

Гаврилов Виктор Валерьевич

СПЕЦИФИКА НЕЛИНЕЙНОГО СЮЖЕТОПОСТРОЕНИЯ В КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОМ ПРОСТРАНСТВЕ

В настоящей статье речь пойдет об особенностях функционирования конституирующих элементов компьютерной игры, среди которых можно выделить нарративность, множественность миров, текстуальность, нелинейность. Данные признаки участвуют в формировании внутриигрового пространства и выстраивают его таким образом, что, несмотря на заданную последовательность действий, у игрока существует определенная свобода выбора.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/2/2017/8-1/20.html

Источник

Филологические науки. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2017. № 8(74): в 2-х ч. Ч. 1. С. 67-69. ISSN 1997-2911.

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

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/2/2017/8-1/

© 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

Список источников

1. **Бальжинимаева Е. Ж.** Стратегия перевода названий фильмов [Электронный ресурс]. Улан-Удэ, 2009. URL: <https://refdb.ru/look/3099824.html> (дата обращения: 18.06.2017).
2. **Капкова С. Ю.** Анализ лексических особенностей перевода произведений Р. Даля для детей // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2015. № 3 (45): в 3-х ч. Ч. 2. С. 105-109.
3. **Караулов Ю. Н.** Русский язык и языковая личность. М.: Наука, 1987. 261 с.
4. **Рецкер Я. И.** Теория перевода и переводческая практика. М.: Международные отношения, 1974. 216 с.
5. **Элементарно** [Электронный ресурс]: список эпизодов телесериала // LostFilm.tv. URL: <http://www.lostfilm.tv/series/Elementary/seasons> (дата обращения: 18.06.2017).
6. **Hornby A. S.** Oxford Advanced Learner's Dictionary of Current English. Fifth edition. Oxford: Oxford University Press, 2005. 1428 с.

**STRATEGIES TO INTERPRET FILM TITLES
WITH INTERTEXTUAL INCLUSIONS FROM ENGLISH INTO RUSSIAN**

Gavrikova Yuliya Sergeevna, Ph. D. in Philology
Voronezh State Pedagogical University
ykanshina@yandex.ru

The article examines the strategies to interpret and translate film titles with intertextual inclusions from English into Russian. The author provides classification of such titles from different viewpoints and concludes that the choice of translation strategy in many ways depends on whether the precedent English text is familiar to Russian audience. If a precedent text is familiar to the representatives of both linguistic communities then the efficient strategy is transformation, if the differences exist – substitution.

Key words and phrases: intertextuality; interpretation of intertextual inclusions; precedent text; translating film titles; direct translation; substitution; transformation; translation strategies.

УДК 81

В настоящей статье речь пойдет об особенностях функционирования конституирующих элементов компьютерной игры, среди которых можно выделить нарративность, множественность миров, текстуальность, нелинейность. Данные признаки участвуют в формировании внутриигрового пространства и выстраивают его таким образом, что, несмотря на заданную последовательность действий, у игрока существует определенная свобода выбора.

Ключевые слова и фразы: компьютерная игра; нарратив; игровой мир; игровое пространство; нелинейность; текстуальность; сюжетная линия.

Гаврилов Виктор Валерьевич

Челябинский государственный университет
sarwini@mail.ru

**СПЕЦИФИКА НЕЛИНЕЙНОГО СЮЖЕТОПОСТРОЕНИЯ
В КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОМ ПРОСТРАНСТВЕ**

В современном научном контексте особую актуальность приобретают исследования, посвященные вопросам изучения компьютерных игр. Необходимость рассмотрения компьютерных игр обусловлена тем фактом, что они не только отражают моральные и интеллектуальные ценности культуры, но и вносят определенный вклад в их улучшение и развитие. Они представляют особую значимость как социокультурные артефакты, способствуя раскрытию природы центробежных и центростремительных явлений в культуре и языке.

В широком понимании компьютерную игру можно охарактеризовать как комплексную структуру, в которой смыслы и контексты могут быть изменены в сторону разрушения или создания абсолютно нового элемента. Подобные модификации находят свое выражение в повествовании, которое в зарубежной теории принято называть «нарративом». Согласно Эдварду Бранигану, нарратив обозначает «основной способ упорядочивания информации, который может быть обнаружен не только в романах и разговоре, но и тогда, когда мы будем осматривать комнату, узнавать о событии или же думать о том, что хотим сделать на следующей неделе» [3, р. 1].

В более узком плане нарратив включает в себя спланированную, линейную цепь событий (сюжет), которая выстраивается вокруг отдельных индивидуумов (персонажей) и следует социокультурным условиям и формулам (структура, точка зрения, жанр). Таким образом, нарратив организует пространственные и временные данные в причинно-следственную цепь событий, в которой присутствуют начало, середина и конец.

Сторонником концепции Бранигана выступает Р. Буэркле, согласно которому «компьютерная игра полагается именно на повествование с целью создания игрового пространства, и представляет собой особый «нарративный медиум»» [4, р. 167]. Исследователь также подчеркивает тот факт, что отображение целостной пространственно-временной среды закреплено в компьютерной игре, и что события, которые происходят в ней, осуществляются по законам внутриигровой логики.

При рассмотрении повествовательных структур внутри игры мы не придаем значения тому, как рассказчик преподносит историю с точки зрения развития сюжетной линии. Мы обращаем больше внимания на то, каким образом вымышленные миры позволяют игроку действовать и осуществлять взаимодействие, правила функционируют внутри игры и система реагирует на соблюдение данных правил.

Компьютерные игры предоставляют игроку особый тип игрового окружения или игрового мира. Подобные миры открываются для его участников в процессе прохождения определенных этапов игры, при этом процесс познания данных миров имеет личностный характер. Мир, создаваемый внутри компьютерной игры, представляет собой воображаемую вселенную, которая полностью отделена от реального времени и пространства, в которых живет игрок. Однако это не временный мир, который существует внутри обычного, – скорее, это мир, отличный от реального, полностью независимый от него.

По мнению исследователей природы компьютерной игры Хэнд и Мур, «игровое времяпрепровождение проходит в контексте существующих социальных и культурных сетей, дружбы и отношений, и в то же время порождает новые формы культурной деятельности» [5, р. 168]. Следовательно, процесс игры на компьютере должен восприниматься не как попытка к бегству от реальности, а как возможность для знакомства с особыми социокультурными ценностями, содержащими важную информацию.

При рассмотрении игровых миров с точки зрения их конструирования важно отметить, что отдельные игры могут быть предустановлены в определенном порядке их создателями. Однако, если игра позволяет игроку действовать вне предписанных правил, то есть обращать внимание на отдельные элементы игрового мира, тогда мы можем говорить о том, что данный игровой опыт не будет детерминирован разработчиками, он будет соответствовать интересам и потребностям игрока. При этом взаимодействие игрока с компьютерной игрой будет иметь нелинейную структуру, обусловленную тем, что каждое прохождение игры будет отличаться от игрока к игроку.

Таким образом, нелинейность геймплея компьютерной игры будет заключаться в своеобразной пространственной открытости игрового мира и одновременной возможности управлять множественными целями. Данная особенность наиболее характерна для сюжетных видеоигр, а также для игр песочниц. Нелинейность проявляется в невозможности выстраивания хронологической последовательности цепи событий после появления определенной точки неустойчивости, где игроку предстоит принять то или иное решение. В данной точке происходит момент выбора, предопределяющий дальнейший исход игры, будь то поражение или проигрыш, что привносит элемент неожиданности в игровой процесс. Ситуации выбора могут отличаться по ряду параметров, среди которых мотивы игрока, значимость ситуации, степень осведомленности о последствиях принятия решения и т.п. При выборе той или иной опции игрок нередко руководствуется морально-этическими принципами, приобретенными им в реальном мире, и впоследствии переносит их в компьютерно-игровой мир.

Нелинейность компьютерных игр закреплена на уровне сюжета, для построения которого разработчики нередко прибегают к использованию следующего ряда техник:

1. Развилка: представляет собой разновидность точки неустойчивости в сюжетной линии, при которой игроку предоставляется возможность выбора одного из нескольких вариантов развития событий. Развилки бывают как открытыми, когда перед игроком раскрываются все возможные способы развития сюжета, так и скрытыми, которые игрок должен самостоятельно обнаружить в процессе игры.

2. Нелинейность ключевых сцен: игрок получает относительную свободу действий до определенного ключевого момента. Сюжет может состоять из двух уровней: на первом уровне события, происходящие внутри игры, являются линейными: начало игры, завязка, финал. На втором уровне игрок сталкивается с решением промежуточных задач, а также с незначительными событиями игрового процесса. Если же события, происходящие на первом уровне, сделать значимыми для второго уровня, тогда сюжет игры может принять совершенно неожиданный поворот.

3. Множество сюжетных линий: наличие отдельных сюжетных линий, по которым игрок может продвигаться в процессе игры. Во внутриигровом пространстве отмечается функционирование основной и побочных сюжетных линий.

4. Нелинейность, основанная на случайности: формирование промежуточных событий оказывается напрямую связанным с действиями игрока в виртуальном мире.

5. Автономный сюжет: побочные сюжетные линии игрового процесса развиваются вне зависимости от действий игрока [1, с. 88].

Помимо нелинейности, многие зарубежные авторы обращают внимание на то, что компьютерная игра воплощает в себе текстуальные характеристики, порождая вербальные структуры с целью создания эстетического эффекта. Некоторые исследователи даже сопоставляют компьютерную игру с литературным текстом. Так, например, согласно Й. Аарсет, компьютерная игра является разновидностью текста и имеет ряд общих черт с литературными текстами, а именно:

1) вся литература в каком-то роде является неопределенной, нелинейной и в разной степени предстает для разных читателей;

2) читатель должен сделать выбор для придания тексту смысла;

3) текст по своей сути не может быть нелинейным, так как читатель может прочесть его только лишь в одной последовательности [2, р. 25].

Однако если рассматривать два феномена с точки зрения взаимодействия, важно отметить, что литературный текст требует прочтения, в то время как для компьютерной игры главным требованием будет тот факт, что в нее надо играть. Кроме того, читатель не имеет возможности каким-либо образом изменить ход событий,

описанный в книге, повлиять на историю. «Читатель, сильно погруженный в процесс развития цепи событий, не наделен никакой властью. Подобно зрителю на футбольном матче, он вправе размышлять, строить догадки, экстраполировать и даже выкрикивать оскорбления, но он не будет игроком. Подобно пассажиру на поезде, он может изучать и интерпретировать меняющийся пейзаж за окном, он может устремить свой взгляд в любую точку, даже может нажать на стоп-кран и сойти, но он не вправе сдвинуть путь в другом направлении» [Ibidem, p. 4]. В то же время, в компьютерной игре, помимо основных действий, игрок вправе самостоятельно выбирать направление, в котором он будет двигаться, находить потайные дорожки и даже сходить с нужного ему пути.

Поэтому, принимая во внимание процесс интеракции, подчеркнем, что прочтение книги напоминает прохождение лабиринта, у которого есть один вход и один выход. В компьютерной игре этот процесс подобен прохождению лабиринта с множеством ходов и выходов. При таком подходе компьютерную игру можно охарактеризовать как особую нелинейную структуру, в которой объекты вербальной коммуникации представляют собой не просто фиксированную последовательность букв, слов и предложений, а ту, где слова и порядок слов меняются от прочтения к прочтению в зависимости от формы, правил или внутренних механизмов.

Подытоживая все выше сказанное, отметим, что компьютерная игра представляет собой комплексную, сложно организованную систему, упорядоченную по определенным правилам, придуманными ее разработчиками, обладающую нарративностью, текстуальностью, нелинейностью, функционирующими во внутриигровом пространстве.

Список источников

1. Кутлалиев Т. Х. Способы введения нелинейности в сюжеты компьютерных игр // Вестник Российского государственного гуманитарного университета. Серия «Культурология. Искусствоведение. Музеология». 2012. № 11 (91). С. 87-95.
2. Aarseth Espen J. Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature. The Johns Hopkins University Press, 1997. 202 p.
3. Branigan E. Narrative Comprehension and Film. L.: Routledge, 1992. 342 p.
4. Buerkle R. Of Worlds and Avatars: A Playercentric Approach to Videogame Discourse. University of Southern California, 2008. 472 p.
5. Hand M., Moore K. Community, Identity and Digital Games // Understanding Digital Games. L.: Rutter and Bryce, 2006. P. 166-182.

SPECIFICITY OF NON-LINEAR STORY DEVELOPMENT IN THE COMPUTER GAME SPACE

Gavrilov Viktor Valer'evich
Chelyabinsk State University
sarwini@mail.ru

The article discovers the peculiarities of functioning of computer game constituting elements among which the author identifies narrativity, plurality of worlds, textuality, and non-linearity. The mentioned features contribute to the formation of intra-game space and arrange it in such a way that, in spite of the established action sequence, the player has a certain freedom of choice.

Key words and phrases: computer game; narrative; game world; game space; non-linearity; textuality; story line.

УДК 81-115

В статье рассматриваются колоронимы «белый», «черный» в сопоставительном аспекте на материале английского, немецкого, русского и украинского языков. Устанавливаются лексико-семантические варианты данных колоронимов; определяется их уровень полисемичности; анализируются фразеологические единицы, имеющие в своем составе лексемы «белый», «черный». Основное внимание фокусируется на выявлении общих и отличительных признаков семантики этих колоронимов, а также на контрастировании фразеологических единиц с компонентом-колоронимом в четырех языках исследования.

Ключевые слова и фразы: колороним; полисемия; лексико-семантический вариант (ЛСВ); семантика; фразеологическая единица (ФЕ); сопоставительный аспект; переносное значение.

Гончарова Каролина Давидовна
Донецкий национальный университет
karolina_tsulaya@inbox.ru

ПОЛИСЕМИЯ КОЛОРОНИМОВ «БЕЛЫЙ» И «ЧЕРНЫЙ» В АНГЛИЙСКОМ, НЕМЕЦКОМ, РУССКОМ И УКРАИНСКОМ ЯЗЫКАХ

1. Вводные замечания

Семантика колоронимов неоднократно являлась объектом изучения на материале различных языков [3; 4; 6; 7; 8; 9; 11; 14], однако полисемия цветообозначений на материале английского, немецкого, русского