

Кобцева Светлана Евгеньевна, Мамонова Елена Юрьевна

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА WORLD OF WARCRAFT: ИНТЕРАКТИВНАЯ И ИНТЕРПРЕТАТИВНАЯ СТРАТЕГИИ КИБЕРТЕКСТА

Данная статья посвящена проблеме коммуникации в компьютерных играх. Рассматривается понятие компьютерной игры и значение интерактивности и интерпретативности в игровом процессе. На примере монологов и диалогов геймеров массовой ролевой онлайн-игры World of Warcraft анализируются процесс коммуникации и коммуникативные средства, используемые игроками. В ходе исследования были выявлены особенности языка общения геймеров и показана важность интерактивности и интерпретативности в процессе игры.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/2/2016/5-1/25.html

Источник

Филологические науки. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2016. № 5(59): в 3-х ч. Ч. 1. С. 91-93. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/2.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/2/2016/5-1/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net
Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: phil@gramota.net

THE METAPHORICAL AND METONYMICAL REPRESENTATIVES OF THE CONCEPT "MAN" IN THE RUSSIAN PATOIS OF THE LOWER REACHES OF PECHORA

Kazakova Tat'yana Nikolaevna
Gymnasium named after A. S. Pushkin, Syktyvkar
kazakova.tatyana.1985@mail.ru

The article is devoted to the word-formative analysis of metaphorical and metonymical names-representatives of the concept "Man" in the Russian patois of the lower reaches of Pechora, including the research of the interrelation of the processes of metaphorization, metonymization and motivation, the creation of classification semantically motivated names according to the type of auxiliary object. The considered derivatives are the result of human's cognitive activity and contain the important information about the realia of life of the Pechora's population.

Key words and phrases: word-formative analysis; representatives of the concept; conceptual sphere; metaphorization; metonymization; semantic motivation; the inner form of the word.

УДК 81'255

Данная статья посвящена проблеме коммуникации в компьютерных играх. Рассматривается понятие компьютерной игры и значение интерактивности и интерпретативности в игровом процессе. На примере монологов и диалогов геймеров массовой ролевой онлайн-игры World of Warcraft анализируются процесс коммуникации и коммуникативные средства, используемые игроками. В ходе исследования были выявлены особенности языка общения геймеров и показана важность интерактивности и интерпретативности в процессе игры.

Ключевые слова и фразы: игра; компьютерная игра; интерактивность; интерпретативность; коммуникация.

Кобцева Светлана Евгеньевна
Мамонова Елена Юрьевна
Пермский национальный исследовательский политехнический университет
seta-kobceva@mail.ru, tamonovael@mail.ru

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА WORLD OF WARCRAFT: ИНТЕРАКТИВНАЯ И ИНТЕРПРЕТАТИВНАЯ СТРАТЕГИИ КИБЕРТЕКСТА

С давних пор игра является неотъемлемой частью жизни общества. «Игра предстает более древним элементом, чем разумная деятельность, она возникла раньше, чем религиозная, социальная и культурная составляющие человеческого существования» [1, с. 24]. Нидерландский философ, историк и исследователь культуры, профессор Й. Хёйзинга в своей книге «Человек играющий» заметил: «Игра не является просто неким обязательным составляющим элементом культуры, при этом и культура не вытекает из игры. Культура становится и развивается как игра. Сам культурный процесс является игровым» [4, с. 327]. То есть, по мнению Й. Хёйзинга, игра предшествует культуре, сопровождает ее, пронизывает ее от самого рождения и до настоящего времени [Там же].

Целью данной статьи является анализ реализации интерактивной и интерпретативной стратегий в игре «World of Warcraft». Вслед за Д. Б. Элькониним мы понимаем игру как «искусственно сконструированную модель, имитирующую различные стороны реальной деятельности» [5]. Д. Б. Эльконин выделяет в структуре игры такие элементы, как роли, сюжет, и правила. Он считает, что абсолютно любая игра имеет тему – ту область действительности, которая воспроизводится в процессе игры. Тема может браться из окружающей действительности, мифологии, фольклора, сказок. В соответствии с темой строится сюжет, то есть сценарий игры. К сюжетам относится определенная последовательность событий, воспроизводимых в игре. Следующим элементом в строении игры является роль, которую берет на себя играющий. Под ролью подразумевается обязательный набор действий и правил их выполнения, моделирование реальных отношений, существующих между людьми [Там же]. По утверждению учёного, сюжет и роли «разыгрываются благодаря игровому материалу и игровому пространству» [Там же], в качестве которого могут выступать «игрушки, детские площадки и т.д.» [Там же]. В качестве последнего, но тем не менее значимого элемента структуры игры исследователь называет правила игры: «Правила игры регулируют отношения между играющими, определяют игровые материалы и пространство. Все играющие должны подчиняться правилам, иначе игра теряет свой смысл» [Там же].

Рассмотрим понятие компьютерной игры. По определению А. А. Деникина, «компьютерная игра или видеоигра (от англ. *video game*) – это программное обеспечение, работающее на специальном оборудовании (компьютере, игровой консоли, портативном электронном аппарате), служащее для организации игрового процесса (геймплея), связи с партнёрами по игре или само выступающее в качестве партнёра» [2]. Термин «видеоигра» исследователь понимает расширенно, относя к нему «консольные, аркадные, портативные и компьютерные игры» [Там же]. Компьютерная игра, как и любая другая игра, имеет структуру, основными элементами которой являются сюжет, роль, правила. Разница в том, что весь процесс игры проходит в рамках виртуальной реальности.

Американский исследователь М. Вульф пишет: «Восприятие игры отличается от того, как воспринимаются другие медиа. Вероятно, можно определить просмотр кинофильма как “активный” процесс, направленный на внимание к тому, что показывается, включающий воображение и процесс мышления для того, чтобы понять, “прочитать” фильм. Но видеоигры требуют от игрока большего – физического действия, ввода данных для того, чтобы игра функционировала, и часто эти пользовательские реакции лимитированы по времени» [9, p. 23].

И. И. Югай в своей диссертации определяет в качестве основной отличительной особенности компьютерной игры «диалоговую (интерактивную) форму» [6]. Э. Аарсет пишет: «Интерпретация письменного текста всегда происходит в голове у зрителя, в то время как пользователь кибертекста управляет текстом не только ментально» [7, р. 1]. Другими словами, когда мы читаем роман, мы осознаём новые смыслы, интерпретируя текст. Когда же геймер играет в видеоигру, он создаёт новые «тексты», трансформируя виртуальный мир и объекты на экране.

Американский культуролог и философ Я. Богост утверждает, что геймеры имеют дело с двумя видами коммуникации: «эргодическое (интерактивное) прохождение и традиционный интерпретативный тип – оба способствуют полноценному удовольствию при возможности осмысления игры. Взаимоотношения и связь между этими режимами крайне важны для понимания видеоигрового опыта» [8, р. 14].

Проанализируем коммуникацию игроков в массовой многопользовательской ролевой онлайн-игре (MMORPG) «World of Warcraft» (WoW). «Игра не имеет четкой сюжетной линии, но есть общая история, которая постепенно переросла в полноценную фэнтезийную вселенную со своими всевозможными атрибутами» [4].

По словам А. А. Деникина, играть в «World of Warcraft» вне социализации с игровым сообществом бессмысленно: «80 уровней, предложенных в игре, можно достичь достаточно быстро. Но настоящее удовольствие, смысл игры можно обнаружить только когда твоя игра превращается в нечто большее, нежели “игра для себя”, когда она становится игрой “для других и для себя”. Смыслы создаются в процессе активного общения и взаимодействия между игроками внутри специфических игровых контекстов» [2].

В игре выработался собственный язык, понятный только игрокам. Для общения в чате игры геймеры используют специальные термины. По большей части все термины происходят из английского языка, но пишутся они русскими символами. Преимущество языка в том, что он очень компактен: термины довольно короткие, следовательно, их можно легко и быстро написать, не отвлекаясь от процесса игры. Молодые игроки, только начавшие повышать уровень своего персонажа, могут столкнуться с проблемами межличностной коммуникации.

Вот пример сообщения в чате игры: «В PC 25об нид 1дд (вар дк) 1рдд от 5.8 (1 анрол)» [10]. Если рассматривать каждое отдельное слово в предложении, то можно заметить, что шесть из восьми в той или иной форме заимствованы из английского языка:

1. PC – Рубиновое святилище (игровая локация);
2. об – обычный (обозначение уровня сложности);
3. нид – нужно (от англ. *To need* – нуждаться);
4. дд – дамагер (от англ. *damage dealer* – дающий урон) – персонаж, основная функция которого – нанесение урона по враждебным игрокам, NPC (персонажам, управляемым игроками) и боссам (игровым монстрам обычного и трудного уровня сложности);
5. вар – воин (от англ. *Warrior*) – класс персонажа;
6. дк – рыцарь смерти (от англ. *death knight*) – класс персонажа;
7. рдд – персонаж, наносящий урон на расстоянии (от англ. *Ranged Damage Dealer* – делающий урон на расстоянии от цели);
8. анролл, анрол – (от англ. *Unroll*) – сообщение в чате о том, что редчайший предмет, выпадающий с босса, не будет разыгрываться в случае его выпадения, а достанется лидеру, собирающему рейд/группу.

Расшифровать это сообщение можно следующим образом: в подземелье «Рубиновое святилище» обычного уровня сложности собирается группа из 25 персонажей; нужен один персонаж, наносящий урон (предпочтительно воин или рыцарь смерти), и один персонаж, наносящий урон с расстояния; суммарный уровень экипировки не ниже 5800 (1 доспех не разыгрывается между участниками группы, его забирает лидер).

Автор этого сообщения хочет собрать группу из 25 игроков для того, чтобы вместе с ними отправиться в подземелье «Рубиновое святилище». В его группе недостает двух игроков, которые должны будут нанести урон игровым монстрам. Персонажам необходимо быть хорошо экипированными. В процессе прохождения подземелья из всех убитых монстров могут выпасть различные доспехи, аксессуары или оружие, которые будут разыграны между участниками группы. Один из доспехов разыгран не будет, он автоматически достанется лидеру группы.

В основном в общем чате геймеры ищут спутников, что является реализацией интерактивной стратегии. В целях взаимодействия с другими пользователями игрок составляет сообщение-призыв, исполняя роль координатора. Но одновременно он выступает в роли интерпретатора, так как представляет ситуацию со своей точки зрения. Его изложение – это его понимание, его собственное восприятие события. Игроки, читающие его сообщение-призыв, становятся интерпретаторами и дешифраторами – они читают сообщение, расшифровывают его, воспринимают, исходя из собственной ситуации. Интерактивными средствами в вышеуказанном сообщении являются следующие термины: PC, нид, дд, вар, дк, рдд. Автор сообщения указывает конкретное место и определенные классы персонажей, необходимые для прохождения подземелья. С помощью этих терминов он пытается начать взаимодействие с другими игроками, уточняя, что именно ему необходимо. Интерпретативными средствами являются такие термины, как об и анрол. С помощью этих средств автор выражает свое понимание ситуации, то есть он считает, что подземелье обычной сложности и что одна из заработанных общими усилиями вещей должна достаться лидеру группы. По большей части интерактивная деятельность является ведущей в вышеуказанном сообщении из общего чата. В нем передается точная информация, направленная на создание взаимодействия между игроками.

В диалогах игроки могут обмениваться своим опытом, советовать, продумывают тактику игры и просто общаются. Ниже указан пример личного диалога между двумя геймерами:

- Я решил что не буду наручи донатить.
- А я роге задоначу даггер или топор.
- На оба спека надо, если ты комбат то бери секиру и в пвп и пве.

Перевести этот диалог можно следующим образом:

- Я решил, что не буду покупать за бонусы наручи (доспех) для своего персонажа.
- А я для своего персонажа-разбойника собираюсь купить за бонусы кинжал или топор (оружие).
- Нужно, чтобы оружие подходило обеим специализациям твоего персонажа. Если твой персонаж специализируется на боях, то лучше взять топор. Он пригодится как в PvP, так и в PvE боях [Ibidem].

В данном диалоге игроки обмениваются мнениями о том, какие доспехи и оружие лучше приобрести. Геймерам важно советоваться друг с другом, ведь правильный выбор оружия одного из игроков способствует улучшению игровых характеристик персонажа, а следовательно, и его боевой активности. В данном диалоге игроки почти одновременно отправляют и получают сообщения. Каждый из них при этом поочередно исполняет роли кодировщика, интерпретатора и дешифратора находящихся в совместном пользовании сообщений. Этот процесс является и интерактивным, и интерпретативным одновременно. Геймеры не только делятся друг с другом информацией, но и воспринимают сказанное партнером. Они интерпретируют друг друга и на основании сказанного излагают собственное мнение: один из игроков поделился мнением о том, что именно собирается приобрести и для кого. В ответ ему второй игрок представил свое суждение о том, что именно лучше выбрать.

Рассмотрим ключевые термины в вышеуказанном диалоге:

Донатить – (от англ. *To donate* – покупать за наличные) – приобретать за бонусы доспехи, оружие или аксессуары.

Рога – (от англ. *Rogue* – разбойник) – класс персонажа.

Даггер – (от англ. *Dagger* – кинжал) – вид оружия, кинжал.

Спек – (от англ. *Specialization* – специализация) – специализация персонажа, ветка талантов, выбранная основной.

Комбат – (от англ. *Combat* – бой, сражение, дуэль) – специализация персонажа, направленная на открытое ведение боя.

Можно сделать вывод, что все реплики диалога сокращены до минимума, но при этом они остаются понятными обоим игрокам. В предложениях отсутствуют пунктуационные знаки и определения. Благодаря таким коротким формулировкам игроки могут свободно общаться, не отвлекаясь от процесса игры. Соотношение интерактивной и интерпретативной деятельности здесь одинаково.

Интерактивность и интерпретативность являются важнейшими компонентами любой компьютерной игры. Играя в компьютерные игры, геймер создаёт новые «тексты», трансформируя виртуальный мир и объекты на экране. Информация, которой игроки делятся друг с другом, должна быть максимально сжата, поэтому многие термины, используемые русскими геймерами, берутся из английского языка с меньшим количеством символов в слове по сравнению с русским.

Список литературы

1. Апинян Т. А. Игра в пространстве серьезного. СПб.: Изд-во С.-Петербург. ун-та, 2003. 400 с.
2. Деникин А. А. В защиту видеоигр [Электронный ресурс]. URL: <http://gamestudies.ru/post/1785> (дата обращения: 15.11.2015).
3. Про игру *World of Warcraft* [Электронный ресурс]. URL: <http://games.oper.ru/torture/read.php?t=1045689306> (дата обращения: 15.11.2015).
4. Хейзинга Й. *Homo ludens* / пер. с гол. Д. В. Сильвестрова. М.: Прогресс-Традиция, 1997. 416 с.
5. Эльконин Д. Б. Психология игры [Электронный ресурс]. URL: <http://psychlib.ru/mgppu/EPI-1999/EPI-001.HTM#> Титульный лист (дата обращения: 15.11.2015).
6. Югай И. И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX-XXI веков [Электронный ресурс]. URL: <http://www.dissercat.com/content/kompyuternaya-igra-kak-zhanr-khudozhestvennogo-tvorchestva-na-rubezhe-xx-xxi-vekov> (дата обращения: 15.11.2015).
7. Aarseth E. J. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature [Электронный ресурс]. URL: <http://www.autzones.com/din6000/textes/semaine09/Aarseth%281997%29.pdf> (дата обращения: 15.11.2015).
8. Bogost I. *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge: MIT Press, 2006. 243 p.
9. *The Video Game Explosion: A History from Pong to Playstation and beyond* / edited by Mark J. P. Wolf. Westport, Connecticut, London: Greenwood Press, 2008. 380 p.
10. Wowcircle Forum [Электронный ресурс]. URL: <http://forum.wowcircle.com/showthread.php?t=60838> (дата обращения: 15.11.2015).

COMPUTER GAME *WORLD OF WARCRAFT*: INTERACTIVE AND INTERPRETATIVE CYBER-TEXT STRATEGIES

Kobtseva Svetlana Evgen'evna
Mamonova Elena Yur'evna

Perm National Research Polytechnic University
seta-kobceva@mail.ru, mamonovael@mail.ru

The article is devoted to the problem of communication in computer games. The authors examine the computer game conception and the importance of interactivity and interpretativeness in the game process. By the example of the monologues and dialogues of the mass on-line role-playing game *World of Warcraft's* gamers the paper analyzes the process of communication and communicative means used by the gamers. The researchers identified the specifics of gamers' intercourse language and showed the importance of interactivity and interpretativeness in the game process.

Key words and phrases: game; computer game; interactivity; interpretativeness; communication.