

Боровая А. Ю.

старший преподаватель кафедры языковой подготовки, Харьковский национальный университет радиоэлектроники

АНАЛИЗ ЛЕКСИКО-СЕМАНТИЧЕСКОГО ПОЛЯ ПОНЯТИЯ «КВЕСТ»

Аннотация. *Статья посвящена анализу лексико-семантического поля понятия «квест», выявлению особенностей и изменений исследуемого понятия в истории мировой культуры.*

Ключевые слова: *культура, квест, семантический анализ.*

Анотація. *Борова А.Ю. «Аналіз лексико-семантичного поля поняття «квест». Стаття присвячена аналізу лексико-семантичного поля поняття «квест», виявленню особливостей та змін досліджуваного поняття в історії світової культури.*

Ключові слова: *культура, квест, семантичний аналіз.*

Annotation. *Borovaya A. «Analysis of a lexico-semantic field of the concept «quest»»*

The article is dedicated to the analysis of a lexico-semantic field of the concept «quest», to detection of features and changes of this concept in a context of the history of world culture.

Key words: *culture, quest, semantic analysis.*

Постановка проблемы. Само понятие «квест» появилось еще в древности и означало трудное приключение с целью раскрытия тайны, или поиска загадочного предмета. В современном мире его содержание претерпело ряд изменений. С середины XX столетия в современном литературоведении появляется новый жанр романа, который имеет структурное построение в соответствии с правилами квеста. По мотивам литературных источников прокладываются новые туристические маршруты и туры. Квест прочно занимает одно из ведущих мест в киноиндустрии, где многие экранизации бестселлеров последних десятилетий структурно построены как квест. В конце XX века квест оказался наиболее востребован для разработки компьютерных игр.

Анализ последних исследований. В связи со всем вышеизложенным, исследование квеста как социокультурного феномена современной цивилизации сегодня представляется особо актуальным. Наиболее изученным оказалось применение веб-квестов и технологий квестов как метода обучения. В частности, в 2004 году была защищена диссертация Г.А. Воробьева «Веб-квест технологии в обучении социокультурной компетенции», в 2010 году — диссертация О.В. Волковой на тему: «Подготовка будущего специалиста к межкультурной коммуникации с использованием технологии веб-квестов», в 2011 году — диссертация «Веб-квест технология как средство формирования иноязычной коммуникативной компетентности» (Е.И. Багузина). Внимание так же было уделено и компьютерным играм жанра «квест». В 2004 году защищена диссертация Л.П. Тимофеевой на тему: «Компьютерные игры как фактор приобретения символического опыта». В 2008 году И.И. Югай исследовала компьютерные игры и защитила диссертацию на тему: «Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX – XXI веков». Одно из последних диссертационных исследований квестов – это диссертация 2011 года А.А. Ковалева на тему: «Телевидение как историко-культурный феномен», где рассматривается квест-шоу.

В указанных выше диссертационных исследованиях рассматривались технологии веб-квестов, используемые для обучения иностранному языку и для подготовки специалистов межкультурной коммуникации, а так же квест исследовался как компьютерная игра, являющаяся элементом виртуальной художественной культуры. В диссертации А.А. Ковалева квест представлен как один из типов реалити-шоу — составляющей медиареальности.

Целью данной статьи является проведение компонентного анализа лексико-семантического поля понятия «квест» с целью выявления его особенностей и изменений. Предметом исследования данной статьи стала эволюция понятия «квест» в контексте историко-культурного развития общества.

Результаты исследований. Культуру можно рассматривать как знаково-семиотическую систему. Любые детали человеческого мира, имеющие функцию знаков, могут быть предметом культурологического анализа. П.С. Гуревич, опираясь на семиотическую

Надійшла до редакції 18.12.2012

концепцию Ю.М. Лотмана, что культура у Ю.М. Лотмана является своеобразным текстом — кодом, обеспечивающим активность множества текстов [10, с. 97]. Овладение культурным кодом происходит через усвоение новой лексики, через изучение чужого языка и свободное им пользование.

Лингвистика XXI века активно развивает лингвокультурологическое направление, в котором язык рассматривается как культурный код нации, а не только как средство познания и коммуникации. По мнению В.А. Масловой, «лингвистика занимает авангардные методологические позиции в системе всякого гуманитарного знания, и обойтись без ее помощи при изучении культуры невозможно» [9, с. 2].

Мы предлагаем использовать метод компонентного анализа для изучения лексико-семантического поля понятия «квест». Для проведения данного компонентного анализа используются следующие единицы: *семема* — лексическое значение слова, *семантические множители* — единицы лексического значения, составляющие семему, *семы* — элементарные компоненты значения, из которых состоят семантические множители. Интегральная сема какого-либо лексико-семантического поля называется *архисемой*, а содержащий ее семантический множитель называется *ядерным*.

Слово «квест» является калькой с английского языка и означает поиск, поиск приключений, исполнение рыцарского обета. В современном мире у слова квест появились и другие лексические значения. Определения квеста можно условно разделить на две группы, в зависимости от функционирования данного понятия в разных временных периодах: понятие квеста в древности и средневековье, и понятие квеста в современном культурологическом пространстве. В современном культурологическом пространстве квест, в свою очередь, реализуется в двух аспектах: литературном и компьютерно-игровом.

Рассматривая лексико-семантическое поле понятия «квест» в культурологическом пространстве Средневековья, можно определить следующие семемы этого понятия, которые в свою очередь подразделяются на две подгруппы: А и Б. Для варианта А будет доминировать следующая семантика понятия «квест»:

1. Крестовые походы — военные действия с целью завоевания религиозных святынь.
2. Боевой конь, доспехи и оружие — боевое снаряжение воинов.
3. Иерусалим — святой город, центр религиозных сражений, место хранения религиозных святынь.
4. Церковь — религиозный институт, санкционирующий крестовые походы.
5. Крестоносцы — воины-монахи, рыцари, сражающиеся за религиозные святыни в святой земле.
6. Орден — организация, объединяющая крестоносцев на основе религиозных правил и догм.
7. Знаки ордена — символы, выражающие основные положения или идеи ордена.

Поход воинов-монахов является архисемой.

Для варианта Б, в котором квест рассматривается как исполнение рыцарского обета, семантическое поле будет представлено другими семемами:

1. Рыцарь — благородный, воспитанный и образованный воин.
2. Сеньор — знатный господин, которому служит рыцарь.
3. Прекрасная Дама — возлюбленная рыцаря, к которой он испытывает платоническую возвышенную любовь.
4. Оруженосец — слуга рыцаря.
5. Боевой конь, доспехи, оружие — снаряжение рыцаря.
6. Путешествие-приключение (авантюра) — поход с целью совершить подвиг, прославляя имя Прекрасной Дамы, и утвердиться в нравственно-этических правилах и принципах.

Архисема здесь — это поход рыцаря.

Анализируя выделенные семемы подгрупп А и Б, можно выявить общие для них архисемы: *воин, боевое снаряжение, поход*. Воин мог быть рыцарем или монахом, поход мог преследовать религиозные или нравственно-этические цели. Опираясь на предложенные В.А. Масловой базовые понятия лингвокультурологии, мы можем выделить в анализируемых подгруппах *культурные семы*. Для варианта А: военный поход с целью завоевания религиозных святынь, совершаемый воинами-монахами. Для варианта Б: поход рыцаря с целью совершить подвиг, утвердиться в нравственно-этических правилах. Общими элементами для исследуемых культурных сем являются военный поход и воины, а различными — цель и задача военного похода.

В начале XX века известный испанский мыслитель Х. Ортега-и-Гассет в статье «Мысли о романе» говорил о кризисе жанра романа. М. Бахтин в своей работе «Эпос и роман (о методологии исследования романа)» отмечал, что изучение романа как жанра отличается особыми трудностями. Роман, по мнению М. Бахтина, формирующийся жанр. Именно поэтому в таком жанре возможно образование новых подвидов, что привлекает внимание исследователей. Существует предположение о том, что развитие литературных технологий привело к появлению нового типа произведений — «романов-бестселлеров». Например, Н.Н. Мамаева считает, что произведения Толкина (в частности романы «Хоббит», «Властелин колец») не являются фэнтези, а представляют собой новый подвид — *роман-фэери, роман-квест*. А. Левченко рассматривает романы А. Мердок (например, «Под сетью», «Зеленый рыцарь», «Книга и братство» и др.) как *романы-«травелоги»*. Травелог (travelogue), термин, обозначающий описание путешествий, обычно употреблялся для кинокартин или лекций с видеоматериалом.

А. Балод говорит о квесте-компьютерной игре, проникающей в литературный текст и образующей вместе с текстом новую структуру, которую автор предлагает назвать *роман-андрогин*. По утверждению А. Балода, новые подвиды романа имеют общие жанровые черты: простоту и интеллектуальность, универсальность и совместимость с другими жанрами культуры, интерактивность и «представляют собой не просто литературное направление, а мультикультур-

ное явление, сочетающее в себе признаки нескольких различных видов и форм современной культуры» [5, с. 14]. Одной из таких новых форм и является роман со структурой квест, где движение героев происходит по схеме: загадка – раздумье – разгадка – действие – тупик – новая загадка и т. д. Типовая модель романов со структурой квест состоит из экскурсии, на которой излагается информация о культурных достопримечательностях, где находятся объекты-экспонаты, или артефакты. Например, роман Дэна Брауна «Код да Винчи» может быть одновременно литературной основой для киносценария, сюжетом компьютерной игры и готовым экскурсионным маршрутом.

В современной литературе XX-XXI ст. особый успех у читателя имеют романы с детективным или конспирологическим сюжетом. Конспирологи считают, что историю творят третьи силы – тайные организации, общества. В романах Хорхе Молиста герои раскрывают тайны и секреты ордена. О тамплиерах упоминает в своих романах и Дэн Браун. О древнем могучем обществе, охраняющем артефакты, говорится и в романе Валерио Массимо Манфреди «Башня одиночества». Исследуя структуру современных западноевропейских романов-квест с конспирологическим сюжетом, можно выделить общие структурные элементы, характерные для подобных бестселлеров. Весь текст можно представить в виде графика, где в художественном пространстве пересекаются две оси: ось поиска, или желаний, и ось испытаний. По оси поиска располагаются объекты поиска. Все предметы имеют сакральное значение и несут в себе особое тайное знание, которое предстоит открыть и понять, или прийти к этому знанию-истине. Все объекты поиска свободно перемещаются во временных пластах, не теряя при этом своей значимости и актуальности. Оси поиска и испытаний соприкасаются с параболическими структурами времени, где одна ветвь обращена в современность, а вторая, возможно разветвляясь, уходит в прошлое. Организация временных структур помогает понять такие ключевые концепты культуры как вера и неверие. Там, где существует точка пересечения оси испытаний и оси поиска, расположен центр всей структуры. Являясь важнейшим элементом, центр всей структуры связывает форму и содержание и выполняет кардинальную, или ядерную функцию. Такая структура современных романов-квест с конспирологическим сюжетом Х.Молиста «Кольцо. Наследие последнего тамплиера», В.М. Манфреди «Башня одиночества», Д. Сурдо и А. Гутьерреса «Последний секрет плащаницы», Г.Лумиса «Тайна Аркадских пастухов», Пола Сассмана «Последняя тайна Храма» и т. п. Некоторые современные исследователи, например, Мартин Ланн в книге «Код да Винчи расшифрован» предлагают рассматривать роман «Код да Винчи» и подобные ему романы как современный рыцарский роман [11, с. 10].

В современное семантическое поле понятия «квест» очень активно включается научно-технический прогресс: наличие авиатранспорта позволяет современному квестору быстрее перемещаться, наличие мобильных телефонов обеспечивает быстрое получение

информации, использование различных технических новинок, технологий дает возможность квестору расшифровывать коды и шифры и успешно продолжать движение и поиск объекта. Структура современных романов-квест позволяет создавать не только экскурсионные маршруты, компьютерные игры, но и рождает сценарии кинофильмов. Так, например, по роману В.М. Манфреди был поставлен одноименный фильм «Башня одиночества». Огромный резонанс в обществе и неоднозначные суждения вызвал фильм режиссера Рона Ховарда по роману Дэна Брауна «The Da Vinci Code», вышедший в прокат в 2006 году. В 2009 году появилась еще одна экранизация романа Брауна режиссера Ховарда «Ангелы и демоны». В современной киноиндустрии все чаще появляются фильмы со структурой квест, имеющие главные признаки этого жанра:

- герой-квестор обладает нравственными и физическими чертами рыцаря;
- путешествие-поиск объекта, сакрального предмета, артефакта, загадочной информации, которую охраняет тайное общество;
- трудности и их преодоление, в процессе которого герой нравственно совершенствуется.

Наиболее известными являются фильмы о приключениях Индианы Джонса режиссера Стивена Спилберга, составляющие кватрологию: *Indiana Jones: Raiders of the Lost Ark* (1981), *Indiana Jones and the Temple of Doom* (1984), *Indiana Jones and the Last Crusade* (1989), *Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull* (2008). Герой Спилберга – профессор археологии и искатель приключений путешествует в поисках различных артефактов древних реликвий. Приключения Индианы всегда опасны, но герой преодолевает все преграды и находит сокровище.

В 2004–2007 гг. появилась дилогия-квест режиссера Джона Тёртелтауба «*National Treasure* (Сокровище нации)» и «*National Treasure: Book of Secrets* (Сокровище нации: Книга тайн)».

В 2008 году вышла трилогия сценариста Кевина Мура и режиссера-постановщика Терри Каннингема о Джеке Хантере, который является новым Индианой Джонсом. Первая часть трилогии называется «В поисках сокровищ Угарита (*Jack Hunter and the Lost Treasure of Ugarit*)» и рассказывает о приключениях археолога и охотника за сокровищами Джека Хантера. Следующие две части носят названия «Проклятие гробницы Эхнатона (*Jack Hunter and the quest for Akhenaten's tomb*)» и «Небесная звезда (*Jack Hunter and the Star of Heaven*)». Они продолжают рассказ о приключениях Джека Хантера.

С развитием электронных технологий и компьютеризации общества появились компьютерные игры-квест. Семантическое поле понятия квест как компьютерная игра включает те же признаки, что и фильм со структурой квест. Первую игру-квест создали американские программисты Вильям Краутер и Дон Вудс в 1972 году. Первая игра-квест была текстовой игрой и напоминала написание остросюжетного романа. В 1980-х гг. с развитием графических возможностей компьютера игры-квесты стали графическими.

В 1990-е гг. программисты-разработчики игр-квестов начали подразделять их на поджанры, классифицируя квесты в зависимости от сюжета. Так появились мистические, детективные, юмористические, детские и другие игры-квесты.

Сводя воедино рассмотренные значения слова «квест», можно выделить следующие семемы этого слова.

1. Квест — это поиск приключений, путешествие к определенной цели, преодолевая трудности. Так, например, в древнегреческих мифах нашел отражение поход Язона и аргонавтов за золотым руном в Колхиду.
2. Квест — это путешествие в святую землю Иерусалим с целью поиска и завоевания христианской святыни. Примером могут служить крестовые походы.
3. Квест — это путешествие с целью исполнения рыцарского обета и решения нравственно-этических проблем. Рыцари должны были совершить определенные подвиги и возвыситься нравственно. О таком путешествии существуют повествования Кретьена де Труа, народные легенды о кельтском короле Артуре.
4. Квест — это разновидность компьютерных игр, в которых необходимо выполнять движение к определенной точке с целью нахождения какого-либо предмета, преодолевая трудности и выполняя какие-либо задания. Такая игра часто повторяет сценарий кинофильма, например, «Гарри Поттер и философский камень».
5. Квест — это интеллектуально-развлекательная игра, где игроки ищут определенные предметы, решая логические задачи. Такой игрой могла быть игра в казаки-разбойники.
6. Квест — это компьютерная обучающая программа. Например, программа для изучения русского языка, где русские глаголы движения с приставками можно изучать при помощи игры-поиска клада.

В перечисленных выше семемах выделяются различные семы: поиск, приключение, путешествие, игра. Среди выделенных сем мы можем определить архисему — *путешествие и поиск определенных предметов*. Поиск связан непосредственно с путешествием, имеющим разные цели и задачи.

Выводы. Анализируя лексико-семантическое поле понятия «квест», приходим к выводу, что лингвокультурная парадигма понятия «квест» претерпевала следующие изменения:

1. В Средневековье квест составлял часть реальной жизни рыцаря или воина, являлся способом духовного, нравственного совершенствования личности. В современном мире квест — это жанр игры, вид структуры литературного произведения или фильма.
2. Герой-квестор периода Средневековья — это рыцарь в прямом значении. Герой современных квестов — ученый, или человек, обладающий огромной информацией о культурных ценностях древнего мира, или Средневековья. Современный квестор — рыцарь в переносном значении этого слова.

Подводя итог, следует отметить, что современное понимание квеста как жанра игрового и литературного обусловлено развитием технических средств и компьютеризацией общества и несет черты интеллектуальных загадок, развивающих аналитическое мышление и логику. В современном обществе понятие нравственного и религиозного квеста имеет переносное значение духовного развития и становления личности. Прямое значение таких квестов сейчас стало архаичным. Вопрос о роли и месте квестов в различных культурах и разных периодах подлежит дальнейшему исследованию.

Литература:

1. Кузнецов А.М. От компонентного анализа к компонентному синтезу / А.М. Кузнецов. — М. : Наука, 1986. — 124 с.
2. Кутузов А.Б. Лексико-семантические поля в компьютерном сленге (на примере сленговых глаголов английского языка) / А.Б. Кутузов // Вестн. Тюмен. гос. ун-та. — 2003. — № 4. — С. 137–144.
3. Бахтин М.М. Вопросы литературы и эстетики. Исследования разных лет / М.М. Бахтин. — М. : Худ. лит., 1975. — 504 с.
4. Балод А. Кризис жанра, Ортега-и-Гассет и роман-андрогин [Электронный ресурс] / А. Балод // Сетевая словесность. Критика и анализ текста. 2005. — Режим доступа : <http://www.netslova.ru/balod/ra.html>. — Загл. с экрана.
5. Балод А. Дэн Браун и роман будущего [Электронный ресурс] / А. Балод // Сетевая словесность. Критика и анализ текста. 2005. — Режим доступа : <http://www.netslova.ru/balod/ra.html>. — Загл. с экрана.
6. Лотман Ю.М. Структура художественного текста / Ю.М. Лотман — СПб. «Искусство — СПб», 1998. — 288 с.
7. Успенский Б. А. Семиотика истории. Семиотика культуры / Б.А. Успенский. — М. : Языки Русской Культуры, 1996. — 608 с.
8. Милощенко В. Квесты: эволюция жанра [Электронный ресурс] / В. Милощенко // Лучшие компьютерные игры. — 2005. — № 4. — Режим доступа : <http://www.lki.ru/text.php?id=483>. — Загл. с экрана.
9. Маслова В.А. Лингвокультурология : учеб. пособие для студ. высш. учеб. зав. / В.А. Маслова. — М. : ИЦ «Академия», 2001. — 208 с.
10. Гуревич П.С. Культурология : учебник / П.С. Гуревич. — М. : Проект, 2003. — 336 с.
11. Ланн М. Код да Винчи расшифрован / М. Ланн ; пер. с англ. А. Бушуева. — М. : Транзиткнига, 2006. — 253 с.