

призом станет количество просмотров.

Библиографические ссылки

1. Word of the Year 2016 is... [Электронный ресурс] // English Oxford Living Dictionaries. URL: <https://en.oxforddictionaries.com/word-of-the-year/word-of-the-year-2016> (дата обращения: 02.03.2019).
2. REPORT: Combating fake news [Электронный ресурс] URL: <http://journalismresearchnews.org/report-combating-fake-news/> (дата обращения: 02.03.2019).
3. Obama Team was Warned in 2014 about Russian Interference [Электронный ресурс] // Politico. URL: <https://www.politico.com/story/2017/08/14/obama-russia-election-interference-241547> (дата обращения: 02.03.2019).
4. 13 Russians Indicted as Mueller Reveals Effort to Aid Trump Campaign [Электронный ресурс] // The New York Times. URL: <https://www.nytimes.com/2018/02/16/us/politics/russians-indicted-mueller-election-interference.html> (дата обращения: 02.03.2019).
5. Russian National Charged in Conspiracy to Act as an Agent of the Russian Federation Within the United States [Электронный ресурс] // URL: <https://www.justice.gov/opa/pr/russian-national-charged-conspiracy-act-agent-russian-federation-within-united-states> (дата обращения: 15.03.2019).
6. Officials: Master Spy Vladimir Putin Now Directly Linked to US Hacking [Электронный ресурс] // ABC News. URL: <https://abcnews.go.com/International/officials-master-spy-vladimir-putin-now-directly-linked/story?id=44210901> (дата обращения: 15.03.2019).
7. *Сломан С., Фернбах Ф.* Иллюзия знания. Почему мы никогда не думаем в одиночестве ; пер. с англ. М. : КоЛибри, ООО «Издательская Группа «Азбука-Аттикус», 2017. 336 с.

Е.А. Пожарицкая (Одесса, Украина)

ОСОБЕННОСТИ ВЕРБАЛИЗАЦИИ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ В РОМАНЕ И КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЕ: КОМПАРАТИВНЫЙ АНАЛИЗ

Представленная работа посвящена проблемам репрезентации сюжета художественного произведения вербальными средствами печатного издания и мультимодусными коммуникативными средствами компьютерной игры. Философская платформа игры в сочетании с сюжетной определенностью художественного произведения предоставляет читателю-игроку возможности мнимой свободы. Автор проводит сравнительный анализ печатного авторского нарратива и людонарратива в компьютерной игре.

Ключевые слова: компьютерная игра, людонарратив, авторский нарратив, сюжет, вербальные средства, мультимодусные коммуникативные средства.

Общеизвестно, что электронные средства общения являются удобным

способом распространения информации, в том числе и сюжета литературного произведения.

Диалог человека с компьютером имеет определенные преимущества. Он создает иллюзию прямого и непосредственного личного общения, которое можно в любое время начать или прекратить, не испытывая при этом дискомфорта. В процессе межличностной интеракции обычно выделяют три взаимосвязанных аспекта: *коммуникативный* (обмен информацией); *интерактивный* (организация взаимодействия между людьми), *перцептивный* (восприятие партнерами по общению друг друга) [1, с. 65]. Таким образом, человеческое общение – это, с одной стороны, обмен информацией между людьми, а, с другой – их способ самовыражения.

Развитие электронных средств межличностного общения способствовало разработкам в области кодирования информационного сообщения средствами компьютерной игры. Компьютерная игра имеет все необходимые свойства для человека, желающего новых возможностей для развития и раскрытия своей личности, ощущения себя социально нужным. Это способ заполнения душевного одиночества и реализации неисполненных мечтаний и желаний. Появляется даже особая наука *Game Studies* ‘Теория игры’ (*перевод мой*), которую часто связывают со спором людологов и нарратологов Эспеном Орсетом, Гонсало Фраска и Йеспером Юлом [2].

Исследователи классического нарратива (Р. Барт, И. Бехта, М. Блауберг, Дж. Брунер, К. Гриффин, Ван Дейк, П. Рикер и др.) в своих работах не рассматривают вербальное сопровождение видео-игр. А людологи (М. Эскелинен, С. Чэтмэн, Р. Чернов) основное внимание уделяют психологическим особенностям видео-игры, не давая детального анализа ее вербальной составляющей. Поэтому актуальность данного исследования вытекает как из неразработанности проблемы коммуникативного соответствия людонарратива в видео-игре печатной версии одноименного сюжета, так и обусловливается растущей популярностью компьютерных видео-игр в современном мире.

Объектом настоящей работы выступают персонажные партии Нэнси в романе К. Кин «Нэнси Дрю. Призрак Венеции» (C.Keene Nancy Drew. Phantom of Venice) и ее коммуникативного вклада в одноименную компьютерную игру 2008 года, а целью – установление корреляций печатной версии романа К. Кин «Нэнси Дрю. Призрак Венеции» и его мульти-модусной репрезентации в одноименной игре.

В процессе исследования решались следующие задачи: охарактеризовать видеоигру как особый вид интерактивного ознакомления с сюжетом произведения, установить причины людонарративного диссонанса в игре, определить степени «свободного» выбора игрока,

провести сравнительный анализ типов предложений в речевых партиях Нэнси в романе и соответствующей игре.

Концептуально проведенное исследование базируется на классической теории игрового генезиса культуры, которая изложена в работе голландского философа Й. Хейзинги «Homo ludens» («Человек играющий») [3, с. 351] и эпифанической модели Дж. Джойса [4]. В основу этой концепции положена идея о сущности и значении игры как возможности одновременной мульти-экзистенции – структурной основы для формирования человеческой деятельности. Новаторским является шаг, сделанный Дж. Джойсом от линейного к ризомному художественному мышлению, которое наиболее ярко проявляется в видеоигре. Эпифаническая модель Дж. Джойса делает читателя частью художественного дискурса [4]. Известная исследовательница литературной семантики Э. Белл отмечает, что «сущность произведения не просматривается читателями-игроками, а развивается в соответствии с их объединенными усилиями с авторами-публикаторами...» [5, с. 46].

Существует несколько вариантов классификации компьютерных игр. Все они условны, поскольку появляется множество игр, сочетающих в себе элементы каждой категории. В фокусе исследования – видеоигра типа «квест», в которой игрок движется от задания к заданию, решая основную логическую задачу, при этом коммуникация с игроком осуществляется посредством текстовой информации. Указанный жанр является, на наш взгляд, наиболее подходящим коррелятом детективного романа.

«Нэнси Дрю» – серия игр о девушке-детективе Нэнси Дрю, созданная по мотивам книг, написанной группой писателей, выпускаемой под псевдонимом Кэролайн Кин. «Nancy Drew: The Phantom of Venice» – восемнадцатая компьютерная игра-квест из серии игр «Нэнси Дрю» [6], основана на одноименной книге, вышедшей в 1985 году [7].

Продвижение игрока в квесте осуществляется в соответствии с сюжетом романа. К основной сюжетной линии создатели игры добавили некоторые второстепенные загадки, без решения которых, невозможно прохождение игры [8].

С точки зрения психологии, способность игры влиять на личность игрока имеет бинарную природу и не зависит отдельно ни от человека, ни от свойств игры. Этот эффект определяется сочетанием «субстанций»: игровой матрицы (с ее персонажами, сюжетом и динамикой развития) и психикой игрока (в том числе переживаниями, фантазиями, внутренними образами и др.) [9].

Такое сочетание является предпосылкой возникновения люда-нарративного диссонанса (этот термин в 2007 году ввел в игровой обиход в своем блоге Клинт Хокинг, бывший создатель видеоигр). Сущность такого

диссонанса в том, что дискурс, передаваемый через историю и среду игры, противоречит дискурсу, лежащему в основе ее игрового процесса. Следствием такого противоречия становится не погруженность игрока в сюжет, а, наоборот, его «отключенность» от него. Возможно, из-за отрицательного значения термина «диссонанс» большая часть исследователей, указывает на него как на неотъемлемый отрицательный аспект повествования в видеоиграх.

Видео-игра, по словам Е. Арсета, – особый «кибер-текст», где геймер выступает в роли протагониста повествования [10].

Отметим, что геймеры ни разу не видят лица Нэнси, которая появляется в игре со спины или показана сверху. Даже фотографии главной героини выглядят нечеткими или испорченными. Данная особенность способствует чувству погруженности в игру и слиянию игрока с главной героиней. В компьютерных играх «Нэнси Дрю» представлен обычный для квестов интерфейс. В большинстве случаев игрок управляет Нэнси Дрю, путешествуя по виртуальному миру, допрашивает подозреваемых, собирает доказательства, решает головоломки и проводит расследование.

Нэнси Дрю отправляется в мировую столицу романтики – Венецию, где геймер видит глазами Нэнси каналы, гондолы, узкие улочки, уютные кафе. Нэнси должна помочь полиции в поимке таинственного вора в маске, который совершает одну кражу за другой. Его уже окрестили призраком, потому что он не оставляет никаких улик, словно растворяясь в воздухе.

В игре есть возможность, называемая «Второй шанс» если героиня попадает в расставленную преступником смертельную ловушку, то появляется кнопка «второй шанс» которая возвращает ее на место прямо перед ловушкой, тем самым отпадает необходимость проходить игру «с последнего сохранения» [10]. Согласно нашим наблюдениям, локация в игре и книге полностью совпадают. Различие может состоять только в их описании: интерьер, экстерьер. Как правило, для взаимодействия игроку доступны только определенные части и места комнат. Некоторые из них отвечают за процесс и продвижение сценария игры, например, в игре «Призрак Венеции» нажав на костюм, геймеры должны пройти головоломку с танцем.

В любой книге из серии «Нэнси Дрю» героиня всегда раскрывает преступления и загадки, то есть – побеждает. В игре дело обстоит немного иначе. Игрок может проиграть, не выполнив какое-либо действие, выбрав неправильный вариант, ответив неправильно «Nancy is dead». Вероятность пройти игру без дополнительных шансов зависит от таких факторов, как возраст, опыт игрока и выбранный им уровень сложности. Методом интернет-опроса мы определили коэффициент успешного прохождения игры. При этом установлено, что «выигрыш» в среднем составляет 64%, в

то время как «проигрыш» – 36% (под последним понимается использование дополнительных попыток). Отметим, что соотношение игроков, не закончивших игру вообще, к закончившим ее любым образом: 15% к 85%. Отсюда ясно, что без подсказок игру может пройти каждый третий, а бросить ее в середине – примерно каждый восьмой. Установленная закономерность подтверждает предположение о том, что истоки популярности квестов – в состязательном характере взаимоотношений геймера и создателя игры, а также в предоставлении игрокам относительной свободы выбора различных экзистенций. Очевидно, что в печатной версии книги читатель, всегда выступающий в роли ведомого, «партнер» автора.

Проведенный в работе сравнительный анализ текстовой репрезентации сюжета в книге и мультимодусного отражения его в игре позволяет сделать следующие обобщения. Помимо очевидного замещения авторского нарратива в книге картинкой в игре, наблюдаются различия в количестве персонажей, которые рассматриваются как подозреваемые. В игре, в противоположность тексту книги, представлены щедрый художник, престарелая графиня, любопытный журналист, которые преследуют какие-то свои цели и вполне могут оказаться преступниками.

Увеличение количества подозреваемых отражается на соотношении нарративного и диалогического текста в книжной и игровой версиях «Phantom of Venice». Установлено, что в книге нарратив составляет 39%, а персонажный диалог – 61%; в то время, как в игре людонарратив – 18%, а виртуальный диалог – 82%. Выявленное соотношение диалогического и монологического текстов в романе и в игре объясняется тем, что в игре выбор игрока и получение им информации построен на общении с второстепенными персонажами, т. е. диалог является основной формой повествования.

В процессе исследования засвидетельствованы расхождения в количественном соотношении *простых*, *сложных* и *осложненных* предложений в книге и в игре [11]. При общем превалировании синтаксически простых конструкций в игре указанные типы предложений распределились следующим образом. В игре синтаксически простые предложения составляют 73,4%; осложненные – 14,2% , а 12,4% от общего количества диалогических реплик – сложные. В романе использование простых предложений в диалоге снижается. Они составляют 55,6% от общего количества реплик персонажей, второе место по частотности употребления занимают сложные предложения – 29,4%; количество осложненных предложений не превышают 15% случаев. При этом сложные предложения в игре в большинстве своем имеют экспликативный характер. Например, *He says, it wasn't him. He says someone else wrote the note and left the sausages for me.*

В книге персонажные высказывания Нэнси линейно протяженные. Героиня очень вежлива и проявляет явную тенденцию к употреблению структурно сложных построений за счет речезыкетных формул, а также высказываний солидарности с собеседником или описаний своих чувств и отношений. Например, *I'll be glad to come, she said warmly. And don't worry, Tara, you'll bear up, I'm sure of that Just think how happy your Dad will be to know you've come all that way for his sake (C. Keene).*

Что касается коммуникативной направленности предложений, то в игре наблюдается резкое увеличение удельного веса вопросительных построений. Их количество, по сравнению с книгой, возрастает, по нашим подсчетам, почти в два раза. При этом чаще всего используются *специальные* вопросы (*Wh –questions*) для поддержания диалога, чтобы предоставить геймеру возможность выбора среди уже заранее подготовленных опций. Таким образом создается иллюзия полного контроля над событиями, героями и в конце концов развязкой игры, например: *Why would someone do it?, What did he want to say?, Why does everyone's phone number begin with five five five?* В игровой версии героиня часто рекомендует, мотивирует и советует. Например: *Let's spy on him, and we may find something, I would check this room one time more, maybe we have missed something.* В данных случаях также можно проследить тенденцию мнимой свободы. Геймеру якобы советуют сделать что-то, но на самом деле это не совет, ведь продолжить игру без этих действий он не сможет.

Подводя итоги проделанного исследования, можно заключить следующее. Увеличение удельного веса диалогического текста приближает игру к реальной жизни, что способствует высвобождению внутреннего «Я» человека, живущего в другой виртуальной реальности. При этом возрастание количества простых вопросительных предложений обеспечивают вербальную платформу процесса познания и развивают интеллектуальные способности человека, который «сливается» с протагонистом игры. Читая книгу или просматривая фильм, читатель или зритель – всегда пассивный наблюдатель, от которого не зависит финал произведения. В квест-игре существует несколько концовок, которые зависят от выбора игрока, даже при том, что свобода его действий ограничена. Возможность переиграть в игре и увидеть другой финал еще больше способствует ее популярности. Благодаря возможности выбора игра позволяет человеку развиваться и познавать себя. Кроме того альтернативная экзистенция игры позволяет геймеру почувствовать себя в роли любого известного героя.

Библиографические ссылки

1. *Воскобойников А.Э.* Монолог о Диалоге и Понимании // Знание. Понимание. Умение. 2006. № 1. 124 с.
2. *Espen J.* Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore, Maryland : Johns Hopkins Univ. Press, 1997.
3. *Хёйзинга Й.* Homo Ludens ; ст. по истории культуры ; пер. с гол. Д.В. Сильвестрова. М. : Прогресс—Традиция, 1997. 416 с.
4. *Фоменко Е.Г.* Лингвотипологическое в идиостиле Джеймса Джойса : автореф. дис. ... д-ра филолог. наук : 10.02.04. Белгород, 2006. 40 с.
5. *Bell A.* The Possible Worlds of Hypertext Fiction / Alice Bell. Lodon : Palgrave Macmillan, 2010. 205 p.
6. Homo ludens [Электронный ресурс]. URL: [https://ru.wikipedia.org/wiki/Нэнси_Дрю_\(фильм\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Нэнси_Дрю_(фильм)).
7. Carolyn Keene. Nancy Drew. Phantom of Venice. New York, 1985, 160 p.
8. *Vopp M.* Didactic Analysis of Digital Games and Game-Based Learning. In: Maja Pivec (ed.): Affective and Emotional Aspects of Human-Computer Interaction. Game-Based and Innovative Learning Approaches. IOS Press, Amsterdam, 2006.
9. *Бурлаков И.* Наука и жизнь [Электронный ресурс] / И. Бурлаков // Психология компьютерных игр. 1999. URL: <https://www.nkj.ru/archive/articles/9696/>
10. Aarseth E. Computer Game Studies, Year One // Game Studies. July 2001. Vol. 1. Iss. 1. URL: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>.
11. *Морозова Л.Б.* Парадигматичний аналіз структури і семантики елементарних комунікативних одиниць у світлі гештальт-теорії в сучасній англійській мові : моногр. / Л. Б. Морозова. Одеса : Друкарський дім, 2009. 383 с.

И.И. Репушевская (Одесса, Украина)

ЭЛИЗАБЕТ ИЛИ БРИДЖИТ?

В представленной работе делается попытка выявить сходство и различия лингвистических особенностей репрезентации сюжета в классическом женском романе и романе жанра «чиклит». Проведенный компаративный анализ показывает, что несмотря на преобладание сюжета, синтаксически реплики героинь отличаются, а сам жанр «чиклит» ориентирован на нашу современницу.

Ключевые слова: *женский роман, чиклит, предложение, синтаксическая организация, речевая партия, речевой портрет.*

Гендерные исследования в языке имеют долгую предысторию – данной проблематикой занимались многие известные ученые начала 20 века: Э. Сепир, Ф. Маутнер, О. Есперсен. В настоящее время гендер стал таким же ключевым понятием, как класс, род, нация. Интерес к проблеме гендерных отношений до сих пор проявляют лингвисты всего мира.

Как известно, в художественной литературе даже есть особое направление – «женская проза», или «женский роман». В произведениях этого жанра акцентируется внимание на чувствах и переживаниях героев,