

УДК 81'42,794.05

Н. И. Ефимова, Н. И. Моржанаев

Марийский государственный университет, Йошкар-Ола

ТЕКСТ В КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЕ: ФИЛОЛОГИЧЕСКИЙ АСПЕКТ

В статье предлагаются возможные филологические подходы к исследованию феномена компьютерной игры, представлен краткий обзор истории академического интереса к данной области. На материале реального коммерческого игрового проекта осуществляется попытка стилистического анализа внутриигрового текста и игровой документации. Статья может быть интересна как филологам, так и специалистам игровой индустрии.

Ключевые слова: компьютерная игра, концепт-документ, нарратив, игры hidden object.

Игра как неотъемлемый компонент культуры [9] с новой силой заявила о себе в XXI веке по мере развития информационных технологий, предполагающих существование разнообразных игровых платформ – персональных компьютеров, консолей, планшетов и смартфонов. Доступность и многочисленность гаджетов привели к тому, что компьютерная игра стала феноменом повседневности как за рубежом, так и в России, успешно конкурируя с традиционными досуговыми формами – чтением и просмотром телепрограмм [10]. Популярность данного вида деятельности – далеко не единственный аспект, отличающий современную культуру и нуждающийся в изучении. Исследователи отмечают склонность последней к кинематографичности в прямом и переносном смысле – если ранее кинокартина являлась экранизацией художественного произведения, то теперь нередко уже книга (часто комикс) создается по мотивам фильма или компьютерной игры (“Assassin’s Creed” компании Ubisoft Montreal, “Dead Space” Electronic Arts или ранее “Sonic the Hedgehog” компании Sega и “Mario” Nintendo).

Стремление сопроводить сообщение видеорядом характерно для образовательного процесса, широко внедряющего мультимедиа, для общения в соцсетях, исследователи подчеркивают важность визуального эффекта для восприятия текста современным читателем [1; 6]. Кажется, что визуальное стало первичным по отношению к вербальному и тем более написанному: яркий пример того, как текст сдал свои позиции, – смена текстового меню мобильных телефонов на изображения, так называемые «иконки», что, на наш взгляд, явилось знаковым событием для филолога. Данная статья при-

звана осветить проблему присутствия письменного слова там, где оно, в первом приближении, не является основой и самоцелью – рассматриваются существующие филологические подходы к изучению компьютерной игры и осуществляется попытка стилистического анализа текста в этом «новом жанре художественной деятельности» [11, 10].

Изучение контента компьютерной игры (причем ее разных жанров) представляется актуальным для целого ряда отраслей филологической науки. Собственно художественное слово, фигурирующее в некоторых жанрах компьютерных игр, может стать объектом изучения стилистики текста, литературоведения, а также переводоведения (в ситуации локализации игры). Язык интерфейса и сопроводительных документов, используемых при создании игры, интересен с точки зрения прагмалингвистики и теории функциональных стилей. Общение геймеров онлайн во время и после игры предполагают использование особого жаргона, который являет собой отдельную тему лингвистического исследования с точки зрения лексикологии и, шире, социолингвистики. Текст компьютерной игры представляет собой совершенно новый материал, который необходимо ввести в научный оборот.

С другой стороны, подобное исследование имеет практическую ценность для разработчиков компьютерных игр, так как призвано отследить закономерности в организации текста, необходимого для компьютерной игры, и выявить оптимальные подходы к его составлению.

Индустрия компьютерных игр на Западе существует значительно дольше, чем в России, соответственно, история академического интереса

к ней довольно богатая, о чем свидетельствует наличие специальной межпредметной дисциплины – ludology, games studies/theory. Представители этой области знаний (в частности, Б. Лорел) видят суть компьютерной игры в социальных феноменах взаимодействия и соревнования [15] и вступают в дискуссию с нарратологами, акцентирующими повествовательную составляющую игры и усматривающими в игре новую среду для реализации повествования [16]. Филологический взгляд на проблему текста компьютерной игры представлен в работах Э. Аарсета, рассматривающего ее как гипертекст [12], а также Дж. Джуул [14], Дж. Мюррей [16], чьи труды посвящены нарративу в компьютерной игре. За рубежом также выпускаются периодические издания, раскрывающие проблемы игровой индустрии и виртуальной реальности, например, *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, *The Computer Games Journal*, *Journal of Virtual Worlds Research* и др.

На данный момент в России феномен компьютерной игры освещается преимущественно с точки зрения философии (компьютерная игра рассматривается в культурно-антропологическом аспекте – И. Е. Гутман [2]), психологии (проблемы социализации и развития воображения – М. В. Тендрякова [8], личностные особенности игроков – Н. В. Омельченко [7]), искусствоведения (данный вид игры как жанр художественного творчества – И. И. Югай [11]), социологии и фольклористики (геймерская субкультура – Т. А. Золотова, Н. И. Ефимова [3; 4; 5; 13]).

Текст в компьютерной игре с точки зрения лингвостилистики, по всей видимости, не изучался, и значимым фактором обоснования новизны предпринятой работы следует считать то, что авторы имеют возможность наблюдать игру в процессе создания, отслеживать эволюцию игрового контента и текста, в частности, на базе продуктов игродельческой компании Elephant Games (<http://elephant-games.com>), что существенно расширяет исследовательские возможности и предполагает практическую значимость выводов. Материалом исследования в рамках данной статьи явилась игра “Royal Detective: The Lord of Statues Collector's Edition”, созданная вышеупомянутым разработчиком (издатель – Big Fish Games), а также концепт-документ данного проекта.

Далее рассмотрим отдельные стилистические особенности текста компьютерной игры “Royal Detective: The Lord of Statues Collector's Edition”, обусловленные его прагматическими задачами (необходимость контакта с игроком, его информирования и побуждения к выполнению определенных действий) и изначально нарративной природой.

Игра относится к жанру hidden object, в котором игрок взаимодействует с персонажами и игровым миром посредством найденных предметов и решения головоломок и таким образом продвигается в решении основной загадки. Данный игровой проект представляет собой интерактивную историю о детективе, раскрывающем тайну похищений талантливых людей ожившими статуями города Марлет и исчезновения таинственной девочки, которую скульптор когда-то приютил в своем доме.

Сопоставляя текст вступительного отрывка игры, так называемого Intro [17], и его первоначального варианта в концепт-документе, следует отметить большую лаконичность (93 слова вместо 139) конечного варианта. Уменьшение объема не снизило экспрессивный потенциал высказывания: в тексте используются стилистически окрашенные лексические единицы: *rampage* вместо более нейтрального *break through/into*, *summoned* вместо *called for*, *terrorize* вместо *disturb*). Безусловно, сократить текстовое описание без ущерба для создания нужного разработчикам эмоционального воздействия удалось за счет внутриигрового видео (так называемой катсцены): “The town of Marlet was known for its beautiful statues – but one day the statues came to life! They broke from their pedestals and *rampaged* through town as if looking for someone. Local police needed the help of an expert. The royal detective was *summoned* <...> Amadey was the best sculptor of his time and he knew it. His statues were lifelike – some would say, more beautiful than living figures. But one night, the statues really did come to life. They *terrorized* and kidnapped townsfolk. Where they took them, no one knew” [17; 2].

Таким образом, принятое разработчиками решение сократить текст вводного ролика соответствует одному из принципов успешного игрового диалога, названного М. Слабински [18], а именно – лаконичности и ситуативной обусловленности.

На протяжении игры в роли «всезнающего» рассказчика и помощника, дающего подсказки, выступает одна из оживших статуй: “Hello there! I am Rupert. I've lived in this town forever and know everything there is to know about it”. Подобный вариант движения игрового нарратива предусматривает и Дж. Мюррей [16], наличие персонажа-помощника характерно для игр hidden object в целом, его ремарки составляют малую по объему, но важную часть игрового нарратива. Однако не во всех играх персонаж-помощник (так называемый «хинт») разговаривает, следовательно, он не всегда связан с текстом в его традиционном понимании как чего-то сказанного или написанного,

но способствует движению игрового нарратива как сюжета.

Интересен подход к представлению самого игрока: играющий ассоциирует себя с Royal Detective (королевским детективом), и все реплики, относящиеся к взаимодействию с игровым миром, представлены фразами от первого лица. Поскольку грамматическая категория рода в английском языке отсутствует, игроку легко войти в данную роль независимо от собственной гендерной принадлежности. Адаптация текста с учетом целевой аудитории – также важное свойство языка компьютерной игры. Внутренняя речь главного героя (персонажа, за которого играет и с кем ассоциирует себя игрок), в терминологии разработчиков *black bar text*, призвана подсказать игроку дальнейшее действие, часто с юмором (“He’s adorable. I can’t say I’ve ever wanted a pet rooster, but why not?”), напрямую сообщить решение (“I could make a good imprint using this plaster”) или придать игре дополнительную детализацию, чтобы лучше погрузить клиента в атмосферу игрового мира (“The maid’s room leaves much to be desired. It definitely needs some renovation”).

В диалогах с так называемыми NPC (героями игры, которыми нельзя управлять), в данном случае – статуями, прослеживается четко выдержанный стиль, характеризующий антропоморфную, но в то же время искусственную природу этих существ: их реплики краткие, эмоционально неокрашенные, синтаксически простые: “I need arrows before I can help you”, “Go to the tower, I will help you” (статуя Лучника). Высказывания NPC-людей стилистически окрашенные, развернутые, лексически богатые: “Detective, please help me! I am terrified! That horrible woman is a wicked witch! She’s the one who brought the statues to life! She wants to kill me so I won’t tell anyone the truth! Please don’t let her hurt me!” (Принцесса). Собственные речевые характеристики имеют все основные герои игры. Таким образом, в плане создания игровых образов посредством речи данная компьютерная игра не уступает литературному произведению, используя хотя бы минимальный фонд средств художественной выразительности.

Для стилистики текста компьютерной игры важное значение имеет номинация главных и второстепенных персонажей: имя скульптора, Амадей, является аллюзией на композитора Вольфганга Амадея Моцарта, титан по имени Хронос отсылает игрока к греческой теокосмогонии, часовой мастер носит фамилию Cogwheel (зубчатое колесо, шестерня) – в данном случае имеет место ме-

тонимический перенос, антагониста игры зовут Принцесса, чей образ в финале расходится с общепринятым стереотипом и служит художественному приему эффекта обманутых ожиданий. Подобные аллюзии в номинациях служат маркерами, которые связывают в сознании игрока фантастический мир игры и собственный культурный опыт, что углубляет степень погружения в игру.

Итак, компьютерная игра представляет собой богатый материал для филологических наблюдений: она может быть рассмотрена как гипертекст и феномен постмодернистской культуры, как нарратив; термины, используемые разработчиками, а также специфика игровой документации дают возможность отнесения компьютерной игры к особому функциональному стилю. Отдельные жанры компьютерных игр предполагают заимствование сюжетов, персонажного фонда, а также художественных и стилистических приемов из литературных и фольклорных произведений, что также является собой обширную базу для лингвистического и литературоведческого исследования. Даже в первом приближении к анализу текстового содержания игрового проекта в жанре *hidden object* выяснилось, что повествование продвигается за счет определенных приемов: наличие персонажа-помощника, диалоги с NPC; стилистический анализ внутриигровых текстов показал достаточную степень их художественности; наличие особой терминологии (NPC, *intro*, *cutscene*, *black bar text* и др.) демонстрирует существование профессионального жаргона.



1. Васильева (Ефимова) Н. И. Фольклорные архетипы в современной массовой литературе: романы Дж. К. Роулинг и их интерпретация в молодежной субкультуре: автореф. дис. ... канд. филол. наук. Н. Новгород, 2005. 256 с.
2. Гутман И. Е. Компьютерные виртуальные игры: культурно-антропологические аспекты анализа: автореф. дис. ... канд. психол. наук, СПб.: СПбГУ, 2009. 27 с.
3. Ефимова Н. И., Золотова Т. А. Рыцари виртуальной реальности: о некоторых закономерностях конструирования персонажей компьютерной игры // Фольклор XXI века: Герои нашего времени: сборник статей. М. С. 225–234.
4. Ефимова Н. И., Золотова Т. А. Фольклорные и литературные аллюзии в компьютерных играх // Сб. ст. в честь М. П. Чередниковой. М.: Лабиринт, 2010. С. 58–64.
5. Золотова Т. А., Ефимова Н. И. «Человек играющий»: картина мира в субкультуре геймеров // Интернет и фольклор: сб. ст. М.: РГЦРФ, 2010. С. 202–208.
6. Мамедова Д. «Гарри Поттер» и другие вымышленные миры: круг детского чтения в современной России // «Гарри Поттер и узники философской комнаты: порядок фантастического в современной российской культуре»: материалы конференции ИЕК. 2003. URL: <http://www.iekharrypotter.narod.ru/HARRYZAV.htm>/ свободный. Дата обращения: 14.06.2015.

7. Омельченко Н. В. Личностные особенности играющих в компьютерные игры: автореф. дис. ... канд. психол. наук. Краснодар: Кубанский гос. ун-т, 2009. 26 с.
8. Тендзяркова М. В. Старые и новые лики игры: игровая специфика виртуального пространства // Культурно-историческая психология. 2008. № 2. С. 60–68.
9. Хейзинга Й. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.
10. Цымбаленко С. Б. Влияние Интернета на российских подростков и юношество в контексте развития российского информационного пространства // Медиа. Информация. Коммуникация. 2013. № 4. URL: <http://mic.org.ru/4-nomer-2012/162-vliyanie-interneta-na-rossijskikh-podrostkov-i-yunoshestvo-v-kontekste-razvitiya-rossijskogo-informatsionnogo-prostranstva>
11. Югай И. И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX–XXI веков: автореф. дис. ... канд. наук спец. 17.00.09. СПб.: Санкт-Петербургский Гуманитарный университет профсоюзов, 2008. 26 с.
12. Aarseth E. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. – The Johns Hopkins University Press, 1997. URL: [http://www.autzones.com/din6000/textes/semaine09/Aarseth\(1997\).pdf](http://www.autzones.com/din6000/textes/semaine09/Aarseth(1997).pdf)/ свободный. Дата обращения: 14.06.15.
13. Efimova N., Zolotova T. Folkloric narratives in modern youth culture (on verbal creative work of youth communities in Mari El Republic) // Life Science Journal 2014. 11 (5). С. 532–535.
14. Juul J. Games Telling Stories: A brief note on games & Narratives" // Games Studies 2001, #1 (1). URL: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
15. Laurel, Brenda. Computers as theatre. – 2nd, Boston: Addison-Wesley Longman Publishing Co., Inc., 1993. 256 p.
16. Murray M. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. MIT Press, 1998. 336 p.
17. Royal Detective: The Lord of Statues", Big Fish Games, 2012, <http://www.bigfishgames.com/games/7282/royal-detective-the-lord-of-statues/?pc/> свободный. Дата обращения: 14.06.15.
18. Slabinski, Mark: "8 Key Principles of Writing Effective Game Dialogue", Gamasutra, 2013. URL: http://www.gamasutra.com/blogs/MarkSlabinski/20130313/188389/8_Key_Principles_of_Writing_Effective_Game_Dialogue.php/ свободный. Дата обращения: 14.06.15.
1. Vasil'eva (Efimova) N. I. Fol'klornye arhetipy v sovremennoj massovoj literature: romany Dzh. K. Rouling i ih interpretacija v molodezhnoj subkul'tura: avtoref. dis. ... kand. filol. nauk. N. Novgorod. 2005, 256 p.
2. Gutman I. E. Komp'juternye virtual'nye igry: kul'turno-antropologicheskie aspekty analiza: avtoref. dis. ... kand. psihol. SPb.: SPbGU, 2009. 27 p.
3. Efimova N. I., Zolotova T. A. Rycari virtual'noj real'nosti: o nekotoryh zakonomernostjakh konstruirovanija personazhej komp'juternoj igry. *Fol'klor XXI veka: Geri nashego vremeni: sbornik statej*. M. Pp. 225–234.
4. Efimova N. I., Zolotova T. A. Fol'klornye i literaturnye alljuzii v komp'juternyh igrah. *Sb. st. v chest' M. P. Cherednikovoj*. M.: Labirint, 2010. Pp. 58–64.
5. Zolotova T. A., Efimova N. I. «Chelovek igrajuščij»: kartina mira v subkul'ture gejmerov. *Internet i fol'klor: sb. st.* M.: RGCRF, 2010. Pp. 202–208.
6. Mamedova D. «Garri Potter» i drugie vymyšlennye miry: krug detskogo čtenija v sovremennoj Rossii. «Garri Potter i vzniki filosofskoj komnaty: porjadok fantastičeskogo v sovremennoj rossijskoj kul'ture»: *materialy konferencii IEK*. 2003. URL: <http://www.iekharrypotter.narod.ru/HARRYZAV.htm/> svobodnyj. Data obrashhenija: 14.06.2015.
7. Omel'chenko N. V. Lichnostnye osobennosti igrajuščih v komp'juternye igry: avtoref. dis. ... kand. nauk spec. 19.00.01. Krasnodar: Kuban. gos. un-t, 2009, 26 p.
8. Tendjarkova M. V. Starje i novye liki igry: igrovaja specifička virtual'nogo prostranstva. *Kul'turno-istoričeskaja psihologija*. 2008. No. 2. Pp. 60–68.
9. Hejzinga J. Chelovek igrajuščij. SPb.: Izd-vo Ivana Limbaha, 2011, 416 p.
10. Cymbalenko S. B. Vlijanie Interneta na rossijskikh podrostkov i junoshestvo v kontekste razvitija rossijskogo informacionnogo prostranstva. *Medija. Informacija. Kommunikacija*. 2013. No. 4. URL: <http://mic.org.ru/4-nomer-2012/162-vliyanie-interneta-na-rossijskikh-podrostkov-i-yunoshestvo-v-kontekste-razvitiya-rossijskogo-informatsionnogo-prostranstva>
11. Jugaj I. I. Komp'juternaja igra kak zhanr hudožestvennogo tvorčestva na rubezhe XX–XXI vekov: avtoref. dis. ... kand. nauk spec. 17.00.09. SPb.: Sankt-Peterburgskij Gumanitarnyj universitet profsojuzov, 2008, 26 p.
12. Aarseth E. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. – The Johns Hopkins University Press, 1997. URL: [http://www.autzones.com/din6000/textes/semaine09/Aarseth\(1997\).pdf](http://www.autzones.com/din6000/textes/semaine09/Aarseth(1997).pdf)/ свободный. Data obrashhenija: 14.06.15.
13. Efimova N., Zolotova T. Folkloric narratives in modern youth culture (on verbal creative work of youth communities in Mari El Republic). *Life Science Journal* 2014. No. 11 (5). Pp. 532–535.
14. Juul J. Games Telling Stories: A brief note on games & Narratives". *Games Studies* 2001. No. 1(1). URL: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
15. Laurel, Brenda. Computers as theatre. – 2nd, Boston: Addison-Wesley Longman Publishing Co., Inc., 1993, 256 p.
16. Murray M. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. MIT Press, 1998. 336 p.
17. Royal Detective: The Lord of Statues", Big Fish Games, 2012, <http://www.bigfishgames.com/games/7282/royal-detective-the-lord-of-statues/?pc/> svobodnyj. Data obrashhenija: 14.06.15.
18. Slabinski, Mark: "8 Key Principles of Writing Effective Game Dialogue", Gamasutra, 2013. URL: http://www.gamasutra.com/blogs/MarkSlabinski/20130313/188389/8_Key_Principles_of_Writing_Effective_Game_Dialogue.php/ svobodnyj. Data obrashhenija: 14.06.15.

Статья поступила в редакцию 16.09.2015 г.

UDK 81'42,794.05

N. I. Efimova, N. I. Morzhanaev

Mari State University, Yoshkar-Ola

TEXT IN COMPUTER GAMES: PHILOLOGICAL ASPECT

The article suggests a variety of philological approaches to researching computer games; a brief overview of the scholarly interest to the given field is presented. The authors analyze a real commercial game product from the angle of stylistics of in-game texts and developers' documents. The article is of current interest both to linguists and game industry professionals.

Keywords: computer game, narrative, hidden object games.