

<https://doi.org/10.5281/zenodo.6541235>

УДК 811.111'42:[004.42+794.1]

Макарчук Я. В.

Макарчук Яна Владимировна, Хакасский государственный университет им. Н.Ф. Катанова, Россия, 655017, г. Абакан, пр. Ленина, 92. E-mail: yanamakarchuk@mail.ru.

Языковые особенности текстов мобильных приложений для обучения игре в шахматы (на материале английского языка)

Аннотация. Статья посвящена проблеме выявления языковых особенностей текстов мобильных приложений по обучению игре в шахматы на материале английского языка. Автором представлен теоретический материал, на основе которого было проведено эмпирическое исследование. Также описаны случаи использования грамматико-синтаксических и лексических средств в мобильных приложениях по обучению игре в шахматы из выборки, включающей тридцать мобильных приложений для разного возраста и уровня подготовленности игроков. Автором описаны примеры использования различных видов повторов, категории темпоральности, лексической инклюзивности, лексической идентичности, лексической эксклюзивности, топикальных цепочек. Уделено внимание использованию креолизованного текста и различных элементов креолизации (особый шрифт, различное сочетание цветов, изображений, пиктограмм и идеограмм) как средства влияния на восприятие пользователя.

Ключевые слова: гипертекст, гипертекстовое пространство, мобильное приложение, игра в шахматы, языковые особенности, английский язык.

Makarchuk Ya.V.

Makarchuk Yana Vladimirovna, Khakass State University named after N.F. Katanov, Russia, 655017, Abakan, Lenin Ave., 92. E-mail: yanamakarchuk@mail.ru.

Linguistic features of texts of mobile applications for teaching the game of chess (on the material of the English language)

Abstract. The article is devoted to the problem of identifying the language features of the texts of mobile applications for teaching the game of chess on the material of the English language. The author presents the theoretical material on the basis of which an empirical study was carried out. It also describes the cases of using grammatical-syntactic and lexical means in mobile applications for teaching the game of chess from a sample that includes thirty mobile applications for players of different ages and levels of training. The author describes examples of using different types of repetitions, categories of temporality, lexical inclusiveness, lexical identity, lexical exclusivity, topical chains. Attention is paid to the use of creolized text and various elements of creolization (a special font, a different combination of colors, images, pictograms and ideograms) as a means of influencing the user's perception.

Key words: hypertext, hypertext space, mobile application, chess game, language features, the English language.

Актуальность исследования языковых особенностей мобильных приложений для обучения игре в шах-

маты определяется увеличением роли информационных процессов в жизни общества, центральным из которых является

широкое внедрение и использование гипертекстовых систем и технологий в информационном пространстве современного общества, в межкультурной и профессиональной коммуникации.

Проблема исследования обусловлена, с одной стороны, развитием научных подходов к лингвистическому обеспечению компьютерных программ, направленных на обучение английскому языку, а с другой, недостатком сведений по анализу языковых особенностей текстов мобильных приложений на английском языке.

Данная проблема существует в рамках функционально-коммуникативного описания языка и тесно связана с такими направлениями языкознания как коммуникативная и когнитивная лингвистика, лингвопрагматика, теория коммуникации.

Настоящее исследование основывается на теории современного электронного гипертекста (В. Буш, М. Визель, О. Дедова, Т. Нельсон, М.М. Субботин, Т. Хартунг, Н.А. Шехтман, В.Л. Эпштейн); теории обучения иноязычной коммуникации (Л. С. Выготский, А. Д. Гарцов, Н. И. Гез, И. А. Зимняя, Г. Палмер, И. В. Рахманов, Б. Ф. Скиннер, С. К. Фоломкина, И. И. Халева, Л. В. Щерба); концептуальных основах информационных и коммуникационных технологий в обучении иностранным языкам (Р.Г. Пиотровский, К.Р. Пиотровская, В.С. Полат, М. Adnanes, W. M. Ronning).

Цель исследования – изучить структурные и семантические компоненты гипертекста, креолизованного текста, используемые в мобильных приложениях по обучению игре в шахматы (на материале английского языка).

В основе исследования лежат мнения ученых, что «в связи с появлением современных информационных технологий и новых форм коммуникации внимание лингвистов привлекают особенности языкового общения в компьютерной сети, в частности, гипертекстовая организация интернет-пространства» [5, с. 63].

Непосредственно термин «гипертекст» был введен Т. Нельсоном в 1965

году, который трактовал его как непоследовательную запись.

Вслед за Минеевой М.В. мы будем понимать под лингвистическим гипертекстом «нелинейно организованный объем политематической информации толковательного плана, вынесенный за рамки основного содержания текста в виде блоков, которые могут быть связаны между собой при помощи ссылок» [5, с. 67].

В качестве структурных элементов гипертекста О.В. Дедова, М.В. Масалова и О.В. Барст выделяют:

- 1) отдельную информационную единицу;
- 2) гипертекстовую ссылку (средство, делающее возможным переход от одной информационной единицы к другой) [1; 2; 4].

В соответствии с целью исследования нами был изучен теоретический материал по проблеме исследования, а также подобраны приложения по обучению игре в шахматы, интерфейс и содержание которых имеет перевод на английский язык.

Нами были проанализированы тридцать мобильных приложений по обучению игре в шахматы на английском языке [3; 6; 7; 8; 9]: «Chess for kids – Play & Learn», «Magnus Trainer», «Chess King Обучение», «Chessify», «Chess Guess», «Chess.com», «Lichess», «Play Magnus», «Follow Chess», «Tiny Battle Chess Free», «Chessplode», «Really Bad Chess», «The Chess Planet», «Chess Light», «CT-ART», «8-Queen», «Battle Chess 3D», «iChess Puzzles», «Chessimo», «Chessable», «Chess Tempo», «Cube Chess», «Red Hot Pawn Chess», «Chess Royale», «Chess 24», «Chess Craft», «Simple Chess», «Spark Chess», «Chessls», «Chess Time Live».

Приложения данного типа являются ярким примером сочетания гипертекстовых ссылок, включающих ссылки на текстовый материал и изображения. В основном, это внутритекстовые ссылки, но часто используются и ссылки на внешние ресурсы.

Рассмотрим языковые средства в электронном гипертексте мобильных при-

ложений для обучения игре в шахматы на материале английского языка.

Нами были рассмотрены грамматико-синтаксические средства, которые наблюдаются в большинстве мобильных приложений.

Если рассматривать категорию связности текста, то следует отметить повтор,

который является ведущим грамматико-синтаксическим средством связности в гипертексте. В рассматриваемых нами мобильных приложениях повторы присутствуют в основном в паре «гиперссылка – заголовок текста на смежной странице» (Рис. 1).

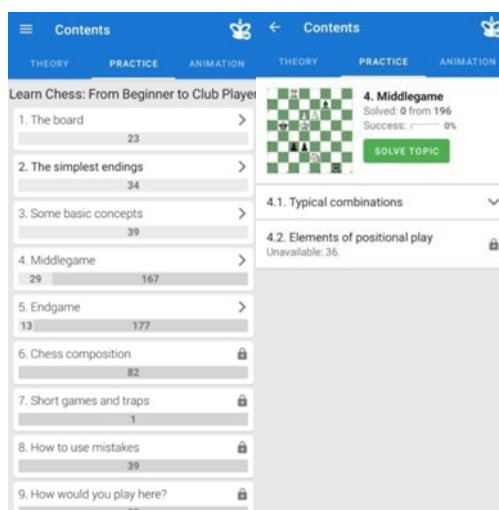


Рис. 1. Пример использования элемента гиперссылки «повтор» (приложение «Chess King»).

В мобильных приложениях повтор является гипертекстовым коннектором, связкой-указателем, неким лексическим знаком, который вмещает в себя блок информации и без перехода к его содержанию является потенциально значимой единицей, указывающей на этот информационный блок и на его наличие.

На рисунке по принципу связи «гиперссылка – заголовок текста на смежной странице» связан блок «Middlegame». На главной странице он является гиперссылкой наряду с другими гиперссылками, которые представляют собой подзаголовки одной темы по изучению разделов игры в шахматы. На дочерней странице заголовок переходит из гиперссылки в самостоятельный заголовок страницы с сохранением номера подзаголовка с выделением полужирным шрифтом для более удобного восприятия пользователем.

Таким образом, тексты приложений на своих так называемых страницах меню или «home» страницах имеют кликабель-

ные знаки, а в сознании играющего они становятся заголовками информационных блоков. С их помощью у игрока выстраивается схема лабиринта или системы ходов, где к каждому повороту играющий видит заголовок нового информационного блока.

Таким образом, чтение текста становится моделируемым в соответствии с уровнем пользователя. Играющий читает именно тот информационный блок, который себе запланировал.

Следует отметить, что гипертекстовые знаки (кнопки) для перехода на другую страницу имеют не только вербальную часть, но и изображение. Такой вид креолизации позволяет играющему догадаться о назначении этого знака (кнопки) и заранее продумать свою стратегию чтения игровых пояснений.

На уровне грамматико - синтаксических форм в тексте приложения проявляет себя категория темпоральности, которая определяется через реализацию временных

отношений в языке и реализуется через глагольные формы.

Например, в мобильных приложениях по обучению игре в шахматы чаще всего

встречаются глаголы в повелительном наклонении: учишь сейчас (learn now), прочитай (read), передвинь (move), ответь (answer), предложи (suggest).

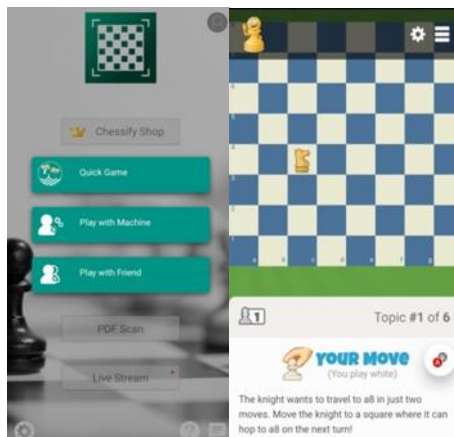


Рис. 2. Пример использования в мобильных приложениях глаголов в повелительном наклонении (приложения «Chessify» и «Chess for kids – Play & Learn»).

На рисунке 2 в качестве примера приведены глаголы в повелительном наклонении «play», «move». Глаголы такого типа используются, как это видно из примера, в названиях блоков, представляющих собой гиперссылки, для емкой формулировки заголовка, поясняющего, с чем пользователю необходимо будет работать при переходе на дочернюю страницу, а также используются в формулировках за-

даний, что является типичной характеристикой структуры предлагаемых заданий в рамках обучения игре в шахматы.

В приложениях, разработанных для детей младшего возраста, мы видим применение оценочно-информативного типа высказывания. В основном это предложения, состоящие из одного или двух слов: «Fantastic!», «Excellent!», «Great job!», «Wonderfull!» (Рис. 3).

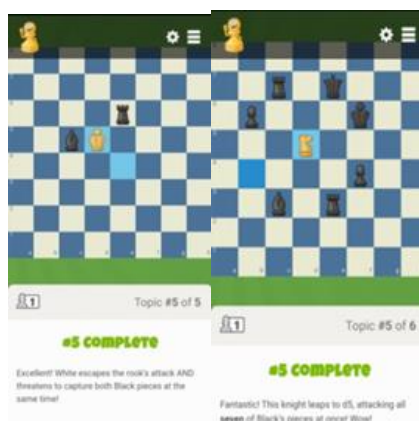


Рис. 3. Пример использования в мобильных приложениях оценочно-информативного типа высказывания – похвалы (приложение «Chess for kids – Play & Learn»).

На рисунке представлен пример страницы из приложения «Chess for kids – Play & Learn», которое насыщено выска-

зываниями оценочно-информативного типа (похвала), так как приложение разработано специально для детей, и наличие та-

кого типа лексики является обязательным условием для создания ситуации успеха обучающихся.

Другим примером создания ситуации успеха в мобильном приложении с помощью побудительных предложений является

приложение «Chess Guess». Например, на рисунке 4 представлена фраза «Play like a world champion!», которая мотивирует игрока достигать успеха в обучении игре в шахматы (Рис. 4).



Рис. 4. Пример использования в мобильных приложениях побудительных предложений (приложение «Chess Guess»).

Вторым типом языковых средств, который мы рассматриваем в своем исследовании, являются лексические средства (семантическая изотопия), которые проявляются в лексической инклюзивности, лексической идентичности, лексической эксклюзивности, наличии топикальных цепочек.

Что касается лексической инклюзивности, то отметим, что она обнаруживается при исследовании синонимических, предметно-тематических, лексикосемантических и других группировок слов.

Лексическая инклюзивность прослеживается в том, что все приложения имеют стандартную лексику по основам игры в шахматы на английском языке: piece, board game, chess board, file, rank, diagonal, square, knight, king, rook, pawn, bishop, queen, opening, gambit, middlegame, endgame, check, mate, stalemate, draw, fork, castling, pin, sacrifice, exchange и другие.

Данный пример представляет собой предметно-тематические группировки слов, подразделяемые, например, на названия шахматных фигур; названия частей

шахматной доски; названия периода партии, названия комбинаций, применяемых в процессе игры в шахматы.

В приложениях, как в целом и в игре в шахматы, мы встречаем когнитивные метафоры (теория Дж. Лакоффа и М. Джонсона): ходить, закрываться, угрожать, нападать, прыгать, менять цвет (move, close, threaten, attack, leap, switch colour), некоторые из которых по отношению друг к другу в русском языке являются синонимами: «бить – рубить – брать – захватить» (в английском языке чаще используются глаголы «capture» и «battle») – означает взятие фигуры противника своей фигурой (Рис. 5).

Анализируя лексические средства, используемые в мобильных приложениях по обучению игре в шахматы, мы можем проследить использование частных положений теории когнитивной метафоры. На рисунке приведены примеры использования когнитивных метафор в содержании блоков приложения (knight «wants», it can «hop», «capture», «switch colors»).

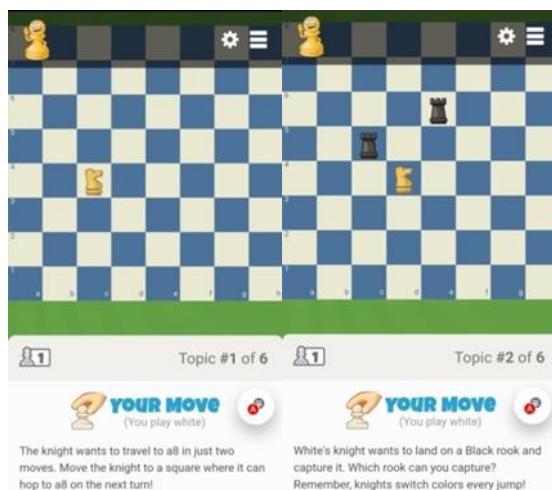


Рис. 5. Пример использования в мобильных приложениях когнитивной метафоры (приложение «Chess for kids – Play & Learn»)

В приложениях активно используются термины-метафоры, заимствованные из общеупотребительной лексики: вилка, связка, жертва, размен (fork, pin, sacrifice, exchange).

Таким образом, данные лексемы, пришедшие изначально из общеупотребительной лексики, призваны сформировать иную, принципиально новую точку зрения на рассматриваемое явление в контексте шахматной игры.

Также мы видим обратные примеры, когда лексика, изначально используемая только в игре в шахматы, транслировалась из профессиональной в общеупотребительную.

Например, castling (рокировка), check (шах), mate (мат).

Следующим лексическим средством является лексическая идентичность. Способом реализации отношений лексической идентичности признаются различные виды повторов: полный повтор, корневой повтор и синонимический повтор, являющийся также и средством актуализации смыслового членения высказывания.

В мобильных приложениях по обучению игре в шахматы в основном мы видим полный повтор, то есть дублирование темы на странице, связанной с предыдущей страницей гипертекстовой ссылкой (Рис. 6).



Рис. 6. Пример использования полного повтора (приложение «Chessimo»).

Лексическая эксклюзивность – противоположность внутри, одной и той же сущности, понимаемую как развитое до предела различие одной сущности, что в полной мере выражается в явлении антонимичности.

В теории шахмат имеется достаточно примеров употребления антонимов. Например, «белые» и «черные» в значении противопоставления противников; «плохой слон» – слон, зажатый собственными пешками игрока, «хороший слон» – слон,

обладающий большей подвижностью, потому что собственные пешки находятся на полях цвета противоположного цвету; «антипозиционный» – ход или план, который не соответствует принципам позиционной игры. Конечно, в мобильных приложениях мы не увидим много примеров антонимов, так как они ограничены определенными целями и задачами научить играть в шахматы или закрепить полученные умения (Рис. 7).

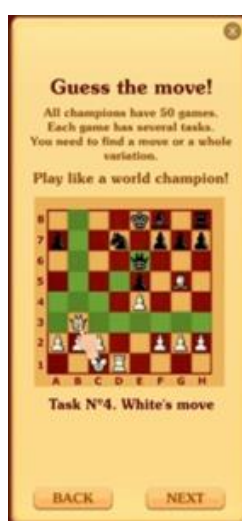


Рис. 7. Пример использования в мобильных приложениях антонимов (приложение «Chess Guess»).

Топикальные цепочки – микротемы, вносящие вклад в развитие общей макротемы гипертекста, зачастую эксплицитно выраженной в заголовке.

Если рассматривать список или набор кликабельных ссылок как топикальные цепочки, то в приложении для обучения одной теме в рамках курса игры в шахматы на каждой странице набор ссылок является топикальной цепочкой.

Если сравнивать эти цепочки в одном приложении, то можно обнаружить разницу в семантической связи между топикальной цепочкой на главной странице приложения и на дочерних страницах (Рис. 8).

На рисунке 8 представлена общая тема «Practice», которая эксплицитно представлена в заголовке. Далее представлены пронумерованные микротемы в виде гиперссылок, подразделяющиеся на блоки, связанные ссылками, которые в свою очередь продолжают цепочку микротем.

Как было отмечено в предыдущей главе, в зависимости от частей речи выделяются три основных типа гиперссылок: субстантивные, глагольные и адвербиальные. Рассмотрим типы гиперссылок на примере интерфейса мобильных приложений по обучению игре в шахматы (Рис. 9).

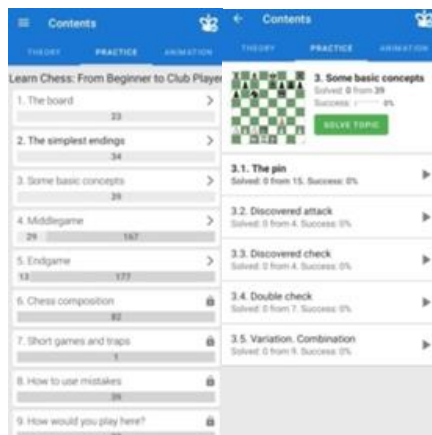


Рис. 8. Пример использования в мобильных приложениях топикальных цепочек (приложение «Chessify»).

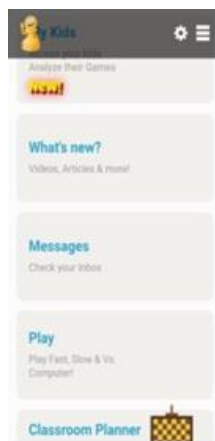


Рис. 9. Примеры типов гиперссылок в мобильных приложениях (приложение «Chess for kids – Play & Learn»).

На рисунке можно увидеть пример субстантивной гиперссылки («messages», «classroom planner») и глагольной гиперссылки («play»). Также видно, что гиперссылки в приложения могут быть сформулированы в форме вопросительного предложения («What's new?»).

В противовес вышеописанным примерам приведем примеры лексических оборотов, которые имеют место в теории шахмат, но не в приложениях по обучению игре в шахматы нами они не были найдены. Например, фразеологизм «свиньи» и фразеологический оборот «слепые свиньи». Пара ладей на второй горизонтали противника называется «свиньями», поскольку они имеют тенденцию пожирать

пешки и фигуры, и «слепыми свиньями», если они не могут найти мат.

Для мобильных приложений характерно наличие креолизованного текста, который лучше воспринимается обучающимися, так как в нем используется особый шрифт, различное сочетание цветов, изображений, пиктограмм (обозначает конкретное понятие) и идеограмм (не только понятия, но и действия, например, дискета – это сохранение). В интерфейсах чаще всего используются именно идеограммы.

Рассмотрим особенности использования креолизованного текста в мобильных приложениях по обучению игре в шахматы (Рис. 10).



Рис. 10. Примеры креолизованного текста в мобильных приложениях (приложение «Chess for kids – Play & Learn»).

На рисунке представлен пример креолизованного текста, используемый в интерфейсе мобильного приложения по обучению игре в шахматы. Прежде всего, нужно отметить размер шрифта, характерный для приложения, разработанного для детей (на рисунке «Chess for kids – Play & Learn»): размер шрифта крупный, подобраны короткие слова, что способствует более успешному процессу понимания текста детьми младшего школьного возраста. Цвет шрифта также имеет значение: белый шрифт на зеленом фоне спокойного оттенка дополняет адекватный размер шрифта и располагает пользователя к обучению. Около каждого блока, представленного гиперссылкой, расположена идеограмма, обозначающее понятие или действие. Например, «fast chess» – быстрые шахматы означает, что, пройдя по ссылке пользователь попадает в блок игры по типу блицтурнира, где время игры в шахматы ограничивается 5-15 минутами.

Внизу страницы расположены основные идеограммы, которые перенаправляют пользователя на основные разделы приложения и являются общими для всего интерфейса. Используемые знаки являются общепринятыми, и, глядя на них, обучающийся понимает, что «home» означает возврат на главную страницу, под знаком

«puzzles» скрываются шахматные задания, знак «lessons» означает теоретический раздел обучения, знак «videos» подразумевает видеуроки, а «settings» почти во всех приложениях и других компьютерных программах означает настройки.

Одним из примеров креолизованного текста в мобильных приложениях являются идеограммы, обозначающие уровень выполнения заданий (радостные, грустные смайлы) и пояснения к ним.

В последнее время стали создаваться мобильные приложения для обучения игре в шахматы, которые по своей сути являются играми-стратегиями, где игрок выбирает себе определенную роль и играет от лица персонажа. Интерфейсы таких мобильных приложений насыщены элементами креолизации.

В заключение отметим, что проведенный анализ грамматико - синтаксических и лексических средств, используемых в мобильных приложениях для обучения игре в шахматы, указывает на их многоплановость и функциональность. Основную их функцию можно определить как указание на тип и способ презентации информации в смежном элементе гипертекстовой структуры, что способствует полному восприятию игроком и обучающимся содержания мобильного приложения.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Барст О.В. Структурно-семантические особенности организации гипертекстового нарратива (на материале гиперромана М. Джойса «TwelveBlue»): дис. ... канд. филол. Наук. РГПУ им. А. И. Герцена. Санкт-Петербург. 2005. 182 с.

2. Дедова О.В. О гипертекстах: книжных или электронных // Вестник МГУ. Сер. 9, Филология. 2003. № 3. С. 115-130.
3. Десять лучших приложений для игры в шахматы на телефоне. URL: <https://geeker.ru/games/igry-v-shahmaty-na-telefone>.
4. Масалова М.В. Гипертекстуальность как имманентная текстовая характеристика: дис. ... канд. филол. наук. Ульяновск. 2003. 123 с.
5. Минеева М.В. Лингвистический гипертекст как способ декодирования информации: монография. Челябинск: Искра-Профи. 2017. 178 с.
6. ТОП лучших приложений по шахматам для андроид и IOS (обучение и игра). – URL: <https://www.misterum.ru/nash-blog/top-10-luchshih-prilozheniy-po-obucheniyu-shahmatam-dlya-android-i-ios/> (дата обращения: 21.10.2021).
7. Четырнадцать лучших бесплатных приложений для обучения шахматам. – URL: <https://vsekursy.com/read/245-14-luchshih-besplatnyh-prilozhenii-dlya-obucheniya-shahmatam.html> (дата обращения: 15.11.2021).
8. Шахматы на английском: первые шаги. – URL: <https://lplib.ru/shahmaty-na-anglijskom-pervye-shagi/> (дата обращения: 16.01.2022).
9. Шахматы от простого к сложному. - URL: <https://apps.apple.com/ru/app/shahmaty-ot-prostogo-k-slozhnomu/id1102354875> (дата обращения: 20.01.2022).

REFERENCES (TRANSLITERATED)

1. Barst O.V. Strukturno-semanticheskie osobennosti organizacii gipertekstovogo narrativa (na materiale giperromana M. Dzhojsa «TwelveBlue»): dis. ... kand. filol. Nauk. RGPU im. A. I. Gercena. Sankt-Peterburg. 2005. 182 s.
2. Dedova O.V. O gipertekstah: knizhnyh ili jelektronnyh // Vestnik MGU. Ser. 9, Filologija. 2003. № 3. S. 115-130.
3. Desjat' luchshih prilozhenij dlja igry v shahmaty na telefone. URL: <https://geeker.ru/games/igry-v-shahmaty-na-telefone>.
4. Masalova M.V. Gipertekstual'nost' kak immanentnaja tekstovaja harakteristika: dis. ... kand. filol. nauk. Ul'janovsk. 2003. 123 s.
5. Mineeva M.V. Lingvisticheskij gipertekst kak sposob dekodirovanija informacii: monografija. Cheljabinsk: Iskra-Profi. 2017. 178 s.
6. TOP luchshih prilozhenij po shahmatam dlja android i IOS (obuchenie i igra). – URL: <https://www.misterum.ru/nash-blog/top-10-luchshih-prilozheniy-po-obucheniyu-shahmatam-dlya-android-i-ios/> (data obrashhenija: 21.10.2021).
7. Chetyrnadcat' luchshih besplatnyh prilozhenij dlja obucheniya shahmatam. – URL: <https://vsekursy.com/read/245-14-luchshih-besplatnyh-prilozhenii-dlya-obucheniya-shahmatam.html> (data obrashhenija: 15.11.2021).
8. Shahmaty na anglijskom: pervye shagi. – URL: <https://lplib.ru/shahmaty-na-anglijskom-pervye-shagi/> (data obrashhenija: 16.01.2022).
9. Shahmaty ot prostogo k slozhnomu. – URL: <https://apps.apple.com/ru/app/shahmaty-ot-prostogo-k-slozhnomu/id1102354875> (data obrashhenija: 20.01.2022).

Поступила в редакцию 18.04.2022.

Принята к публикации 21.04.2022.

Для цитирования:

Макарчук Я.В. Языковые особенности текстов мобильных приложений для обучения игре в шахматы (на материале английского языка) // Гуманитарный научный вестник. 2022. №4. С. 145-154. URL: <http://naukavestnik.ru/doc/2022/04/Makarchuk.pdf>