МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
Филологический факультет

АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ ЛИНГВИСТИКИ И ЛИТЕРАТУРОВЕДЕНИЯ

Сборник материалов X (XXIV)
Международной научно-практической
конференции молодых учёных
(13–15 апреля 2023 г.)

Выпуск 24

Томск
Издательство Томского государственного университета
2023

MINISTRY OF SCIENCE AND HIGHER EDUCATION
OF THE RUSSIAN FEDERATION
NATIONAL RESEARCH TOMSK STATE UNIVERSITY
Faculty of Philology

ACTUAL PROBLEMS OF LINGUISTICS AND LITERARY STUDIES

Proceedings of the X (XXIV)
International Scientific and Practical Conference
of Young Scientists
(April 13–15, 2023)

Issue 24

Tomsk
TSU Press
2023

УДК 81’1(082)
ББК 81
А43

Редакционная коллегия:
И.В. Тубалова (Томский государственный университет)
Т.А. Демешкина (Томский государственный университет)
З.И. Резанова (Томский государственный университет)
И.А. Айзикова (Томский государственный университет)
Н.Е. Никонова (Томский государственный университет)
В.С. Киселев (Томский государственный университет)
В.А. Суханов (Томский государственный университет)
С.В. Ермоленко (Томский государственный университет)
А.Г. Кожевникова (ответственный редактор;
Томский государственный университет)

А43 Актуальные проблемы лингвистики и литературоведения : сборник материалов X (XXIV) Международной научно-практической конференции молодых ученых (13–15 апреля 2023 г.) / отв. ред. А.Г. Кожевникова. – Томск : Издательство Томского государственного университета, 2023. – Вып. 24. – 664 с.

ISBN 978-5-907722-02-6

В сборнике представлены результаты научных исследований студентов, аспирантов, молодых ученых и преподавателей. Работы отражают многообразие актуальных проблем лингвистики, литературоведения, методики преподавания РКИ, теории перевода и издательского дела. Все статьи прошли процедуру обязательного рецензирования.

Для преподавателей вузов, учителей русского языка и литературы, студентов гуманитарных специальностей.

УДК 81’1(082)
ББК 81

ISBN 978-5-907722-02-6 © Томский государственный университет, 2023

UDC 81’1(082)
LBC 81
A43

Editorial advisory board:
I.V. Tubalova (National Research Tomsk State University)
T.A. Demeshkina (National Research Tomsk State University)
Z.I. Rezanova (National Research Tomsk State University)
I.A. Aizikova (National Research Tomsk State University)
N.E. Nikonova (National Research Tomsk State University)
V.S. Kiselev (National Research Tomsk State University)
V.A. Sukhanov (National Research Tomsk State University)
S.V. Ermolenko (National Research Tomsk State University)
A.G. Kozhevnikova (executive editor;
National Research Tomsk State University)

A43 Actual problems of linguistics and literary studies: proceedings of the X (XXIV) International scientific and practical conference of young scientists (April, 13-15 2023) / ed. by A.G. Kozhevnikova. – Tomsk : TSU Press, 2023. – Issue 24. – 664 p.

ISBN 978-5-907722-02-6

The book of proceedings presents the results of research work performed by students, postgraduate students, young scientists and teachers. The reports reflect the variety of advanced problems in linguistics, literary studies, teaching Russian as a foreign language, translation theory and publishing. All articles are peer-reviewed.

The book is of interest for university professors, school teachers of Russian language and literature, students of different humanitarian specialties.

UDC 81’1(082)
LBC 81

ISBN 978-5-907722-02-6
© Tomsk State University, 2023

2. Большой академический словарь русского языка / [ред.: Л.И. Балахонова]. М. : Наука ; СПб. : Наука, 2004–. Т. 8. 839 с.

3. Лотман Ю.М. Внутри мыслящих миров. Человек – текст – семиосфера – история / ред. Т.Д. Кузовкина. М. : Языки русской культуры, 1996. 464 с.

doi: 10.17223/978-5-907572-02-7-2023-135

ДНЕВНИК В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ: НАРРАТИВНЫЕ И ГЕЙМПЛЕЙНЫЕ ФУНКЦИИ

Поносова Е.А.

Томский государственный университет, студент

JOURNAL IN COMPUTER GAMES: NARRATIVE AND GAMEPLAY FUNCTIONS

Ponosova E.A.

Tomsk State University, student

Рассматривается дневник в структуре компьютерной игры и специфика его функционирования. Выявлены нарративные и геймплейные функции дневника в компьютерных играх.

Ключевые слова: дневник, речевые жанры, компьютерно-игровой дискурс, функции дневника

The work examines the journal in computer game structure and the specificity of its functioning. The narrative and gameplay functions of the journal are disclosed.

Keywords: journal, speech genres, computer games discourse, journal functions

Научный руководитель: Э.Г. Новикова, канд. филол. наук, доцент ТГУ.

В связи с ростом популярности компьютерных игр в последнее время выделяют отдельный компонент компьютерного дискурса – компьютерно-игровой дискурс. Е.Э. Яренчук отмечает, что компьютерно-игровой дискурс представляет собой коммуникацию в рамках непосредственно компьютерной игры, что осуществляется набором таких игровых элементов, как текст интерфейса и внутриигровой повествовательный текст [1. С. 78−79]. К числу таких внутриигровых текстов относится и дневник.

Дневник – это особый речевой жанр, имеющий двойственную природу. М.М. Бахтин трактует речевые жанры как «относительно устойчивые типы» высказываний, определяющиеся спецификой

сферы общения [2. С. 237]. Речевые жанры представляют собой более широкое понятие, чем жанры в искусстве. Они включают в себя не только художественные тексты, но и различного рода высказывания, например, реплики бытового диалога, деловые документы, литературные жанры и др. По М.М. Бахтину, первичные (простые) жанры складываются в условиях непосредственного речевого общения и характеризуются непосредственным отношением к реальной действительности. Вторичные (сложные) жанры являются результатом «более сложного и относительно высокоразвитого и организованного культурного общения (преимущественно письменного) – художественного, научного, общественно-политического и т.п.» [2. С. 238–239]. Вторичные жанры вбирают в себя первичные жанры и трансформируют их так, что они приобретают особый характер и теряют связь с реальной действительностью, т.е. из события бытовой жизни становятся, например, событием литературно-художественной жизни [2. С. 238–239].

Дневник, имея двойственную природу, может рассматриваться в качестве первичного и вторичного речевого жанра. Нелитературный дневник представляет собой первичный жанр, а литературный (художественный) – вторичный. Как первичный жанр дневник является хаотичной структурой, так как она полностью зависит от личных характеристик самого автора. Трансформируясь во вторичный жанр, дневник использует особенности, характерные для нелитературного дневника, и обретает огромный потенциал для реализации авторского замысла и определённого воздействия на читателя.

Художественный дневник берёт начало из литературы, однако в компьютерных играх он представляет собой иную структуру за счёт появления интерактивности. Следовательно, есть определённые функции дневника, которые были заимствованы из сферы литературы, а есть те, что появились посредством включения дневника в компьютерную игру. Таким образом, мы будем выделять две природы функций дневника: нарративную и геймплейную.

Мария Кочакова определяет нарратив в играх как историю, которая создаётся в голове игрока во время прохождения игры [3. С. 12]. Основываясь на этом, под нарративными функциями дневника мы будем понимать те, целью которых непосредственно является раскрытие сюжета, истории игроку.

Согласно Ричарду Роузу, геймплей – это степень и характер интерактивности, которую включает в себя игра. То есть это то, как игроки могут взаимодействовать с игровым миром, и реакция игрового мира на выбор игроков [4. С. 20–21]. Следовательно, под геймплейными функциями дневника мы будем понимать такие функции, которые направлены на интеракцию с игроком, когда тот регулярно взаимодействует с дневником, что обусловлено самой игрой.

В результате анализа дневников из компьютерных игр [5–8] были выявлены следующие нарративные функции:

- **Раскрытие прошлого персонажа игрока** – предназначена для сохранения целостности сюжета. Пример: «***Помню**, когда мы с ней **играли** в пиратов…*» [5].
- **Предварительное знакомство игрока с неигровыми персонажами** – предназначена для введения новых персонажей. Пример: «*Его зовут **Уоррен Грэхем**, и он настоящий гик, к тому же, остроумный*» [5].
- **Вовлечение игрока в мир игры** – предназначена для обогащения и оживления внутриигрового мира, что вовлекает игрока в сюжет игры на более глубоком уровне. Пример: «*Их семья старейшая в Аркадия Бэй, и я слышала про них, когда ещё была ребёнком*» [5].
- **Раскрытие внутреннего мира персонажа игрока**. Пример: «*Если подумать, то я, конечно, **напугана**, но вместе с тем **воодушевлена***» [5].
- **Заполнение пробелов в хронологии событий игры** – предназначена для восполнения недостающей информации о происходящем в игре.

Геймплейные функции:

• **Дневник = память игрока**. В дневнике автоматически появляется информация, которую игрок должен помнить для прохождения игры, например, улики (рис. 1);

• **Дневник = меню**. Дневник содержит в себе различные внутриигровые элементы, чек-листы, вкладки и уведомления (рис.2);

• **Дневник = часть игровой механики**. Через дневник реализуются игровые механики, например, механика дедукции (рис. 3);

• **Дневник = способ вовлечения игрока в процесс игры**. В дневник добавлены такие элементы, которые выполняют развлекательную функцию и мотивируют игрока играть, например, возможность коллекционировать предметы (рис. 4).

Рис. 1. Улики, найденные игроком [6]

Рис. 2. Система вкладок [6]

Рис. 3. Игровая механика дедукции

Рис. 4. Предметы коллекционирования [8]

Таким образом, в результате исследования были выявлены два типа функций дневников: нарративные и геймплейные. Нарративные функции берут начало из литературы, в то время как геймплейные функции возникают в структуре компьютерной игры за счёт её интерактивности. На материале дневников компьютерных игр было выявлено пять нарративных и четыре геймплейные функции.

Список источников

1. Яренчук Е.Э. Понятие компьютерно-игрового дискурса // Перевод и межкультурная коммуникация: теория и практика. 2019. № 6. С. 74–80.
2. Бахтин М.М. Проблема речевых жанров // Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества. М. : Искусство, 1979. С. 237–289.
3. Кочакова М. Базовый набор сценариста видеоигр : курс лекций онлайн-школы Нарраторика. [Б. м.] : Издательские решения, 2021. 98 с.
4. Richard R. III. Periodicals // Game Design: Theory and Practice. 2-е изд. Jones & Bartlett Learning, 2010. 698 p.
5. Life is Strange / разработчик DONTNOD Entertainment. Square Enix, 2015.
6. Sherlock Holmes: Crimes and Punishments / разработчик Frogwares. Frogwares, 2014.
7. Sherlock Holmes: The Devil's Daughter / разработчик Frogwares. Frogwares, 2016.
8. Jenny LeClue – Detectivu / разработчик Mografi. Mografi, 2019.

doi: 10.17223/978-5-907572-02-7-2023-136

«ОСТРОВ СОКРОВИЩ»: ПОИСК РЕЧЕВОГО ПОРТРЕТА ПЕРСОНАЖА ВИДЕОИГРЫ

Свиридова М.С.
Томский государственный университет, студент

«TREASURE ISLAND»: SEARCHING FOR A SPEECH PORTRAIT OF A VIDEO GAME CHARACTER

Sviridova M.S.
Tomsk State University, student

Статья посвящена моделированию речевого портрета персонажа – мальчика для образовательной видеоигры «Арка края», прототипом для