



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

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

которого является персонаж мультипликационно-игрового фильма «Остров сокровищ» – Джимми Гокинс.

Ключевые слова: речевой портрет, персонаж, моделирование, Джимми Гокинс, прототип

The article is devoted to modeling the speech portrait of a character - a boy for the video game «Arka Kraja», the prototype for which is the character of the animated film «Treasure Island» – Jimmy Hawkins.

Keywords: speech portrait, character, modeling, Jimmy Hawkins, prototype

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

Данное исследование осуществляется в рамках проекта по разработке приключенческой образовательной видеоигры «Арка края». Игра предназначена для развития у подростков коммуникативных навыков, вследствие чего центральное место в ней уделено диалогам персонажа игрока с неигровыми персонажами. Нашей целью было смоделировать диалоги, наиболее приближенные к реальной речи и позволяющие игроку получить запланированный нами коммуникативный опыт.

Одной из задач стало моделирование речевых портретов персонажей. Под речевым портретом мы понимаем особенности лексики, синтаксиса, морфологии и фонетики, отражающие социальные, психологические, биологические особенности, личные интересы и увлечения человека. В данной статье будут представлены этапы создания речевого портрета центрального персонажа игры – персонажа, управляемого игроком.

По сюжету игры мальчик – персонаж игрока – с друзьями в секрете от родителей поехал в лес. В палатке он находит странный дневник, который содержит таинственный шифр и побуждает мальчика отправиться ночью в заброшенный храм.

Прежде чем приступить к созданию речевого портрета, необходимо было создать образ самого персонажа – художественный образ, действующее лицо произведения, являющееся целостной личностью, обладающей характерными чертами.

На первом этапе мы опирались на схему «СТанция», предложенную российским сценаристом А. Молчановым в книге «Букварь сценариста» [1. С. 39–42]. Схема представляет собой

анаграмму следующих элементов, которыми должен обладать персонаж: Сокровище (то, что поднимает нашего персонажа над остальными персонажами), Тайна (то, что персонаж не знает о себе или скрывает), Недостаток (непривлекательная черта персонажа) и Цель (то, к чему персонаж стремится).

Для нашего мальчика-подростка мы задали следующие параметры: **Сокровище** – эрудированный (книжный интеллект). **Тайны** в понимании А. Молчанова у персонажа нет, но им движет внешняя тайна. В начале игры тайна заключается в неизвестном происхождении дневника и странном призыве идти в храм. Постепенно тайна трансформируется: мы узнаем, что дневник принадлежит известному нейробиологу – кумиру мальчика, а в храме существует секретная лаборатория. **Недостаток** – слишком правильный, боится коммуникативных неудач, не умеет отстаивать свою позицию. **Цель** – дойти до храма, узнать тайну дневника.

На втором этапе проработки персонажа мы воспользовались анкетой, предложенной М. Кочаковой в книге «Базовый набор сценариста видеоигр» [2. С. 39–44]. Представим ее фрагмент: мальчика зовут Антон, но все называют его Тоша, ему 13 лет, он эрудирован, мягок, начитан, любознателен, но не умеет отстаивать свою позицию. Он любит читать, интересуется биологией и физикой, отлично учится. Он восхищается ученым, открывшим зеркальные нейроны, и сам хочет стать великим ученым. У него есть два друга детства – Макс и Коля. С мамой у него теплые отношения.

На следующем этапе работы мы обратились к текстам культуры в поисках персонажей, похожих по характеристике. В результате в качестве прототипа был выбран Джимми Гокинс – персонаж мультипликационно-игрового фильма «Остров сокровищ» (1988): «Очень, очень хороший мальчик. Вежлив, правдив, скромн, добр. Слушает маму, каждое утро делает зарядку. Характер очень мягкий» [3]. Мы провели анализ его речевого портрета, чтобы выяснить, с помощью каких языковых средств авторы передают черты характера Джимми. Были выделены следующие речевые особенности: подчеркнуто вежливое обращение к собеседнику (так,

Джимми использовал слово *сэр* 15 раз, в то время как другие персонажи в совокупности – 5 раз); использование контекстуальных синонимов («Здравствуйте, мистер Трэлони, добрый вечер, доктор»); слов, указывающих на послушание (*слушаюсь, не смею*); «неуверенных» слов (*не слишком много*); низкочастотных слов (*верховодит, не смею*); малое количество прилагательных (2 единицы на 46 фраз); использование сложных предложений, отсутствие логических и грамматических ошибок, аргументации и эмоциональной лексики, последовательный синтаксис. Это позволило уточнить характеристику Джимми: вежливый, правдивый (правильный), а также послушный, неуверенный, начитанный, образованный, любознательный, не умеет отстаивать свою позицию.

На заключительном этапе были смоделированы диалоги для игры. Приведем в качестве примера фрагмент первого диалога с друзьями, в котором образ Тоши раскрывается через его речевое поведение.

Тоша: Ребят, вы взяли мою книгу?

Макс: Что, уже уснуть не можешь без своего кумира?

Тоша: Пошутили и хватит, возвращайте.

Коля: Тош, ты о чём?

Макс: Ничё мы не брали...

Тоша: А это тогда что?

Коля: В первый раз видим... Ты где эту древность откопал?

Тоша: В палатке валялась.

Коля: И что там?

Тоша: Тут написано: «Ищите меня в храме».

Коля: В каком ещё храме? Тут сплошные каракули.

Макс: Да, ты тут много храмов видишь?

Тоша: Один точно есть и, вроде бы, совсем недалеко.

Смотрите, тут карта.

Макс: Чё ты там забыл? Свечку поставить решил?

Тоша: Вообще-то, это недействующий храм... Давайте сходим.

Коля: Звучит как крайне бредовая идея...

Макс: Ляг, пости, и всё пройдет... (в полудрёме меняя позу).

Тоша: Я не усну с такой тайной! Пойдемте скорее!

Коля: Да успокойся ты.

Макс: Никуда твоя тайна не убежит.

Тоша: Вдруг там кому-то надо помочь?

Макс: Так это же древняя книга! Там тыщу лет назад надо было помогать... Так что успокойся и садись.

Так, персонаж игрока не отклоняется от норм произношения, что дополнительно подчеркивается с помощью контраста (в речи друзей появляются единицы *чё*, *тыща*) и характеризует его как образованного человека. Фраза «*Я не усну с такой тайной!*» показывает, что персонаж очень любознательный. Фраза «*Вообще-то, это недействующий храм...*» в ответ на шуточный вопрос друга, характеризует Тошу как правильного и даже немного дотошного, так как он не понял шутку, ответил серьезно. Мы использовали такие разговорные слова как *валяться*, *ребят*, чтобы сохранить диалог живым и приблизиться к дискурсу подростков.

Таким образом, применяемая в работе методика, включающая использование схемы СТАНЦИЯ, анкеты персонажа и данных, полученных в результате анализа речевого портрета уже существующего в культуре прототипа, позволяет создать новый образ с точной речевой характеристикой, а также наполнить его культурными кодами, что служит фундаментом его целостности и глубины.

Список источников

1. Молчанов А. Букварь сценариста. М. : Бомбора, 2020. 336 с.
2. Кочакова М. Базовый набор сценариста видеоигр. Екатеринбург : Ridero, 2021. 98 с.
3. Остров сокровищ [1988] : полнометражный мультипликационно-игровой телефильм / Режиссер Давид Черкасский // Киевнаучфильм : [YouTube-канал]. [Б. м.], б. г. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=bgxzu0a5M3o> (дата обращения: 26.03.2023).