

Эпштейн Ольга Викторовна

Кандидат филологических наук, доцент,
Оренбургский государственный
педагогический университет
(Оренбург, Россия)
E-mail: olgangleter@gmail.com

Epshtein Olga Viktorovna

PhD in Philology Sciences,
Associate Professor, Orenburg state
pedagogical university
(Orenburg, Russia)
E-mail: olgangleter@gmail.com

**ЛЕКСИЧЕСКИЙ КОМПОНЕНТ
ОТРАЖЕНИЯ ИСТОРИЧЕСКОГО
ПРОСТРАНСТВА И ВРЕМЕНИ В
ИГРОВЫХ AAA ПРОЕКТАХ**

**LEXICAL PORTAYAL
OF HISTORICAL TIME
AND SPACE IN AAA GAME
PROJECTS**

Аннотация. Статья посвящена изучению лексического отражения исторического времени и пространства в компьютерных AAA игровых проектах. Актуальность исследуемой проблемы подтверждается динамикой общественного развития на современном этапе и корректностью представления давно ушедших эпох для современного потребителя маркетингового продукта. В рассмотренных видеопроектах обнаружена комбинация хронотопов, случаи неадекватного выбора лексем, намеренные изменения пространственно-временных характеристик. Главной же особенностью лексического оформления исторических игровых проектов является доминирование лексических единиц, осуществляющих точную историческую пространственную и временную соотнесенность.

Abstract. The article discusses the lexical portrayal of historical time and space in AAA computer game projects. The given problem remains topical due to the dynamic current social development and correct depiction of distant times in the modern marketing product. The described computer video projects combine different chronotopes, reveal rare cases of incorrect use of words and intentional space-time changes. However, the main lexical peculiarity found in historical game projects is the dominating percentage of words correlating with the space-time frames of the depicted time.

Ключевые слова: историческое время и пространство, компьютерный игровой проект, хронотоп, лексическая единица, речевой жанр

Keywords: historical time and space, computer game project, chronotope, lexical unit, speech genre

Введение

В современном постоянно развивающемся мире одной из наиболее прогрессирующих сфер деятельности является сфера информационных технологий, а именно – игровая индустрия. В последнее время игровые проекты перестают восприниматься как исключительно развлекательный контент, стремясь к большей художественности, сближаясь с литературой и кинематографом. Следовательно, разработка ком-

пьютерной игры требует знания не только программирования, но и литературоведения, лингвистики, актерского мастерства, операторского дела и пр.

Видеоигра, с недавнего времени официально являясь отдельным видом искусства в некоторых странах, стала требовать более кропотливой проработки всех аспектов, включая лексические, т.к. неправильный подбор лексики может прямо сказаться на сюжете и персонажах игры, как правило, нарушая атмосферу и искажая смысл повествования. Все это объясняет актуальность обращения к изучению лексического контента англоязычного игрового проекта, используемого для лингвистического отражения исторического пространства и времени на материале таких высокобюджетных масштабных игровых проектов как “The Witcher 3: Wild Hunt” и “Assassin’s Creed III”.

Цель исследования заключается в изучении факторов и механизмов подбора подходящей для определенной эпохи и определенной ситуации лексики, способов ее воздействия на реципиента и характера ее влияния на атмосферу воссозданного игрового мира.

Актуальность проблемы представления исторического времени и пространства в компьютерных игровых проектах в значительной степени определяется динамикой общественного развития и отсутствием даже частичного понимания и четких ассоциаций у современного молодого поколения, потребителей данного компьютеризированного продукта, с предыдущими и далеко ушедшими историческими эпохами.

Несомненно, в современных видеоиграх подбор и употребление лексического компонента имеет большое значение, так как с его помощью выстраивается описание сюжета, раскрываются персонажи, создается атмосфера. Тем не менее, прежде чем переходить к анализу лексического наполнения, необходимо убедиться в статусе видеоигры как речевого жанра.

Основная часть

Речевым жанром признается широкий спектр разнородных письменных и устных тематически и ситуативно обусловленных «типов высказываний», охватывающих все сферы «человеческой деятельности» [1]. Таким образом, без уточнения различий между литературным жанром, типом текста и речевым высказыванием, можно объединить крайне разнородные явления, дискуссионные и неоднозначно определенные не только в лингвистике, но и в литературоведении. Выделяются лексический [3], [6] и стилистический [4], [5] подходы к толкованию речевых жанров, которые в основном базируются на семантической и литературоведческой интерпретации соответственно. Тем не менее, ряд исследователей (А. Вежицка, Т.В. Шмелева, Т. Баллмер, В. Бренненштуль) характеризует речевой жанр как идеальную схему протекания коммуникативно-речевого акта, «горизонтальную модель» (динамическую структуру), которая может воплощаться в некотором множестве конкретных речевых произведений [2], [7], [8]. Т.В. Шмелева вводит так называемые жанрообразующие признаки, при анализе которых будет возможно более подробно изучить тот или иной речевой жанр, а также сравнить речевые жанры между собой [7].

Обращаясь к анализу видеоигры с позиции речевого жанра, можно увидеть наличие в ней всех этих признаков:

1. Коммуникативная цель, варьируемая в зависимости от вида игры (обучающая, ролевая и т.д.).
 2. Образ автора. В видеоиграх автор, являясь создателем или неким гидом по виртуальному игровому миру, может быть представлен либо непосредственно, либо в виде одного из персонажей, который, например, помогает реципиенту на начальных этапах игры. Такая помощь может характеризоваться введением игрока в сюжет, постановкой целей и задач в рамках игрового процесса или помощь в освоении игровых механик управления.
 3. Образ адресата. Адресатом непосредственно является пользователь видеоигры, представленный в игровом процессе ее главным героем.
 4. Диктум. Событийная основа коммуникации автора и адресата, заключающаяся в желании последнего вступить в игровой процесс и сохранить свою заинтересованность в нем.
 5. Фактор прошлого присутствует в любых видеоиграх с наличием сюжета. Если инициальные речевые жанры являются обычным явлением для большинства игровых продуктов, то реактивные чаще всего встречаются в современных ролевых видеоиграх или в видеоиграх жанра интерактивное кино (более того, являются их особенностью), где присутствует разветвленная система диалогов, а развитие сюжета и финал игры напрямую зависят от выбора и поведения адресата в лице главного героя.
 6. Фактор будущего также находит свое место в видеоиграх, продолжая и развивая коммуникацию вплоть до ее завершения.
 7. Формальная организация. Языковые особенности текста в различных видеоиграх варьируются в зависимости от их сюжета и жанра. Так, стилистика текстов двух разных видеоигр может как совпадать, так и кардинально различаться, в зависимости от многих факторов. Соблюдение данного приема позволяет автору добиться создания необходимой атмосферы игры, так, например, в играх сюжет которых разворачивается в средневековье, зачастую встречаются архаизмы, а в различных спортивных симуляторах используется профессиональная лексика.
- Как продукт информационных технологий видеоигры стремительно развиваются, растет и количество их классификаций. Помимо классификации по количеству игроков (одиночные, многопользовательские и т.д.), стилистике проекта (вестерн, фэнтези и т.д.) и игровой платформе (персональные компьютеры, мобильные устройства, игровые консоли), видеоигры стали подразделяться на классы в зависимости от жанра. Ранее вопрос жанровой классификации игровых проектов вызывал множество противоречий. Так, еще 10–12 лет назад многие отрицали классификацию видеоигр по жанрам как таковую. Сегодня же определение игрового жанра чаще основывается на аспектах непосредственно игрового процесса, а не на сюжете или графической составляющей. Игровой жанр определяется набором характеристик, которые доминируют в игре. Однако не существует строгой системы, по которой определяется жанр видеоигры, поэтому последний чаще устанавливается самим игровым сообществом или производителем. В случае слияния двух жанров, в основном используют либо комбинированное название (action-RPG), либо учитывают лишь тот жанр, элементов которого в видеоигре присутствует больше.

Когда речь заходит о художественном времени в творческих проектах, принято выделять такое понятие, как историческое время. Историческое время можно определить как реальное, объективное время, взятое в его целостности, в соотношении прошлого, настоящего и будущего, получившее отражение в художественном произведении, как эпоху, период истории или современности.

Исторические игры часто определяются игровым сообществом как отдельный игровой жанр, однако справедливее будет причислить вид «исторические игры» к классификации по стилистике проекта. Стилистика видеоигры, или сеттинг, определяет игровое пространство и время развития сюжета и отвечает за проработку игрового мира.

Каждый игровой сеттинг обладает своими отличительными свойствами, лингвистические особенности не являются исключением. Главной задачей исторического сеттинга является правильная (с точки зрения автора) передача атмосферы того времени. Однако для осуществления этой цели нужно учитывать не только визуальные и графические, но и лексические аспекты.

Так, в историческом игровом сеттинге будет наблюдаться большое количество слов и исторических оборотов, свойственных определенной эпохе, но вышедших из употребления сегодня. Зачастую для выполнения тех же целей наравне с историзмами и архаизмами используются обычные слова с низкой интертекстуальной частотностью.

В литературе историческое произведение – это произведение, в котором правдиво отражается атмосфера исторической эпохи: обычаи, предметы обихода, речь, соответствующая эпохе, упоминание об исторических фактах (героях), исторических событиях, которые должны быть связаны с предшествующими и последующими. Однако данное определение подходит не только к литературным произведениям, но и к историческим видеоиграм.

В отличие от литературных произведений, в видеоиграх часто отсутствует необходимость описания времени суток, состояния героев и т.д., так как пользователь, подобно зрителю, сам может наблюдать это непосредственно в игровом процессе. Как правило, отражение исторической эпохи осуществляется через диалоги. Историческим играм свойственно употребление архаизмов – устаревших слов, замененных в современном языке синонимом, историзмов – слов, представляющих собой названия существовавших когда-то, но исчезнувших предметов, явлений человеческой жизни, не имеющих синонимов в современном языке, и просто слов с низкой интертекстуальной частотностью.

Так, первый из рассматриваемых в рамках данной статьи игровых проектов «The Witcher 3: Wild Hunt» («Ведьмак 3: Дикая Охота») насчитывает целый ряд подобных лексических единиц. Данный проект был создан польской студией «CD PROJECT RED», однако изначально его сценарий создавался не только на польском, но и на английском языке. Стоит отметить, что этот перевод не может быть признан стандартной локализацией игровых проектов на другом языке (в данном случае английском), т.к. студия изначально привлекала англоязычных переводчиков к созданию проекта, открыла для них полный доступ к сюжету игры, чего никогда не делается при обычной локализации видеоигр (разработчики предоставляют лишь текст оригинала, т.е. переводчики получают лишь набор реплик с кратким описанием контек-

ста, которого зачастую не хватает для осуществления адекватного перевода); более того – сценарии на польском и английском языке создавались параллельно. Именно поэтому англоязычная версия «The Witcher 3: Wild Hunt» должна быть признана одной из двух оригинальных версий игры.

Действия игры разворачиваются в 13 в. нашей эры. Очевидно, что для придания игре колорита и атмосферы достаточно использовать любые устаревшие слова, а не только датирующиеся вышеупомянутым временным отрезком.

Например, “*Hail*, witcher! Let us go inside and greet you as befits an old friend”. Так, использование устаревшего слова «Hail» в функции оклика подчеркивает лексическую особенность проекта, погружающего пользователя в атмосферу прошлого. Убедиться в том, что данное слово является мало употребляемым на данном временном этапе, нам помог сервис «Google Ngram Viewer», который, анализируя все печатные издания, начиная с 1500 г., предоставляет график частотности употребления фразы или слова (рис. 1).

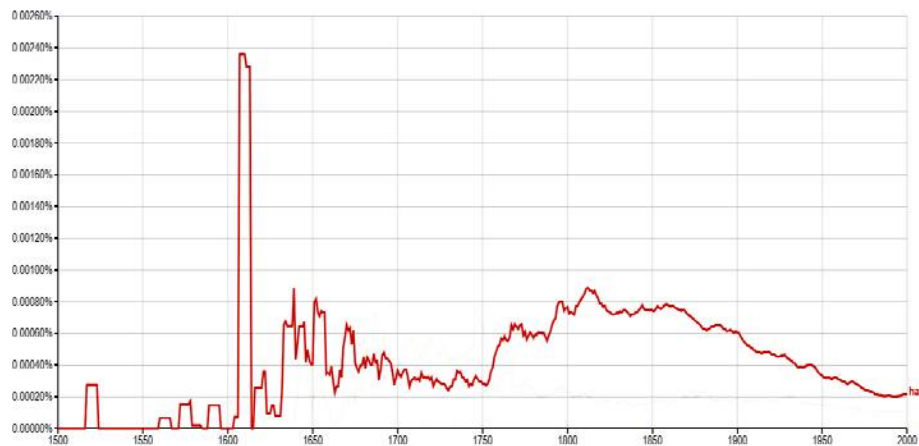


Рис. 1. График частотности употребления фразы или слова

Тот же сервис показал низкую частотность употребления или отсутствие такового на текущем временном отрезке таких лексических единиц, как: *don* (*Do on*), *damsel*, *bedchamber*, *revel*, *whence* (как наречие), *merchant*, *merriment*, *beau*, *manly*, *alas*, *to woo*.

Еще одна особенность данного проекта, способствующая адекватному восприятию исторического времени и пространства игры, – это употребление идиоматических выражений, фразовых и многочленных словосочетаний (*have up smb's sleeve*, *nick of time*, *after me own heart*, etc). Такие элементы придают видеоигре литературность и звучат уместно, особенно если учесть, что рядом с главным героем никого нет и он произносит эту фразу, размышляя вслух.

Британский вариант английского языка, используемый в англоязычной версии данной игры, включает в себя широкий спектр акцентов и диалектов английского языка, используемых в Соединенном королевстве и отличающихся от других региональных вариантов произношения. Этот факт говорит не только о такой технической вещи как работа британских переводчиков над англоязычным сценарием, но и еще

об одном компоненте создания исторической атмосферы – географической дислокации игры. Сюжет игры, основанный на славянской мифологии, разворачивается приблизительно на территории современной восточной Европы, ближайшим англоговорящим государством к которой является Великобритания. Более того, для передачи атмосферы средневековья рациональнее использовать вариант языка, соответствующий стране, в которой этот язык и зародился.

В одном из предыдущих примеров, в выражении «A man after me own heart» вместо притяжательного местоимения «my» используется «me», что очень характерно для британского и австралийского варианта английского языка. Подобную ситуацию можно наблюдать и в следующем примере: “Inform the City Watch, blabber anythin’ about this over an ale, and I’ll kill you. With me own hands”.

Помимо грамматических форм, характерных для британского варианта английского, можно наблюдать и специфические лексические единицы. Так, например, «a wee bit» является британским аналогом американскому «a little bit» или британское «mate», встречающееся в игре, практически в каждом диалоге: “Olgiard was not just my brother. More importantly, he was my best mate”; “Matters little, mate. Gold knows no boundaries”; “At your service, mate”; “It can only bring trouble, mate, only trouble”; “Casimir, stand with me. I’ll make you my treasurer, your salary in the thousands, mate”, etc. Еще одним примером будет являться использование диалектизмов «lad» и «lass», встречающихся в районах северной Англии и Шотландии: “Hahahaha. That’s my lad! You’re a right decent chap. I knew it from the start!”; “Oi, lads! Mind the barrels!”; “May they draw and quarter me if I’ve ever seen a lovelier lass!”; “Maybe we ought to let her in? She’s a decent lass, not like to steal nothin’.”

Во многих вышеперечисленных примерах можно наблюдать использование просторечия или вовсе неграмотной речи, что еще сильнее погружает в атмосферу того времени, подчеркивая еще и социальное расслоение народов, насыщает игровой мир и делает его более живым (“I’m afeard”, “whaddaya want”, “not like to steal nothin’”, etc).

Проекты игровой серии «Assassin’s creed», разработанной студией Ubisoft Montreal, расположенной в Канаде, хоть и уведомляют о том, что все совпадения с реальными личностями случайны, все же прославлены своей исторической правдоподобностью, что позволяет еще сильнее окунуться в атмосферу тех или иных происшедших событий. Третья часть серии «Assassin’s Creed III» не является исключением. Основное действие сюжета разворачивается в 1754 г. и далее затрагивает время Американской революции. Главный герой – один из представителей коренного народа Америки.

Для передачи нужной атмосферы использовались похожие или, зачастую, те же приемы, что и в описанном выше проекте: “I know you wonder why it is we do not wander from these woods. Why it is we do not join the other Kanien’keha:ka in war”. Употребление слов на языке индейцев способствует передаче колорита народной речи и в некоторой степени культуры говорящих на этом языке людей. Так, в данной видеоигре встречается большое количество диалогов на языке индейцев, однако некоторые из них переведены на английский, а некоторые не прописаны в субтитрах вовсе.

В проекте «Assassin's Creed III» немаловажную роль играет передача происходящих в действительности исторических событий. Так, в речи обычного городского глашатая можно услышать названия реально существовавших в то время налоговых актов (*The Revenue Act. The Indemnity Act. The Commissioners of Customs Act*), знаменитый лозунг британских колонистов в Северной Америке “*No taxation without representation*” и упоминание о Чарльзе Тауншенде, британском политическом деятеле, продвигавшем увеличение налогов на территории Америки: “*Oh, Chancellor Townshend must have thought himself so clever when he papered these thefts and made them law.*”

Следует также отметить, что авторы базируют повествование на двух эпохах – современной (где рассказывается об устройстве, позволяющем перемещаться в прошлое) и исторической (непосредственно время Американской революции). Так, общий хронотоп данного произведения, выступающий в качестве основного хронологического фона, с точки зрения композиции можно разделить на три хронотопа:

1) первичный хронотоп – время, где начинается действие игры;

2) промежуточный хронотоп, обозначающий переход от одних реалий к другим, намечающий условную черту между двумя противопоставленными мирами, эпохами или реальностями вообще;

3) конечный хронотоп, или хронотоп назначения, – время художественного произведения, где происходит кульминация, развязка и затем подводится итог; иными словами, где достигается цель повествования.

Данные хронотопы объединены сюжетной линией произведения и находятся в непосредственной взаимозависимости. Фактор же, объединяющий их, является хронологическим фоном.

Однако, когда действия видеоигры ограничены определенным временным отрезком, использование слов, не существовавших в тот момент, которые можно причислить к разряду слов-неологизмов для того времени, будет являться ошибкой, если только это не было запланировано самим автором. Например, “*Premature access will destabilize the region*”.

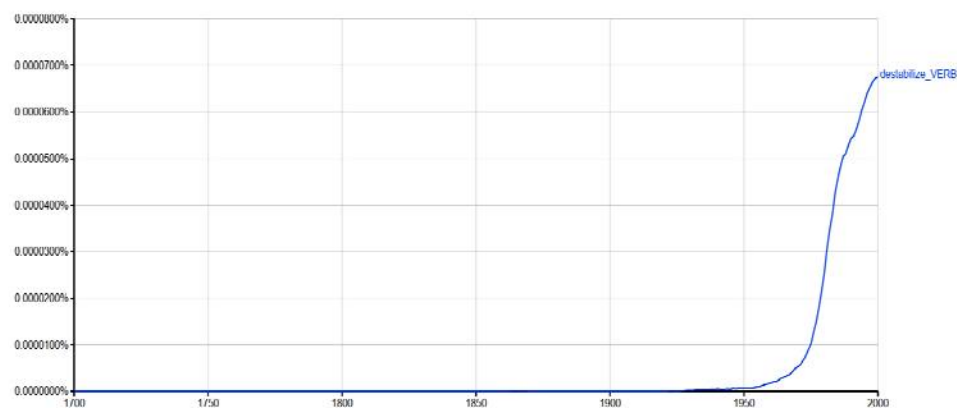


Рис. 2. График частотности употребления глагола «destabilize»

Как показывает приведенный график на рис. 2, в 17 в. глагола «destabilize» не существовало. Однако это слово было выбрано создателями специально, так как по сюжету главный герой встречается с представителем высшей цивилизации, а точнее, с его проекцией, которому явно известно даже больше, чем современному человеку. Вот почему использование данного слова в данном контексте можно посчитать лексической особенностью, а не ошибкой.

Тем не менее, ошибкой будет считаться глагол «sabotage», употребленный в историческом контексте (“Those cannons are like to cause trouble. Perhaps I could sabotage them...”), когда это слово еще нельзя было встретить в английском языке. «Sabotage» произошло от французского слова «saboter» и было заимствовано в английский язык изначально в качестве существительного только в 20 в. Схожая ситуация наблюдается с существительным «propaganda» и выражением «speck of dust», которые получили более высокую интертекстуальную частотность только в 19 в.

Выводы

Таким образом, в лексическом секторе текстовой матрицы подобных игровых проектов можно наблюдать следующие особенности:

- Употребление лексических классов слов, осуществляющих историческую пространственную и временную соотнесенность, – 92,11 %
- Употребление лексических классов слов, мешающих установлению корректной исторической пространственной и временной соотнесенности, – 7,89 %

В рассмотренных видеопроектах обнаружена комбинация нескольких хронотопов, случаи неадекватного выбора лексических единиц, которые могут быть признаны редкими, но все же ошибочными, намеренные изменения и сдвиги пространственно-временных характеристик в угоду сюжету игры. Тем не менее, главной особенностью лексического оформления исторических игровых проектов является доминантное положение лексических классов слов, соответствующих выбранному историческому пространству и времени. Такая точная соотнесенность необходима, т.к. любое необоснованное употребление неологизмов в историческом ключе может сильно навредить целостности восприятия, повествования и разрушить атмосферу создаваемой эпохи. Правильное лексическое наполнение – это один из первостепенных факторов, способствующих оживлению виртуального игрового мира.

Литература

1. Бахтин М.М. Литературно-критические статьи. М.: Художественная литература, 1986. 428 с.
2. Вежбицка А. Речевые жанры // Жанры речи. Саратов: Колледж, 1997. Вып. 1. С. 99–112.
3. Гловинская М.Я. Семантика глаголов речи с точки зрения теории речевых актов // Русский язык в его функционировании: Коммуникативно-прагматический аспект. М., 1993. С. 158–217.
4. Матвеева Т.В. К лингвистической теории жанра. Киев: Collegium, 1995. №1–2. С. 65–72.
5. Николаев Б.И., Николаева Л.А. Жанр как текст, высказывание и система текстов (на материале новеллистики) // Язык и культура: 4-я междунар. конф. Киев, 1996. Ч. 3. С. 248–254.

6. Федосюк М.Ю. Нерешенные вопросы теории речевых жанров // Вопросы языкознания. 1997. №5. С. 66–88.
7. Шмелева Т.В. Модель речевого жанра // Антология речевых жанров: повседневная коммуникация. М.: Лабиринт, 2007. С. 81–89.
8. Ballmer Th., Brennenstull W. Speech act classification: A study in the lexical analysis of English speech activity verbs. Berlin: Springer-Verlag, 1981. 274 p.

References

1. Bakhtin M.M. *Literaturno-kriticheskiye stat'i* [Literary-critical articles]. Moscow, 1986. 428 p.
2. Wierzbicka A. Rechevye zhanry [Speech genres]. *Zhanry rechi* [Genres of speech]. Saratov, 1997, Iss. 1, pp. 99–112.
3. Glovinskaya M.Ya. Semantika glagolov rechi s točki zreniya teorii rechevykh aktov [Semantics of speech verbs in the context of theory of speech acts]. *Russkiy yazyk v yego funktsionirovanii: Kommunikativno-pragmaticheskiy aspekt* [Russian language in action: Communicative-pragmatic aspect]. Moscow, 1993, pp. 158–217.
4. Matveeva T.V. *K lingvisticheskoy teorii zhanra* [To the linguistic theory of the genre]. Kiev: Collegium, 1995, no.1–2, pp. 65–72.
5. Nikolaev B.I., Nikolaeva L.A. Zhanr kak tekst, vyskazyvanie i sistema tekstov (na material novellistiki) [Genre as text, utterance and system of texts (as exemplified in novelistics)]. *Yazyk i kultura* [Language and culture]. Kiev, 1996, part 3, pp. 248–254.
6. Fedosyuk M.Yu. Nereshennyye voprosy teorii rechevykh zhanrov [Unresolved issues of theory of speech genres]. *Voprosy yazykoznaniiya* [Issues of language science], 1997, no. 5, pp. 66–88.
7. Shmeleva T.V. Model rechevogo zhanra [Speech genre model]. *Antologiya rechevykh zhanrov: povsednevnyaya kommunikatsiya* [Anthology of speech genres: day-to-day communication]. Moscow, 2007, pp. 81–89.
8. Ballmer Th., Brennenstull W. *Speech act classification: A study in the lexical analysis of English speech activity verbs*. Berlin: Springer-Verlag, 1981. 274 p.

Для цитирования: Эпштейн О.В. Лексический компонент отражения исторического пространства и времени в игровых AAA проектах // Вестник Череповецкого государственного университета. 2018. №5(86). С. 135–143. DOI: 10.23859/1994-0637-2018-5-86-15

For citation: Epshtein O.V. Lexical portayal of historical time and space in AAA game projects. *Bulletin of the Cherepovets State University*, 2018, no. 5 (86), pp. 135–143. DOI: 10.23859/1994-0637-2018-5-86-15