



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

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

по сути, отождествляя их через игру слов. Помимо этого, на бесконечность, повторяемость, безвыходность указывают три знаковые системы, взаимодействующие в названии: вербальная, числовая и система специальных математических символов.

Список источников

1. Сонин А.Г. Моделирование механизмов понимания поликодовых текстов : дис. ... д-ра филол. наук. М., 2006. 210 с.

2. Винникова Т.А. Особенности структурной организации кинотекста (на материале художественного фильма «THE QUEEN») // Вестник Томского государственного университета. 2009. № 325. С. 15–17.

3. Егорова Л.В. Структурно-прагматические характеристики поликодового текста малого формата (на материале английского языка). Красноярск, 2020. 96 с.

4. Ейгер Г.В., Юхт В.Л. К построению типологии текстов // Лингвистика текста: материалы научной конференции при МГПИИЯ им. М. Горького. Ч. I. М., 1974. С. 103–109.

5. Room 8 [2013] : короткометражный фильм / сценарий Джеффри С. Флетчер, Джеймс Гриффитс // Ohna Falby : [YouTube-канал]. [Б. м.], б. г. <https://www.youtube.com/watch?v=kp63Qpp8h4k> (дата обращения: 13.02.2023).

doi: 10.17223/978-5-907572-02-7-2023-133

«АРКА КРАЯ»: ОСОБЕННОСТИ КОММУНИКАЦИИ «РАЗРАБОТЧИК – ИГРОК» ПОСРЕДСТВОМ ИГРОВЫХ МЕХАНИК

Целлер В.Э.

Томский государственный университет, студент

Альников Т.В.

Томский государственный университет, студент

«ARCA KRAYA»: WAYS OF COMMUNICATION «DEVELOPER – PLAYER» THROUGH GAME MECHANICS

Tseller V.E.

Tomsk State University, student

Alnikov T.V.

Tomsk State University, student

В данной статье рассматривается коммуникация «разработчик – игрок» в видеоиграх и предлагается интерпретация игровых механик как языка, при

помощи которого разработчики коммуницируют с игроком, объясняя, как работает игра или передавая авторские интенции, философию игры. В работе представлена система игровых механик, разработанная в рамках проекта по созданию образовательной видеоигры «Арка края».

Ключевые слова: игровые механики, коммуникация, разработчик, игрок

The article describes a «developer-player» communication model in video games and provides an interpretation of game mechanics as a language of communication between developer and player; explaining how the game works or what the main idea, or philosophy, of the game is. The article depicts the game mechanics system, constructed as a part of the development of the educational video game «Arka Kraya».

Keywords: game mechanics, communication, developer, player

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

Игра – это один из древнейших способов познания окружающего мира, который по своему возрасту может превзойти возраст цивилизации и человеческой культуры в целом. Но развитие компьютерных технологий привело к значительным изменениям во всех сферах человеческой жизни, включая игры. Появились новые методы, при помощи которых разработчик коммуницирует с игроком.

Под коммуникацией мы будем понимать, вслед за Э. Гриффином, связанный с отношениями процесс создания и интерпретации сообщений, которые вызывают определенную реакцию [1. С. 36]. Компьютерно-игровой дискурс накладывает определённые особенности на само понятие «коммуникации», которые активно изучаются в рамках научного компьютерно-игрового дискурса.

Если в книгах и фильмах основные средства коммуникации между автором и реципиентом – односторонне воспринимаемые вербальные и невербальные знаки, то в игре, помимо них, присутствует сложная система игровых механик. В этом заключается основная специфика игр: игроку представляется целый мир, с которым он может взаимодействовать особым образом. Принципы этого взаимодействия обуславливаются не только жанром, но и тем, какой опыт разработчики хотят передать игроку, какие идеи хотят донести.

Коммуникация в видеоиграх описывается с двух позиций: «игрок – игрок» (или «человек – человек»), то есть возможность игроков общаться друг с другом в многопользовательских играх, и «игрок – игра» (или «человек – машина») – возможность игрока взаимодействовать с игрой [2. С. 154]. Второй вид коммуникации осуществляется с помощью игровых механик – способа взаимодействия игрока с игровыми объектами в рамках установленных ограничений игры [3]. А.А. Селютин рассматривает игру как посредника между разработчиком и игроком [4. С. 39], выделяя третий вид коммуникации. С этой позиции игровые механики выступают инструментом коммуникации между разработчиком и игроком, отражая интенции первого.

Рассмотрим это на примере видеоигры «Арка края», создаваемой нами в рамках междисциплинарного студенческого проекта. «Арка края» по замыслу имеет прохождение за двух персонажей: игрок играет сначала за мальчика, затем за девочку. В игре моделируются зеркальные миры: в первый раз персонаж передвигается по локациям слева направо, а во второй – справа налево. При этом персонажи игрока двигаются навстречу друг другу и воздействуют на миры друг друга. Основная наша интенция как разработчиков игры – показать коммуникацию под другим углом, дать игроку понять, что любое взаимодействие имеет определенную цель и последствия.

Способ управления *point-and-click* и жанр «приключение (квест)», который мы выбрали для нашей игры, накладывает на нас необходимость внедрить определенные игровые механики: перемещение по игровому пространству, исследование предметов посредством нажатия на кнопку мыши и т.п. Однако другие игровые механики мы вводим намеренно, в соответствии с нашей интенцией.

Так как основная цель нашей игры – это показать коммуникацию под новым углом, в нашей игре присутствует развитая диалоговая система, основная механика которой – механика выбора реплики. Игроку во время диалога предоставляется выбор между двумя и более репликами. При этом

выбор отличается по своей сути в зависимости от ситуации: это может быть выбор ответа на загадку, выбор поддержать диалог или уйти, продолжать конфликтную ситуацию или вовемя отступить. Меня содержания выбора, мы моделируем различные коммуникативные события, показываем игроку разные возможности взаимодействия.

Другая игровая механика – «словесная перепалка»: диалог представлен в виде состязания, а коммуникативный успех выражается в продвижении персонажа игрока вперед по локации. С помощью данной механики мы показываем, что коммуникация – это тоже своего рода борьба, и человеку нужно использовать аргументацию и уметь распознавать различные уловки и речевые манипуляции собеседника, чтобы прийти к своей цели.

С точки зрения нарратива у нас есть цель показать взаимопроникновение миров мальчика и девочки. Для этой цели в сюжет нашей игры введен дневник, обладающий волшебными свойствами: с помощью него два персонажа игрока могут общаться, при этом во время второго прохождения игроку представляется новый взгляд на ситуации из первого прохождения. Чтобы передать это, с дневником также связаны определенные игровые механики. Одной из них является игровая механика переписки, которая представлена как выбор реплики персонажа и служит способом показать опосредованную – письменную – коммуникацию.

Игровая механика «дополненной ирреальности» позволяет переносить в мир мальчика изображения из дневника, нарисованные девочкой, и наоборот. Таким образом персонажи игрока могут помогать друг другу, оказывая влияние на противоположный мир и общаясь с помощью невербальных знаков.

Чтобы передать общение персонажей игрока через дневник, мы трансформируем игровую механику коллекционирования, которая существует в других играх жанра «point-and-click». В нашем случае она становится игровой механикой совместного коллекционирования. Игрок может найти в мире игры коллекционные предметы, описать их в дневнике или вложить их туда. При этом персонаж игрока из другого прохождения может

прокомментировать этот предмет, тем самым реализуя взаимодействие миров и выражая нашу интенцию.

Таким образом, в рамках проекта мы используем игровые механики как способ передачи нашей интенции. Действия игрока в рамках игры «Арка края» обусловлены не только жанром и способом взаимодействия с игрой, но и нашей целью: дать игроку новое представление о коммуникации как о речевом действии, способном воздействовать на мир и на других людей.

Список источников

1. Гриффин Э. Коммуникация: теории и практики / пер. с англ. Харьков : Гуманитарный центр, 2015. 688 с.
2. Кондрашов П.Е. Компьютерный дискурс: социолингвистический аспект : дис. ... канд. филол. наук. Краснодар, 2004. 189 с.
3. Гимельрейх С. Механика, геймплей, динамика – как устроен игровой процесс в играх // Нетология. URL: <https://netology.ru/blog/09-2020-igrovoy-process> (дата обращения: 20.04.2023).
4. Селютин А.А. Прецедентные феномены в сценариях компьютерных игр (на примере компьютерной игры «World of Warcraft») // Челябинский гуманитарий. 2018. № 4. С. 38–41.

doi: 10.17223/978-5-907572-02-7-2023-134

«КОММУНИКАЦИЯ»: СЕМИОТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ВИДЕОРАБОТЫ В. АБИХА

Кондратьев В.А.

Томский государственный университет, студент

«COMMUNICATION»: SEMIOTIC ANALYSIS OF V. AVIKH'S VIDEO WORK

Kondratev V.A.

Tomsk State University, student

В статье рассматривается видеоработа Владимира Абиха «Коммуникация» (2015). Целью работы является определение авторских интенций и раскрытие концепции автора. Текст видеопоста интерпретируется с точки зрения семиотического взаимодействия знаков