



DOI: 10.22363/2618-8163-2018-16-4-398-411

УДК [378.147:793.7]+811.161.1

## Логика ролевой компьютерной игры в функционировании и изучении русского языка

С.Н. Виноградов

Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского  
Российская Федерация, 603950, Нижний Новгород, проспект Гагарина, 23

Актуальность статьи обусловлена ролью элементов игры в функционировании языка и преподавании лингвистических дисциплин, важностью компьютерных технологий в современном обществе. Целью статьи является сравнение логики (т.е. строения, структуры) ролевой компьютерной игры (RPG) и коммуникативно-исследовательской деятельности, а также применение результатов сравнения в обучении языку и процессе деятельности лингвиста. Материалом исследования являются термины из области RPG, языковые единицы и правила, используемые в языковой деятельности. Методами исследования выступают методы наблюдения и описания, реализованные с помощью методик сопоставления и моделирования, а также семиотической методики.

В статье проанализированы смысловые и структурные параллели между элементами RPG (персонаж, способности и навыки персонажа, квесты, ресурсы, исследование и развитие) и элементами и закономерностями коммуникативно-исследовательской деятельности (коммуникант, языковые способности и навыки, цели общения, языковые средства). Констатируется функциональное сходство между объектами сравнения, которое опирается на общую семиотическую основу RPG и функционирующего языка. На примере фрагментов русской грамматики (категории числа существительных и лексико-грамматических разрядов прилагательных) показана работа логики RPG в решении лингвистических задач. Предложены задания для обучения русскому языку, при выполнении которых в неявной форме присутствует логика RPG в деятельности обучаемых.

**Ключевые слова:** ролевая компьютерная игра, коммуникативно-исследовательская деятельность, структура частных семиотик, цели общения, языковые средства, задания по лингвистическому анализу

### Введение

Метафора «язык — это игра» хорошо известна в лингвистике. Описано и прокомментировано сравнение языка с шахматами, сделанное Ф. де Соссюром (Апресян, 1966: 28). В философском плане анализ языка как совокупности «языковых игр» сделан Л. Витгенштейном, который называл языковой игрой язык и действия, с которыми он переплетён, и уподобил язык ящику с инструментами (Витгенштейн, 1994). Ю.М. Лотман высказал тезис о том, что язык обладает чертами интеллектуального устройства (Лотман, 1981: 7). Однако в настоящее время гуманитариев не удовлетворяет представление о языке как «интеллектуальной си-

стеме», и они ищут антропологические основы для его понимания. В этом плане актуальны психолингвистические исследования, которые связывают язык с психологией деятельности (Горелов, 1987). В отечественной научной традиции изучение языка как деятельности восходит к трудам Л.С. Выготского и А.А. Леонтьева. За знаком всегда стоит система процессов оперирования с ним (Леонтьев, 1976: 53). В рамках этого подхода изучаются текстовая деятельность (Дридзе, 1984: 46), семиотическая деятельность (Глотова, 1990: 51). Особым типом деятельности является игра. Данная статья посвящена проблеме сходства логических аспектов языка и логики компьютерных игр в процессе деятельности игрока и коммуниканта. Здесь под выражением «логика» понимается внутренняя закономерность, присущая явлению, событию и т.д.; см. толкование в (Словарь русского языка, т. 2, 1986: 195—196). Наш интерес к данной проблематике обусловлен особо тесной связью игры и знаковых систем, которая обнаруживается, в частности, в деятельности игрока и коммуниканта. В игре творятся смыслы (Никитина, 2006: 189). Но труды по соотношению языка с компьютерной ролевой игрой нам неизвестны. Каковы общие черты, присущие логике языка и ролевых компьютерных игр? В первом приближении, язык сближает с ролевой компьютерной игрой то, что его функционирование подчинено некоторой цели (цели коммуникации), для достижения которой коммуникант использует определённые ресурсы (ресурсы языка), из которых в процессе коммуникации делает **выбор**. Другие черты общей логики этих объектов рассмотрены в последующих разделах статьи.

Актуальность и перспективность данного направления исследования определяется тем, что «игровые элементы всё активнее пронизывают жизнь современного человека, занимая существенное место в мире компьютеров и в свободном творчестве» (Никитина, 2006: 173). С точки зрения процесса обучения компьютерные игры — мощное средство мотивации обучаемых. Играя, например, в «Готику» (Piranha Bytes Games Fan Site. Gothic Game World, 2017) или другую компьютерную игру, игрок оказывается непосредственным участником событий, хотя и виртуальных. Поэтому компьютерные игры некоторых видов — это приключения, переживаемые игроком в не меньшей степени, чем при чтении остросюжетной художественной литературы. Можно ожидать, что сходство ролевой компьютерной игры и процесса коммуникации даст возможность более эмоционально воспринять «драму идей», которая разыгрывается в подлинно исследовательском процессе.

## Цель

Цели данной статьи — проанализировать сходные смысловые и структурно-семиотические свойства логики ролевой компьютерной игры и языковой деятельности (её процесса и результата), обсудить причины этого сходства, предложить систему заданий по анализу языка и речи, опирающуюся на логику, присущую компьютерной игре.

## Материалы и методы

При исследовании нами были использованы общенаучные и общелингвистические методы наблюдения и описания, методики сопоставления (сопоставля-

ются элементы компьютерной ролевой игры и языковой деятельности), моделирования (язык моделируется с помощью терминов компьютерной ролевой игры) и семиотическая методика (элементы языка и элементы компьютерной ролевой игры рассматриваются как семиотические объекты — знаки, формирующие частные семиотики и используемые в семиотической деятельности).

Для анализа, предпринятого в данной статье, необходимо определить понятие компьютерной ролевой игры (Компьютерная ролевая игра, 2017). Компьютерная ролевая игра (англ. Computer Role-Playing Game, обозначается аббревиатурой CRPG или RPG) — жанр компьютерных игр, в которых игрок управляет одним или несколькими персонажами, стремясь достичь определённой цели — дойти до какого-либо пункта, одержать победу, завоевать территорию и т.д. Каждый персонаж обладает определёнными ресурсами, например степенью силы, ловкости, защиты, уровнем развития того или иного навыка, пищей, оружием, магическими предметами и т.д. В ходе игры эти ресурсы, а также их важность в конкретной ситуации, могут меняться. Один из элементов игрового процесса — повышение возможностей персонажей за счёт изучения имеющихся ресурсов и приобретения новых. RPG обычно опираются на определённый сюжет и «предлагаемые обстоятельства» — игровой мир. Сюжет делится на серии заданий (квестов). Игрок и персонажи вступают в сложное и динамичное взаимодействие, на котором основывается сюжет игры. Сюжет может быть задан заранее, а может в той или иной степени формироваться самим игроком в RPG-«песочницах», названных так, по-видимому, потому, что игрок сам придумывает свой мир и сюжет игры, как ребёнок в песочнице.

По аналогии с игроком RPG носитель языка, цель которого — создание текста, имеет в своём распоряжении некоторые языковые ресурсы и в процессе своей деятельности переживает интеллектуальные «приключения», используя ресурсы и добиваясь маленьких побед, шаг за шагом приближаясь к цели. Этими ресурсами являются традиционно выделяемые в лингвистике языковые единицы и категории, которые рассматриваются в данной статье в аспекте логики RPG.

## Результаты

Нами произведено сравнение RPG и коммуникативно-исследовательской деятельности (КИД) с точки зрения структурных элементов, целей и задач этих видов деятельности. Обнаруживаются параллели между действиями игрока RPG и коммуниканта/лингвиста. Данные параллели дают возможность рассмотреть КИД в логике RPG. Основным объектом рассмотрения послужили такие средства языка (или ресурсы коммуниканта), как категория числа существительных, лексико-грамматические разряды существительных и прилагательных. Иногда к рассмотрению привлекались и другие средства языка (ресурсы). Охарактеризована структура этих средств (ресурсов) и её место в КИД коммуниканта/лингвиста. Предложены задания по анализу языка и построению текста, использующие логику RPG.

Основной причиной аналогии между RPG и КИД является их семиотический характер: оба вида деятельности воплощены в знаковой форме и предполагают

знаковую деятельность как исследователя языка и речи, так и создателя текста. Благодаря своей семиотической составляющей, RPG и КИД могут использоваться в качестве инструмента исследования семиотической деятельности.

### Обсуждение

Опираясь на описание RPG в (Компьютерная ролевая игра, 2017), рассмотрим последовательно соотносимые элементы RPG и коммуникативно-исследовательскую деятельность (КИД) носителя и исследователя языка.

1. **Персонаж.** В RPG именно персонаж является alter ego игрока, и действия персонажа непосредственно отражают деятельность игрока. В КИД игрок совпадает с персонажем: коммуникант и/или лингвист сам осуществляет эту деятельность.

2. **Способности и навыки персонажа** в RPG имеют аналогию в способностях и навыках коммуниканта и/или лингвиста, в правилах и приёмах построения речи и лингвистического исследования в КИД.

3. **Квесты**, выполняемые персонажем RPG, имеют аналогию в целях и задачах, которые решаются в КИД и, в частности, могут быть оформлены как система заданий и упражнений. Цели и задачи в КИД связаны с процессом обучения и/или определяются его целями и задачами.

4. **Ресурсы**, используемые персонажем RPG, аналогичны языковым средствам, которые использует коммуникант и исследует лингвист в процессе КИД. Ресурсы одновременно дают персонажу некоторые возможности действий и ограничивают другие. Например, в RPG «Готика 3» типичная характеристика того или иного вида оружия выглядит так: название оружия, описание оружия, сколько требуется силы и ловкости для владения этим оружием, какой требуется навык, каковы дополнительные бонусы, какой урон наносится этим оружием, сколько денег стоит это оружие (Piranha Bytes Games Fan Site. Gothic Game World, 2017). Наличие силы, ловкости, навыков, дополнительных бонусов, силы урона — тоже ресурсы, которые персонаж имеет или приобретает в процессе игры. Выбирая оружие для боя, игрок должен принимать во внимание эти ресурсы и выбирать оружие, оптимально соответствующее целям игры. Простой речевой аналог этих действий игроков — выбор синонима для решения определённой риторической задачи. Аналогично можно охарактеризовать другие ресурсы языка, используемые в решении коммуникативных и исследовательских задач. Например, в КИД использование инфинитива при обозначении действия (*Жить — Родине служить*) даёт возможность синтаксически оформить название этого действия как подлежащее (предмет высказывания). Данная возможность есть и у отглагольного существительного: *Жизнь — служение Родине*. Зато морфологические и сочетательные возможности инфинитива и отглагольного существительного различаются: существительное может иметь при себе существительное в родительном падеже с определительным значением (*жизнь человека, патриота...*), глагол не может.

5. Важными аналогиями между RPG и КИД являются **исследование** и **развитие**. Исследование в RPG предполагает способы перемещения персонажа по игровому миру, все сущности, которые он может найти, увидеть, с которыми может

взаимодействовать (например, игровые области, предметы и другие объекты) (Компьютерная ролевая игра, 2017). Развитие персонажа в RPG — повышение его способностей преодолевать препятствия, приобретать и использовать различные ресурсы и на этой основе более успешно выполнять квесты. Исследование в КИД — это более или менее традиционное исследование структурных и функциональных возможностей языка. Развитие «персонажа/автора» в КИД — приобретение лингвистической информации, лингвистических (грамматических, риторических и др.) способностей и навыков.

В следующих разделах данной статьи будут рассматриваться и обсуждаться результаты аналогий между RPG и языковой и речевой сферой.

Рассмотрим логику КИД на примере категории числа существительного, которая может быть представлена как совокупность и система ресурсов. Слово «ресурсы», на наш взгляд, в этом контексте предпочтительнее слова «средства», так как подчёркивает аспект использования средств: ресурсы — имеющиеся в наличии запасы, средства, которые используются при необходимости (Словарь русского языка, т. 3, 1987: 710). Коммуникант использует языковые средства в процессе КИД, и в этом аспекте они становятся для него ресурсами. Элементы системы ресурсов — словоформы существительного (формы числа), отдельные существительные в той или иной числовой форме, лексико-грамматические разряды существительных по отношению к категории числа. При этом следует учитывать системные связи ресурсов, относящихся к разным языковым уровням и подсистемам. Несомненно, сложность этих системных связей в КИД выше, чем в RPG. Почти всегда приходится иметь дело не с отдельными ресурсами, а с их системой. В этом существенное различие между КИД и RPG.

Основные возможности форм единственного и множественного числа существительных — выражение единичности и множественности предметов. В терминах логики RPG это выражается так: чтобы обозначить единичность, следует использовать ресурс «конкретное существительное в единственном числе», чтобы обозначить множественность — ресурс «конкретное существительное во множественном числе» (далее названия ресурсов будут заключаться в кавычки). Чтобы добавить новые возможности, надо рассмотреть числовые формы в системе лексико-грамматических разрядов существительных, связанных с категорией числа.

Лексико-грамматические разряды понимаются нами традиционно — как классы слов, выделяемые в пределах некоторой части речи и имеющие лексическую (семантическую, лексико-семантическую) и формально-грамматическую (морфологическую), а также словообразовательную специфику (Касаткин, Клобуков, Лекант, 1991: 214; Розенталь, Голуб, Теленкова, 2013: 180; Шанский, Тихонов, 1987: 91). Лексико-грамматические разряды существительных, которые мы рассмотрим как ресурсы КИД, — «собственные», «вещественные», «отвлечённые», «собираательные», «конкретные *pluralia tantum*». Существительные собственные, вещественные и отвлечённые обладают общим свойством — отсутствием нормального числового противопоставления (т.е. отсутствием оппозиции единичности и множественности, выраженной формами единственного и множественного числа) (Виноградов, 2015: 348). Некоторые из слов, наполняющих эти раз-

ряды, предоставляют коммуниканту бонус «образование множественного числа со сдвигом в семантике». Внутри каждого разряда этот бонус конкретизирован в соответствии с видами семантического сдвига. В языке имена собственные называют единичный предмет из ряда однородных предметов. Отношение существительных этого разряда к категории числа сводится к трём случаям: 1) *singularia tantum*; 2) *pluralia tantum*; 3) наличие и единственного, и множественного числа, но множественное образуется со сдвигом в семантике. У имени собственного сдвига в семантике — превращение в нарицательное (*донжуаны*, *Плюшкины* как классы людей, обладающих определёнными качествами) и обозначение семьи или группы родственников (*Ивановы*, *Ростовы*, *Болконские*). Вещественные существительные обозначают однородную массу, все части которой имеют свойства целого и при образовании множественного числа обозначают виды или сорта вещества (минеральные *масла*, предельные *углеводороды*) или большие пространства, покрытые веществом (бескрайние *снега*, вешние *воды*). Отвлечённые существительные, обозначающие свойства и качества в отвлечении от носителя качества и деятеля, могут конкретизировать отвлечённое значение: *красота* — отвлечённое качество, *красоты* стиля — конкретные проявления качества в виде тропов, риторических фигур и т.д.

Собирательные являются существительными *singularia tantum*. Множественное число у них не образуется, но все собирательные содержат бонус «обозначение объекта, состоящего из отдельных экземпляров, как нерасчленённого»: *листва*, *студенчество*. Существительные конкретные *pluralia tantum*, наоборот, позволяют обозначать единичный объект как расчленённый, имеющий парную или сложную структуру: *шорты*, *сутки*, *подмости*.

Таким образом, совокупность единиц и подсистем языка, связанных с морфологической категорией числа, даёт возможность выразить важные для носителя языка свойства окружающей действительности — единичность, множественность, расчленённость или нерасчленённость сложной структуры, предмет как отдельный экземпляр из некоторого множества, однородную массу, отвлечённый признак, отвлечённое действие, отношения отвлечённого понятия и его носителя, способность или неспособность подвергаться счёту (Виноградов, 2015: 350). Выбирая соответствующие языковые ресурсы, коммуникант выражает необходимый ему смысл (т.е. выполняет некоторую стоящую перед ним частную задачу, достигает некоторой частной цели).

Другой пример совокупности и системы ресурсов — морфологические единицы, выражающие атрибутивные отношения. Ограничимся системой прилагательных, причём основное внимание уделим разряду качественных прилагательных. Ресурс «качественное прилагательное» позволяет выразить переменный признак, «притяжательное прилагательное» — индивидуальную принадлежность лицу или животному, «относительное прилагательное» — признак через отношение к предмету, процессу и т.д. Если коммуникант выбрал качественное прилагательное, то он получает ряд бонусов. К ним относятся возможности выразить степень признака с помощью словообразовательных средств (*большущий*, *слабоватый*) или с помощью наречий меры и степени (*очень большой*, *чуть заметный*), сравнить степень проявления признака с помощью форм степеней сравнения, обозначить

качество и его противоположность с помощью антонимичной пары (*длинный — короткий*), выразить временный или относительный признак с помощью краткой формы (воздух *свеж*, шапка *мала*), при участии словообразовательных суффиксов морфологически оформить качество как наречие (*быстро, дружески*) или как существительное (*быстрота, храбрость*). Следует подчеркнуть, что эти возможности появляются при выборе данного ресурса. Можно выразить это иначе: данный ресурс обладает данными свойствами.

Коммуникативно-информационной деятельности можно обучать, увеличивая знания и совершенствуя навыки коммуниканта с помощью логики RPG. Можно предложить задания, в которых используется эта логика. Целями этих заданий являются формирование умений и выработка навыков анализа языка и речи от формы к значению и от значения к форме, а также умений и навыков создания текста. Задания такого типа использовались нами в учебном процессе — в вузовском курсе «Общее языкознание», в специальных лингвистических курсах, при подготовке студентов к олимпиадам по русскому языку. Обучаемым нет необходимости иметь какие-либо сведения о компьютерных играх. Уровень подготовки обучаемых — знание предмета «Русский язык» в объёме средней школы.

**Задание 1.** Каждая языковая единица, выбираемая говорящим или пишущим, позволяет ему выполнить некоторые частные задачи общения. Например, употребление существительного в единственном числе позволяет выразить единичность предмета, употребление существительного во множественном числе — обозначить количество предметов, большее единицы. Собирательное существительное позволяет обозначить нерасчленённое множество лиц или предметов. Отвлечённое существительное обозначает отвлечённое качество или действие, а множественное число отвлечённого существительного может обозначать конкретный предмет (безымянные *высоты*). Множественное число вещественного существительного может обозначать виды или сорта вещества (минеральные *масла*) или большие пространства, покрытые веществом (полярные *льды*). Качественные прилагательные позволяют выразить переменный признак. Формы и виды качественных прилагательных дают возможность выразить сравнение признаков (Эта гора *выше* той) или высокую или низкую степень признака (*большущий, слабоватый*). Форма прошедшего времени глагола позволяет выразить действие, произошедшее (происходившее) до момента речи. Опираясь на эти объяснения, определите частные задачи общения, которые можно решить с помощью следующих выделенных курсивом слов: *лист, листва, дерзость*, (говорить) *дерзости*, (бескрайние) *пески* (пустыни), *белый-белый, нашёл, придёт, рыба* (лежит кучами на палубе), *человек* (заселил всю планету и шагнул в космос).

**Комментарий.** Данное упражнение вырабатывает умения и навыки выделять ресурсы языка и определять их свойства. Два последних слова (*рыба, человек*) отличаются от предыдущих тем, что семантика, выражаемая языковой единицей, носит контекстный характер. Это позволяет поставить проблему контекстуальных свойств языковых ресурсов, которая должна решаться в следующих заданиях.

**Задание 2.** Предположим, что вам надо выразить единичность чего-либо. Для этого есть ряд возможностей: лексика (*один, одиночка, единственный* и т.д.), словообразовательные суффиксы со значением единичности (*земляничина*), един-

ственное число существительного. Как выразить следующие значения: множество предметов, однородная субстанция («вещество»), виды или сорта вещества, действие после момента речи, признак действия?

**Комментарий.** Данное упражнение предназначено для выработки умения использовать ресурсы языка при выполнении коммуникативно-исследовательских заданий («квестов»).

**Задание 3.** Даны различные переводы первых двух строк «Реквиема» Р.Л. Стивенсона. Оригинал: *Under the wide and starry sky/Dig the grave and let me lie*. Подстрочник: *Под широким и звездным небом выройте могилу и позвольте (дайте) мне лечь (в нее)*.

Переводы.

*Под небом широким, в сиянье светил пусть бы кров мой последний я получил!*

*Под звездным простором, в высоких горах могильной землею укройте мой прах.*

*Под небом просторным, в подлунном краю меня положите в могилу мою.*

*К широкому небу лицом ввечеру положите меня, и я умру.*

*У звёзд ищущ себе погоста — могилу выройте мне по росту.*

*Под этой широкой звёздной рекой пусть обрету я вечный покой.*

*Под небом, звёздным и большим, мне руки на груди сложи.*

*Под небом распахнутым, в гроздьях звёзд, могилу мою да хранит утёс.*

Сравните каждый перевод с подстрочником. Чем отличается каждый перевод от подстрочника? Какие новые смыслы и новые языковые единицы появляются в переводе?

**Подсказки** (для обучаемых). Например, в подстрочнике выражена просьба (или требование), а в первом переводе — желание. В подстрочнике просьба выражена глаголом 2 лица в повелительном наклонении, а в первом переводе — глагол в сослагательном наклонении (*получил бы*). В первом переводе вместо слова *могила* используется перифраза *последний кров*, содержащая смысл «жилище». В каких переводах нет слова *могила*? Что дают замены этого слова для содержания перевода? Как характеризуется место и ситуация похорон?

**Комментарий.** Выполняя данное упражнение, учащиеся наблюдают процесс КИД «со стороны». Сначала они анализируют частные «квесты» (частные задачи, которые поставлены перед переводчиком или которые он сам ставит перед собой сознательно или неосознанно), потом переходят к ресурсам, используемым при выполнении этих «квестов». Подсказки носят обучающий характер. Они содержат напоминания о различных языковых ресурсах. Подсказки могут иметь разную степень подробности в зависимости от возможностей обучаемых.

**Задание 4.** Дано «рассыпанное» четверостишие: *он, корабль, его, меньше, и, одолевающего, в, много, слабей, трюмах, мало, детей, тех, а, кто, и, очень, плавать, мир, может, женщин, и, наш, шквала*. Восстановите текст.

**Подсказки** (для обучаемых). Четверостишие рифмованное. Рифмы: *мало — шквала, слабей — детей*. Значит, эти слова — в конце строчек (порядок строчек надо определить при восстановлении текста). Какие значения выражаются формами слов, перечисленных в задании? Значение сравнения степени качества (какие предметы сравниваются?), значения объединения и противопоставления, которые выражаются союзами, а ещё? Согласование в роде, числе, падеже — ус-

ловие употребления слов, обозначающих признак (причастий, некоторых местоимений). Количество чего выражается словами *много* и *мало*? В словосочетаниях с какими словами они используются? В состав какого члена предложения может входить глагол *может*?

Текст может быть восстановлен не единственным способом, то есть может иметь варианты.

**Комментарий.** В этом задании «зашифровано» четверостишие из стихотворения Р. Гамзатова в переводе Н. Гребнева:

Наш мир — корабль. Он меньше и слабей  
Его одолевающего шквала,  
И в трюме много женщин и детей,  
А тех, кто может плавать, очень мало.

При восстановлении текста возможны допустимые по смыслу варианты, связанные с перестановкой союзов *а* и *и*. Данное упражнение носит комплексный характер и вырабатывает умение создавать текст с использованием определённых (имеющихся в наличии) языковых ресурсов. Выполнение задания заключается в последовательном выполнении «квестов», частично выраженных в подсказках вопросительными предложениями, частично сформулированных самими учащимися. При выполнении «квестов» используются перечисленные в задании ресурсы (словоформы). Цель КИД при выполнении задания — восстановленный текст.

Параллели и сходства RPG и КИД обусловлены глубокими причинами — семиотическими основаниями обоих видов деятельности. Выше были рассмотрены единицы, составляющие структуру RPG и КИД. Эти единицы являются знаками, вплетёнными в семиотическую деятельность игрока и коммуниканта/исследователя. Структура RPG выступает как одна из частных семиотик (проблема противопоставления общей и частных семиотик в настоящее время обсуждается в специальной литературе (Мечковская, 2004; Соломоник, 2012: 5; Гринев-Гриневич, Сорокина, 2012: 5—10). Функционирование знаков имеет парадигматический и синтагматический аспекты. Парадигматика языка — совокупность и система вариантов его единиц и категорий, из числа которых автор речи на каждом шаге развёртывания речи делает **выбор** (выделено нами. — С.В.) одного из вариантов (Березин, Головин, 1979: 218). Необходимость выбора представляет собой проблемную ситуацию, проблему, которая решается в процессе развёртывания речи: «Набор парадигматических вариантов вместе с их инвариантом представляют собой модель деятельности, в процессе которой решается творческая задача...» (Виноградов, 2014: 373). Игрок RPG также осуществляет выбор ресурса, совершая каждое игровое действие. Классы ресурсов содержат варианты выбора, которые находятся в парадигматических отношениях.

Синтагматика языка — совокупность и система свойственных языковым единицам и категориям сочетательных возможностей и их реализаций в процессе речи (Березин, Головин, 1979: 218). Речевое сообщение возникает при реализации синтагматических отношений. Процесс RPG аналогичен такому речевому сообщению. Б.Н. Головин пишет, что в речи языковые единицы получают «чрезвычайную прибавку» — выбор, повторение, размещение, комбинирование, трансформирование (Головин, 1980: 24). Не случайно все эти свойства речи обознача-

ются отглагольными существительными. Они выражают действия коммуниканта. В RPG процесс игры также включает эти действия. Выбор ресурса, последовательность и сочетание действий, преобразование свойств элементов игры — неотъемлемые проявления деятельности игрока.

### Заключение

Ролевая компьютерная игра, которая по структуре и функциям является частной семиотикой, имеет много общего со знаковой функционирующей структурой естественного языка. Действия игрока и коммуникация с помощью естественного языка являются видами деятельности, которые имеют семиотическую составляющую. Это позволяет использовать логику RPG при изучении языка и обучении лингвистическим дисциплинам, которые связаны с анализом и построением языка и речи (текста). При этом обучаемые могут анализировать язык и строить сообщение, используя логику RPG, но не зная её терминов и правил, подобно мольеровскому персонажу, который не знал, что разговаривает прозой. Использование логики RPG соответствует тенденциям современной культурной ситуации, в которой общение с компьютером в различных формах играет большую роль. Практическая перспективность этого направления исследования языка связана с творческой активностью обучаемого, с проблемным характером его деятельности. Теоретическая значимость такого подхода к коммуникации определяется тем, что знаки, экспоненты которых существуют объективно и доступны наблюдению, — естественные инструменты для исследования такого сложного явления, как человеческая деятельность.

### Список литературы

- Апресян Ю.Д.* Идеи и методы современной структурной лингвистики. М.: Просвещение, 1966. 302 с.
- Березин Ф.М., Головин Б.Н.* Общее языкознание. М.: Просвещение, 1979. 416 с.
- Виноградов С.Н.* О содержании терминов, обозначающие лексико-грамматические разряды существительных // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2015. № 2(2). С. 347—351.
- Виноградов С.Н.* Парадигматический выбор как модель проблемной ситуации создания текста // Русский язык: исторические судьбы и современность: V Международный конгресс исследователей русского языка (Москва, МГУ им. М.В. Ломоносова, филологический факультет, 18—21 марта 2014 г.): труды и материалы / сост.: М.Л. Ремнева, А.А. Поликарпов, О.В. Кукушкина. М.: Изд-во Моск. ун-та, 2014. С. 372—373.
- Витгенштейн Л.* Философские работы. Ч. 1. М.: Гнозис, 1994. 612 с.
- Глотова Г.А.* Человек и знак. Семиотико-психологические аспекты онтогенеза человека. Свердловск: Изд-во Уральского университета, 1990. 253 с.
- Головин Б.Н.* Основы культуры речи: учебное пособие. М.: Высшая школа, 1980. 335 с.
- Горелов И.Н.* Разговор с компьютером: психолингвистический аспект проблемы. М.: Наука, 1987. 256 с.
- Гринёв-Гриневиц С.В., Сорокина Э.А.* Основы семиотики: учебное пособие. М.: Флинта; Наука, 2012. 256 с.

- Дридзе Т.М.* Текстовая деятельность в структуре социальной коммуникации. М.: Наука, 1984. 268 с.
- Касаткин Л.Л., Клобуков Е.В., Лекант П.А.* Краткий справочник по современному русскому языку. М.: Высшая школа, 1991. 383 с.
- Компьютерная ролевая игра. Википедия. URL: [https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B0%D1%8F\\_%D1%80%D0%BE%D0%BB%D0%B5%D0%B2%D0%B0%D1%8F\\_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D1%80%D0%BE%D0%BB%D0%B5%D0%B2%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0) (дата обращения: 28. 12. 2017).
- Леонтьев А.А.* Психолингвистический аспект языкового значения // Принципы и методы семантических исследований. М.: Наука, 1976. С. 46—73.
- Лотман Ю.М.* Мозг — текст — культура — искусственный интеллект // Семиотика и информатика. Семнадцатый выпуск. М.: ВИНТИ, 1981. С. 3—17.
- Мечковская Н.Б.* Семиотика. Язык. Природа. Культура: курс лекций. М.: Издательский центр «Академия», 2004. 432 с.
- Никитина С.Е.* Семиотика. Курс лекций: учебное пособие для вузов. М.: Академический Проект; Трикста, 2006. 528 с.
- Розенталь Д.Э., Голуб И.Б., Теленкова М.А.* Современный русский язык. М.: Айрис-пресс, 2013. 449 с.
- Словарь русского языка: в 4 т. / под ред. А.П. Евгеньевой; АН СССР, Ин-т русск. яз. М.: Русский язык, 1985—1988. 1986. Т. 2. К—О. 736 с.
- Словарь русского языка: в 4 т. / под ред. А.П. Евгеньевой; АН СССР, Ин-т русск. яз. М.: Русский язык, 1985—1988. 1987. Т. 3. П—Р. 752 с.
- Соломоник А.* Очерк общей семиотики. М.: Изд-во ЛКИ, 2012. 192 с.
- Шанский Н.М., Тихонов А.Н.* Современный русский язык. в 3 ч. Ч. 2. Словообразование. Морфология. М.: Просвещение, 1987. 256 с.
- Piranha Bytes Games Fan Site. Gothic Game World. URL: <http://gothic-world.ucoz.ru> (дата обращения: 28.12. 2017).

© Виноградов С.Н., 2018



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

### История статьи:

Дата поступления в редакцию: 23.11.2017

Дата принятия к печати: 18.03.2018

### Для цитирования:

*Виноградов С.Н.* Логика ролевой компьютерной игры в функционировании и изучении русского языка // *Русистика*. 2018. Т. 16. № 4. С. 398—411. DOI: 10.22363/2618-8163-2018-16-4-398-411

### Сведения об авторе:

*Виноградов Сергей Николаевич*, доктор филологических наук, доцент, профессор кафедры современного русского языка и общего языкознания Института филологии и журналистики ФГАОУ ВО «Национальный исследовательский Нижегородский государственный университет им. Н.И. Лобачевского». *Сфера научных интересов*: концептуализация, категоризация, семиотика, аксиология, автоматизированная обработка текстов на естественном языке. Автор более 70 научных публикаций. *Контактная информация*: [vinogradov54@mail.ru](mailto:vinogradov54@mail.ru)

## The logic of the role computer game in Russian language functioning and study

Sergey N. Vinogradov

Lobachevski State University of Nizhny Novgorod  
23 Gagarina Ave., Nižniy Novgorod, 603950, Russian Federation

The actuality of the article is conditioned by the significant role of game elements in language functioning and in teaching linguistic disciplines, as well as by the importance of computer technology in modern society. The purpose of the article is to compare the logic (i.e. organization, structure) of a role-playing computer game (RPG) and communicative and research activity. The results of this comparison can be used in teaching a language and in linguistic studies. The research material includes the terms from the RPG sphere, language units and rules which are used in language activities. The research methods are observation and description, realized by the means of comparison and modeling, as well as of semiotic methods.

The article analyzes semantic and structural connection between RPG elements (the personage, abilities and skills of the personage, quests, resources, research and development) and elements and patterns of communicative and research activity (communicator, language abilities and skills, the purpose of communication, language means). The functional similarity between the objects being compared on the base of universal RPG semiotics and language functioning is pointed out. It is shown how RPG logic helps to perform linguistic tasks on the example of Russian grammar categories (singular and plural forms of nouns, lexical and grammatical categories of adjectives). The author presents exercises for teaching the Russian language where pupils' activity implicitly includes RPG logic.

**Keywords:** computer role-playing game, communicative and research activity, structure of partial semiotics, purpose of communication, language means, tasks on linguistics analysis

### References

- Apresyan, Yu.D. (1966). *Idei i metody sovremennoi strukturnoi lingvistiki* [*Ideas and Methods of Modern Structural Linguistics*]. Moscow: Prosveshchenie Publ. (In Russ.)
- Berezin, F.M., & Golovin, B.N. (1979). *Obshchee yazykoznanie* [*General Linguistics*]. Moscow: Prosveshchenie Publ. (In Russ.)
- Vinogradov, S.N. (2015). O soderzhanii terminov, oboznachayushchie leksiko-grammaticheskie razryady sushchestvitel'nykh. *Vestnik Nizhegorodskogo universiteta im. N.I. Lobachevskogo* [On The Content of the Terms Denoting Lexico-Grammatical Groups of Nouns. *Bulletin of Lobachevsky State University of Nizhnii Novgorod*]. (In Russ.)
- Vinogradov, S.N. (2014). Paradigmaticeskii vybor kak model' problemnoi situatsii sozdaniya teksta. *Russkii yazyk: istoricheskie sud'by i sovremennost': V Mezhdunarodnyi kongress issledovatelei russkogo yazyka (Moskva, MGU im. M.V. Lomonosova, filologicheskii fakul'tet, 18—21 marta 2014): trudy i materialy* [The Paradigmatic Choice as a Model of Problematic Situation in Text Creation. *Russian Language: Its Historical Destiny and Present State. The Fifth International Congress of Russian Language Researchers (Moscow, Lomonosov State University, Faculty of Philology, March 18—21, 2014): Proceedings and materials (pp. 372—373)*]. Moscow: Moscow State University Publ. (In Russ.)

- Vitgenshtein, L. (1994). *Filosofskie raboty [Philosophical Works]*. Moscow: Gnozis Publ. (In Russ.)
- Glotova, G.A. (1990). *Chelovek i znak. Semiotiko-psikhologicheskie aspekty ontogeneza cheloveka [Man and Sign. Semiotic-Psychological Aspects of Human Ontogenesis]*. Sverdlovsk: Izd-vo Ural'skogo universiteta Publ. (In Russ.)
- Golovin, B.N. (1980). *Osnovy kul'tury rechi: ucheb. posobie [Basic Notions of Speech Culture: textbook]*. Moscow: Vyssh. shkola Publ. (In Russ.)
- Gorelov, I.N. (1987). *Razgovor s komp'yuterom: psikholingvisticheskii aspekt problemy [Talking With Computer. Psycholinguistic Aspect of the Problem]*. Moscow: Nauka Publ. (In Russ.)
- Grinev-Grinevich, S.V., & Sorokina, E.A. (2012). *Osnovy semiotiki: ucheb. posobie [Basic Semiotics: textbook]*. Moscow: Flinta Publ. (In Russ.)
- Dridze, T.M. (1984). *Tekstovaya deyatel'nost' v strukture sotsial'noi kommunikatsii [Text activity in the structure of social communication]*. Moscow: Nauka Publ. (In Russ.)
- Kasatkin, L.L., Klobukov, E.V., & Lekant, P.A. (1991). *Kratkii spravochnik po sovremennomu russkomu yazyku [Brief Reference Book on Modern Russian Language]*. Moscow: Vyssh. shkola Publ. (In Russ.)
- Komp'yuternaya rolevaya igra. Vikipediya [Computer Role-Playing Game. Wikipedia]*. Retrieved December 27, 2017 from [https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B0%D1%8F\\_%D1%80%D0%BE%D0%BB%D0%B5%D0%B2%D0%B0%D1%8F\\_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%BE%D0%BC%D0%BF%D1%8C%D1%8E%D1%82%D0%B5%D1%80%D0%BD%D0%B0%D1%8F_%D1%80%D0%BE%D0%BB%D0%B5%D0%B2%D0%B0%D1%8F_%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%B0)
- Leont'ev, A.A. (1976). *Psikholingvisticheskii aspekt yazykovogo znacheniya. Printsipy i metody semanticheskikh issledovaniy [Psycholinguistic Aspects of Linguistic Meaning. Principles and methods of semantic research]*. Moscow: Nauka Publ. (In Russ.)
- Lotman, Yu.M. (1981). *Mozg — tekst — kul'tura — iskusstvennyi intellect. Semiotika i informatika. Semnadsatyi vypusk [Brain — Text — Culture — Artificial Intellect. Semiotics and Information Technology. The seventeenth issue]*. Moscow: VINITI Publ. (In Russ.)
- Mechkovskaya, N.B. (2004). *Semiotika. Yazyk. Priroda. Kul'tura: kurs lektsii [Semiotics. Language. Nature. Culture: Lecture Course]*. Moscow: Akademiya Publ. (In Russ.)
- Nikitina, S.E. (2006). *Semiotika. Kurs lektsii: uchebnoe posobie dlya vuzov [Semiotics. Lecture Course: textbook for high schools]*. Moscow: Akademicheskii Proekt Publ.; Triksa Publ. (In Russ.)
- Rozental', D.E., Golub, I.B., & Telenkova, M.A. (2013). *Sovremennyyi russkii yazyk [Modern Russian Language]*. Moscow: Airis-press Publ. (In Russ.)
- Evgen'eva, A.P. (1986). *Slovar' russkogo yazyka: v 4 t. T. 2 [Russian Language Dictionary: in 4 volumes. Volume 2]*. Moscow: Russkii yazyk Publ. (In Russ.)
- Evgen'eva, A.P. (1987). *Slovar' russkogo yazyka: v 4 t. T. 3 [Russian Language Dictionary: in 4 volumes. Volume 3]*. Moscow: Russkii yazyk Publ. (In Russ.)
- Solomonik, A. (2012). *Ocherk obshchei semiotiki [Essay on General Semiotics]*. Moscow: LKI Publ. (In Russ.)
- Shanskii, N.M., & Tikhonov, A.N. (1987). *Sovremennyyi russkii yazyk: v 3 ch. Ch. 2. Slovoobrazovanie. Morfologiya [Modern Russian Language: in 3 parts. Part 2. Word-formation. Morphology]*. Moscow: Prosveshchenie Publ. (In Russ.)
- Piranha Bytes Games Fan Site. Gothic Game World*. Retrieved December 28, 2017 from <http://gothic-world.ucoz.ru>. (In Russ.)

#### Article history:

Received: 23.11.2017

Accepted: 18.03.2018

**For citation:**

Vinogradov S.N. (2018). The logic of the role computer game in Russian language functioning and study. *Russian Language Studies*, 16(4), 398—411. DOI: 10.22363/2618-8163-2018-16-4-398-411

**Bio Note:**

*Vinogradov Sergey Nikolaevich*, Doctor of Philology, Associate Professor, Professor of the Chair of Modern Russian Language and General Linguistics, Institute of Philology and Journalism, Lobachevsky State University of Nizhny Novgorod. *Research interests*: conceptualization, categorization, semiotics, axiology, computer-aided text processing in natural language. The author of more than 70 scientific works. *Contact information*: vinogradov54@mail.ru