезентации концепта в мире компьютерной игры, а также выявлены точки деформации в проекции вторичного явления.

***Ключевые слова:** герой, концепт, фрейм, фреймовый анализ, компьютерная игра, искусственный интеллект.*

Компьютерная игра (КИ) – одна из современных форм художественной презентации мира, результат креолизации классической игры, мультфильма, комиксов и других форм переигрывания действительности. Изучение КИ, особенно в аспекте многопрофильного манипулятивного влияния на реципиента, представляет одну из важных задач гуманитарных наук, прежде всего лингвистики.

Феноменология игры в семиотической науке, включительно с лингвосемиотикой, определяется различными подходами к объекту анализа. Им становится либо знаковая система самой игры как разновидности художественного текста, либо механизм решения проблем действительного, актуального мира с привлечением знаний об алгоритмах внутри игрового действия. Необходимо помнить, что КИ – не просто художественный текст, но продукт, построенный на функционировании искусственного интеллекта (ИИ). Вместо знака в традиционном его понимании в теории ИИ вводится понятие знака-фрейма. Д. А. Поспелов описывает его структуру, опираясь на структуру знака, представленную в виде треугольника Фреге, и отражая точки в иной плоскости. В проекции вершины треугольника обретают новые значения: концепт описывается как протофрейм, денотат – как экзофрейм. Тройственная связь не теряет своих свойств и может быть актуализирована в процедурах в рамках функционирования ИИ.

Так как видеоигра может быть описана в качестве симулякра второго / третьего порядка, она, очевидно, с разной степенью “деформации” отражает реальность. То, каким образом происходит преобразование знака в знак-

фрейм, насколько искривлена по отношению к оригиналу проекция, определяет заложенный суггестивный потенциал КИ.

Цель статьи – проанализировать концепт “Герой” в русской лингвокультуре с точки зрения лингвосемиотики и паремиологии и рассмотреть аналогичный фрейм как ключевой и наиболее суггестивно валентный элемент феноменообразующего кластера современной компьютерной игры.

Категория героя занимает важнейшую позицию в КИ и всегда является суггестивно валентной по отношению к игроку. Герой – медиатор между реальным и игровым мирами, это актант-субъект игры. Кроме того, концепт / протофрейм *герой* – ключевой элемент концептосферы большинства видеоигр (исключение – специфические жанры).

Комплекс ближайше связанных с концептом “Герой” в русской лингвокультуре значений, выделенный в результате лексикографической обработки, таков:

1. Человек, совершивший подвиг (совершающий подвиги), проявивший мужество и готовый к самопожертвованию.
2. Лицо, чем-нибудь отличившееся, вызвавшее всеобщий интерес (*герой бала*).
3. Типичный представитель эпохи.
4. Главное действующее лицо литературного произведения.
5. *Театр*. Устар. Роль главного действующего лица в трагедиях и драмах.
6. *Социол.* Выдающаяся личность как сила, направляющая исторический процесс (противопоставляется массе).
7. *Миф*. Сын бога или богини (греч. *heros*).

Форма *герой*, которая сегодня используется, пришла в русский язык “вероятно, из франц. *héros*”, ранее – в XVIII в. – актуален был вариант *ирои* – фонетическое заимствование греч. *ἥοος* [11, с. 403]. Фактически в русской лингвокультуре более актуальными были относительно синонимичные богатырь и витязь (если говорить о первом значении) [2, с. 359].

Фрейм *герой* в компьютерной игре занимает центральную позицию. Это медиатор между реальным и игровым мирами. Герой – актант-субъект игры (не игрок, а именно герой, поскольку игра – в целом, не только компьютерная – способна существовать и без играющего).

В видеоиграх актуализируются 4 из 7 значений, представленных выше:

– Человек, совершивший подвиг [8, с. 83–84] / совершающий [7, с. 80–83] подвиги. 18/20. Аватар игрока в подавляющем большинстве случаев показан именно в процессе совершения подвига, причем часто первого, т. е. с точки зрения семантики до определенного этапа игры его еще нельзя назвать героем в первом значении.

– Главное действующее лицо литературного произведения. 20/20. Это понимание можно расширить до уровня художественного текста вообще. Протагонист изначально исполняет роль героя именно в этом значении. После процесса инициации значения накладываются друг на друга.

– Личность, противопоставленная толпе [10]. 10/20. Крайне узкое значение, релевантное тем не менее для протагонистов многих компьютерных игр. Вероятно, что это просто совпадение ввиду выстраивания в сюжете одного из широко используемых в художественных текстах конфликта личность и общество.

– Сын бога или богини [4] – еще более узкое, историческое значение, которое не встречается в современных толковых словарях. Соотносится с мифологией Античности. Однако его важно не упустить в ходе характеристики фрейма, поскольку многие основные персонажи компьютерных игр оказываются в роли протагониста не случайно. Их героизм – это не личный выбор (самоотверженность, готовность рискнуть собой и т. д.), как может показаться на первый взгляд, а всего лишь реализация каких-либо роковых пророчеств. Актуально при условии расширения значение (персонаж не обязательно сын бога, но именно его происхождение, раскрывающееся по ходу сюжета, играет ключевую роль). Встречается в 11 из 20 игр.

Концепт “Герой” в историко-философском процессе описан М. А. Лошмановой [3]. Ученый указывает на то, что образ героя существенно зависит от эпохи формирования.

Так, античный герой имеет полубожественное происхождение, предопределенность судьбы, добродетель. Он “представляется как возможность онтологического единства сущего и сверхсущего, божественного и человеческого бытия”. Как уже было показано, более половины героев видеоигр соответствуют этому положению. При этом ни в одной из них это не обусловлено соотносительностью происходящего с культурно-историческим периодом в действительности. При этом подавляющее большинство игр с таким замещением слота антагониста-субъекта формируют виртуальный мир, напоминающий альтернативное средневековье (соотносимо с жанром фэнтези). Максимальная верхняя планка – викторианская эпоха (игры в стиле стимпанк).

В исторические Средние века концепт героя определялся “посредством символической конструкции жертвенности долга” [3]. Разграничены были два типа героя: святой (душа) и рыцарь (рационализированный долг). Очевидно, что во фрейме *герой* в играх актуализируется второй тип, неразрывно связанный с войной. Но чаще всего это рации, выражающееся в исполнении приказов без особого внимания к моральной стороне, соотносится с так называемыми “коридорными” шутерами. В этом жанре

предполагается только одна сюжетная линия, на которую игрок никак не может повлиять – он всего лишь движется по заданной прямой. Наибольшее количество игр данного жанра соотносится с событиями реальных войн (спецопераций, конфликтов) XX–XXI вв. Они создаются с установкой на достоверность (графика, тактика, оружие, обмундирование, техника и т. д.). Пройти такую возможно только при подчинении всем приказам, что не предполагает мораль. Впрочем, создаются условия, при которых армия, к которой принадлежит протагонист, выступает в качестве миротворческой и воплощающей единственно верные решения.

Наконец, философия Нового времени предполагает индивидуализацию героя в качестве носителя и реализатора тотальной Идеи, Разума или Духа. Примечательно, что герой такого типа является наиболее частотным в играх последних лет, предполагающих относительную свободу выбора как передвижения по карте, так и прохождения миссий (порядок и выполнение вообще, если речь идет не о главной сюжетной линии), кроме того, протагонисты эти более персонализированы. Часто открыта возможность кастомизации (изменения внешности по желанию). Главное – события в этих играх происходят в альтернативном будущем (есть исключения, но их не так много).

Следовательно, можно утверждать, что в игровой реальности интерпретация концепта *герой* (то, что прописывается во фрейм) накладывается на существующую в действительности парадигму со смещением в один шаг. За счет того, что погружение в виртуальный мир гораздо привлекательнее образовательного процесса, эта особенность может сыграть роль в формировании недостоверного впечатления о философско-историческом процессе.

Для фрейма герой в компьютерных играх жанра РПГ крайне важен актанта-раса, значение которого зачастую выбирается игроком среди предоставленных вариантов (это могут быть как люди одной из национальностей, так и антропоморфные фэнтезийные существа – эльфы, гномы, каджиты, аргониане и т. д.). Разумеется, в концепте этого нет.

Вообще, концепт герой обладает исключительно положительной оценкой в русской лингвокультуре. Он неразрывно связан с такими свойствами:

1. Слава:

- *На героя и слава бежит.*
- *Богатырь умрет – имя его останется.*
- *Велик почет без геройства не живет.*

2. Храбрость:

- *Победит тот, кто не дрогнет.*
- *Кто храбр да стоек, тот десятерых стоит.*

– Герой известен в борьбе, а трус – дома.

3. Самоотверженность в любви к Родине:

– Герой в бою думает не о смерти, – о победе.

– Смертью героя пал, а Родину не продал.

– Герой – за Родину горой.

Но во многих играх отношение к протагонисту далеко не такое возвышенное, даже если он уже помог другим персонажам. Рядовые жители виртуального мира (не враги!) к нему могут относиться:

– абсолютно отрицательно: *Все знают, что ведьмаки – выродки и ненормальные мутанты; Много проблем в городе? – Бандиты, монстры, чума... И ты еще; Дай шепну тебе на ушко... Убирайся из моего бара. Избранный, тоже мне; Драконорожденный, да? Ну так кто из твоих родителей был драконом – мамка или папка?; Так ты знаешь пару заклинаний? Мне что, в ладоши хлопнуть, или в обморок упасть?;*

– с осознанием значимости, но без поддержки, с опасением: *В легендах говорится, что великое зло поднялось на далеком юге. Оно разрушало все, к чему прикасалось, меняло людей изнутри, превращая их в зверей. Только благодаря отваге Выходца из Убежища зло было уничтожено. Но при этом он сильно пострадал и потерял многих друзей, пожертвовав собой ради спасения мира. Когда, наконец, он вернулся в свой дом, за счастье которого сражался, то был отринут. Изгнан; Видимо, история повторяется. Тебе уже пришлось однажды покинуть Убежище. По крайней мере, теперь ты знаешь, что тебя ждет. Мне очень жаль. Ты герой... и тебе больше нельзя здесь жить;*

– адекватное отношение, совпадающее с заложенным в концепте: *Человечеству нужен герой. А лучшие капитана у нас никого нет; И враги много бед слышат в кличе побед, Довакин, поддержи нас в бою!*

В некоторых играх, впрочем, отношение окружающих формируется на основе поступков и выбора героя, того, насколько он подчиняется правилам поведения, законам. Роль играет также внешний вид персонажа. Эти категории могут быть взаимосвязаны: например, в “Фейбл” душевное состояние героя сказывается на его “имидже”: плохие поступки в конечном итоге делают его подобным бесу (рога, красные светящиеся глаза, черные волосы), добрые – формируют образ ангела (вплоть до нимба и свечения вокруг фигуры).

Существенную роль играет слот актанта-инструментатив. Для игрока вариант брони редко соотносится с его принадлежностью к какому-либо классу или вообще стороне конфликта. Гораздо важнее характеристики, которые он получает. Это большой пробел в работе применяемого в компьютерных играх искусственного интеллекта, поскольку, как бы ни был одет герой, союзники воспринимают его как союзника, враги – как врага

(исключение – малая часть стэлс-боевиков с возможностью переодевания ради маскировки).

Сирконстант-локатив фрейма *герой* в играх соответствует аналогичному слоту концепта. В большинстве словарей приводится сочетание “герой чего” с примером “Герой Советского Союза”. В игре эта позиция также важна и почти всегда конкретно обозначена. Она может предопределять мотив героя или его исходные данные.

Цель – параметризирующая характеристика пути героя. В русском языке цель трактуется как:

1. Предмет, место, в которое направляют выстрел, бросок, удар (мишень).

2. Предмет стремления, то, чего хотят достигнуть.

Разумеется, в паремиях ярко отражено именно второе – абстрактное значение. Цель понимается как нечто:

1. Требующее приложения усилий для достижения:

– *Затеял кашу, так не жалея масла.*

– *Одними надеждами цели не достигнешь.*

2. Существенное, позволяющее достичь определенного успеха:

– *Паруснику, у которого нет цели, ни один ветер не будет попутным.*

– *Хочешь быть на высоте – выбирай путь в гору.*

Метафора, которая легла в основу образования этого значения, которое этимологически все же стоит назвать вторичным, может быть использована и в пословицах с целью углубления значимости за счет визуализации и актуализации первичных представлений о цели: “Бессмысленно выпускать стрелу без цели”.

Для компьютерной игры цель – необходимый структурный элемент, без которого не обходится ни один сюжет. Все повествование внутри игры строится на достижение целей, которые ставит перед игроком другой персонаж, реже – сам герой определяет необходимость следования по определенному пути. Впрочем, первое значение лексемы также реализуется в рамках компьютерной игры, поскольку специфика ее состоит в постоянном сражении.

Цель как предмет стремления в игре может быть выполнимой в короткие сроки (локальная) и на протяжении всего сюжета (глобальная). Зачастую именно цель выступает в качестве единственного сирконстанта-мотива, особенно в примитивных играх.

Таким образом, в лингвокультуре цель представляет собой нечто крайне важное и труднодостижимое, требующее приложения множества усилий. При этом результат не всегда гарантируется. В киберпространстве достижение цели – неизбежный этап, знаменующий собой окончание эпизода либо всего сюжета.

Итак, фрейм *герой* в игре довольно существенно отличается от русского лингвокультурного аналога, послужившего ему первоисточником. Заметно движение в сторону примитивизации и профанации. Герой больше не абстрактный субъект, руководствующийся исключительно благими намерениями, не боящийся отдать жизнь ради высокой цели. Соотнесение героя с аватаром игрока персонализирует протофрейм, делает его во многом зависимым от личности манипулятора. Рассматривать этого персонажа в отрыве от реципиента зачастую не представляется возможным. Стоит отметить, что современные КИ могут быть названы полноценными художественными текстами, обладающими всеми характеристиками феномена. В таком аспекте они являются идеальным текстом постмодернизма (что логично, поскольку это абсолютное выражение игрового начала), предполагающего активное участие реципиента (читателя, а в данном случае – игрока) в сотворении художественного мира. В контексте представленного сопоставления фрейма и концепта разумно предположить, что в игре полностью реализуется и становится ключевым именно вторичное для языка значение лексемы *герой* (главное действующее лицо литературного, шире – художественного произведения).

Л и т е р а т у р а :

1. Большой толковый словарь русского языка / гл. ред. С. А. Кузнецов. – СПб. : Норинт, 2000. – 1536 с.
2. *Даль В. И.* Толковый словарь живого великорусского языка : в 4 т. / Владимир Иванович Даль ; фотомех. изд. – Т. 1. – М., 1989. – 752 с.
3. *Лошманова М. А.* Концепт героя в историко-философском процессе : классический и неклассический дискурсы : автореф. дис. на соискание уч. степени канд. филол. наук / М. А. Лошманова. – Саратов, 2006. – 160 с.
4. *Михельсон А. Д.* Объяснение 25000 иностранных слов, вошедших в употребление в русский язык, с означением их корней / А. Д. Михельсон. – М., 1865. – 718 с.
5. *Поспелов Д. А.* Прикладная семиотика и искусственный интеллект / Д. А. Поспелов / Программные продукты и системы. – М., 1996. – № 3.
6. Семиотика. Антология / сост. Ю. С. Степанов. – М. : Академ. проект; Екатеринбург : Деловая книга, 2001. – 691 с.
7. Словарь современного русского литературного языка : в 17 т. / гл. ред. В. И. Чернышев. – Т. 3. – М.-Л., 1954. – 1900 с.
8. Словарь современного русского литературного языка : в 20 т. / гл. ред. К. С. Горбачевич. – Т. 3. – М. : Русский язык, 1992.
9. *Слухай Н. В.* Суггестия и коммуникация : лингвистическое программирование поведения человека / Н. В. Слухай. – К., 2012. – 319 с.
10. Толковый словарь русского языка [Электронный ресурс] / под ред. Д. Н. Ушакова. – Режим доступа : <http://ushakovdictionary.ru>.

11. *Фасмер М.* Этимологический словарь русского языка : в 4 т. / под ред. Б. А. Ларина, пер. с нем. О. Н. Трубачева ; 4-е изд. – Т. 1. – М. : АСТ, 1986. – 576 с.

R e f e r e n c e s :

1. Bolshoy tolkoviyy slovar russkogo yazyka [Big explanatory dictionary of Russian language] / Gl. red. S. A. Kuznetsov. – SPb. : Norint, 2000. – 1536 s.
2. *Dal V. I.* Tolkoviyy slovar zhivogo velikoruskogo yazyka [Explanatory dictionary of the living great Russian language] : v 4 t. / Vladimir Ivanovich Dal ; fotomekh. izd. – Т. 1. – М., 1989. – 752 s.
3. *Loshmanova M. A.* Kontsept geroya v istoriko-filosofskom protsesse : klassicheskiy i neklassicheskiy diskursy [The concept of the hero in historical-philosophical process : classical and non-classical discourses] : avtoref. dis. na soiskaniye uch. stepeni kand. filol. nauk / M. A. Loshmanova. – Saratov, 2006. – 160 s.
4. *Mikhelson A. D.* Obyasneniye 25000 inostrannykh slov, voshedshikh v upotrebleniye v russkiy yazyk, s oznacheniem ikh korney [Explanation of 25000 foreign words that entered into use in the Russian language, with explanation of their roots] / A. D. Mikhelson. – М., 1865. – 718 s.
5. *Pospelov D. A.* Prikladnaya semiotika i iskusstvennyy intellekt [Applied semiotics and artificial intelligence] / D. A. Pospelov / Programmnye produkty i sistemy. – М., 1996. – № 3.
6. Semiotika. Antologiya [Semiotics. Anthology] / Sost. Yu. S. Stepanov. – М. : Akadem. proekt ; Yekaterinburg : Delovaya kniga, 2001. – 691 s.
7. Slovar sovremennogo russkogo literaturnogo yazyka [Dictionary of modern Russian literary language] : v 17 t. / Gl. red. V. I. Chernyshev. – Т. 3. – М.-Л., 1954. – 1900 s.
8. Slovar sovremennogo russkogo literaturnogo yazyka [Dictionary of modern Russian literary language] : v 20 t. / Gl. red. K. S. Gorbachevich. – Т. 3. – М. : Russkiy yazyk, 1992.
9. *Slukhay N. V.* Suggestiya i kommunikatsiya : lingvisticheskoye programmirovaniye povedeniya cheloveka [Suggestion and communication : linguistic programming of human behavior] / N. V. Slukhay. – К., 2012. – 319 s.
10. Tolkovyy slovar russkogo yazyka [Explanatory dictionary of the Russian language] [Elektronniy resurs] / pod red. D. N. Ushakova. – Rezhim dostupa : <http://ushakovdictionary.ru>.
11. *Fasmer M.* Etimologicheskii slovar russkogo yazyka [Etymological dictionary of the Russian language] : v 4 t. / pod red. B. A. Larina ; per. s nem. O. N. Trubacheva. – 4-е изд. – Т. 1. – М. : АСТ, 1986. – 576 с.

Омельянчук М. В. Концепт “Герой” у російській лінгвокультурі та особливості його репрезентації у фреймі сучасної комп'ютерної гри.

У статті представлено аналіз концепту “Герой” у російській лінгвокультурі з точки зору лінгвосеміотики та пареміології. Розглянуто також аналогічний фрейм як ключовий і найбільш суггестивно валентний елемент головного для феномену кластеру сучасної комп'ютерної гри. На основі зіставлення обох одиниць (концепту для лінгвокультури і фрейму для віртуального ігрового простору) в лінгвосеміотичному, історико-філософському і пареміологічному аспектах із застосуванням фреймового

аналізу були описані основні риси репрезентації концепту в світі комп'ютерної гри, а також виявлені точки деформації у проекції вторинного явища.

Ключові слова: герой, концепт, фрейм, фреймовий аналіз, комп'ютерна гра, штучний інтелект.

Omelianchuk M. V. The concept "Hero" in the Russian linguoculture and the features of its representation in the frame of the modern computer game.

This article provides the analysis of the concept "hero" in the Russian linguoculture from the point of view of linguosemiotics and paremiology. A similar frame as the key and the most suggestively valent element of the phenomenon-forming cluster of the modern computer game has been considered as well. Based on the matching of two units (the concept for linguoculture and the frame for a virtual game space) in linguosemiotical, historical, philosophical and paremiological aspects with the applying of the frame analysis the main features of the concept representation in the world of a computer game were described, the points of deformation in the secondary phenomenon projection were identified.

Keywords: hero, concept, frame, frame analysis, computer game, artificial intelligence.

Н. М. Савчук

**Уманський державний педагогічний університет
імені Павла Тичини**

МОТИВАЦІЙНО ЗВ'ЯЗАНІ СЛОВА ЯК ЗАСОБИ РЕПРЕЗЕНТАЦІЇ ІНДИВІДУАЛЬНОГО СТИЛЮ АВТОРА (НА МАТЕРІАЛІ ПОЕТИЧНИХ ТЕКСТІВ ЛЕСІ УКРАЇНКИ)

У статті розглянуто ключову мотиваційну тріаду, запропоновану І. О. Бліновою: вмотивованість – мотиваційно зв'язані слова – внутрішня форма слова; надано визначення поняттям "поетичний текст", "індивідуальний стиль автора" в сучасному мовознавстві; простежено мотиваційно зв'язані слова у поетичних текстах Лесі Українки, притаманні її індивідуальному стилю.

Ключові слова: мотиваційна тріада, вмотивованість, мотиваційно зв'язані слова, внутрішня форма слова, Л. Українка.

На сучасному етапі розвитку лінгвістичної науки не втрачає своєї актуальності проблема мотиваційних зв'язків. Витоки цього напрямку сягають античності (Платон). Безпосередні теоретичні передумови мотивології представлено в теорії мотивованості мовного знака Ф. де Соссюра і концепції внутрішньої форми слова О. О. Потебні (яка, своєю чергою, спирається на ідеї В. фон Гумбольдта про внутрішню форму мови).

Вивчення лексичних одиниць з позиції їх мотивованості проводилося в межах різних лінгвістичних дисциплін (етимології, ономасіології, словотвору). З розвитком функціонального напрямку в лінгвістиці актуальним відносно до проблеми мотивованості слова стало питання про роль мовної особистості у встановленні мотиваційних зв'язків між лексичними