



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение

высшего образования

«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ  
ГИДРОМЕТЕОРОЛОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Кафедра зарубежной филологии и прикладных коммуникаций

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

На тему «Особенности использования французского языка в видеоиграх (на примере «Stray», «Syberia» и «Return to Mysterious Island 2»)

Исполнитель \_\_\_\_\_ Лемурова Алиссия Владимировна \_\_\_\_\_  
(фамилия, имя, отчество)

Руководитель \_\_\_\_\_ к.ф.н., доцент \_\_\_\_\_  
(ученая степень, ученое звание)  
\_\_\_\_\_ Нужная Татьяна Владимировна \_\_\_\_\_  
(фамилия, имя, отчество)

«К защите допускаю»  
Заведующий кафедрой \_\_\_\_\_

(подпись)

к.ф.н., доцент \_\_\_\_\_  
(ученая степень, ученое звание)

Крючкова Юлия Викторовна \_\_\_\_\_  
(фамилия, имя, отчество)

Санкт-Петербург  
2024

## Содержание

|                                                                                                                                                                               |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Введение .....                                                                                                                                                                | 3  |
| Глава 1. Языковые особенности в видеоиграх.....                                                                                                                               | 6  |
| 1.1. Сравнительная характеристика различных эпох видеоигр .....                                                                                                               | 6  |
| 1.2. Понятие «людемы» и её влияние на язык в рамках видеоигр.....                                                                                                             | 10 |
| 1.3. Особенности использования лексики французского языка в видеоиграх...                                                                                                     | 12 |
| 1.4. Синтаксические особенности французского языка в видеоиграх .....                                                                                                         | 20 |
| 1.5. Стилистические особенности французского языка в видеоиграх .....                                                                                                         | 21 |
| 1.6. Морфологические особенности французского языка в видеоиграх .....                                                                                                        | 24 |
| Выводы по Главе 1 .....                                                                                                                                                       | 32 |
| Глава 2. Особенности текстового материала франкоязычных видеоигр «Stray»,<br>«Syberia», «Return to Mysterious Island 2» .....                                                 | 33 |
| 2.1 Краткая характеристика анализируемых видеоигр .....                                                                                                                       | 33 |
| 2.2. Особенности использования лексики французского языка в «Stray»,<br>«Syberia», «Return to Mysterious Island 2» .....                                                      | 37 |
| 2.3. Синтаксические особенности французского языка в . Особенности<br>использования лексики французского языка в «Stray», «Syberia», «Return to<br>Mysterious Island 2» ..... | 41 |
| 2.4. Стилистические особенности французского языка в в «Stray», «Syberia»,<br>«Return to Mysterious Island 2» .....                                                           | 44 |
| 2.5. Морфологические особенности французского языка в «Stray», «Syberia»,<br>«Return to Mysterious Island 2» .....                                                            | 46 |
| Выводы по Главе 2 .....                                                                                                                                                       | 48 |
| Заключение .....                                                                                                                                                              | 50 |
| Список литературы.....                                                                                                                                                        | 53 |

## Введение

В современном мире неотъемлемой частью жизни людей стали видеоигры. Практически невозможно встретить человека, который ни разу в жизни ни сталкивался с данным явлением индустрии развлечений. По статистике, на конец 2023-начало 2024 года количество пользователей видеоигр достигло уже более 3 миллиардов по всему миру, что составляет около 37% от всего населения Земли. Треть населения планеты вовлечена в игровую индустрию. С развитием технологий и повышением уровня цифровизации общества число игроков будет только расти [25].

Игры на сегодняшний момент являются неотъемлемой частью культуры. Они окружают людей повсюду: в видеоигры можно поиграть на персональных компьютерах, консолях, планшетах и смартфонах. Особенно в последнее время растет популярность видеоигр на смартфонах. Например, по данным аналитической компании Newzoo, к 2026 году индустрия мобильных видеоигр заработает свои первые 100 миллиардов долларов США.

Видеоиграми увлечены во всех концах света, кроме того, игры и производят во всех концах света. Неудивительно, что одной из стран-производительниц множества известных видеоигр является Франция. Эта страна богата на свою культуру. Множество известных поэтов, писателей, ученых – выходцы из Франции. И наше время – не исключение. Игровая индустрия – это искусство современности. И Франция не спешит сдавать позиции в вопросах. Она стала родиной для таких произведений, как «Life Is Strange», «Syberia», «Just Dance», «Stray» и многих других. Встаёт вопрос, можно ли сравнить игры, произведенные французами, с литературными произведениями, написанными ими же. Люди, изучающие языки часто прибегают к прочтению литературы, написанной носителями языка. В настоящее время многие отдают своё предпочтение видеоиграм, нежели книгам. Как и с помощью литературы, так и с помощью игры люди способны знакомиться с языком и наблюдать за его особенностями. В настоящее время актуально следить за особенностями языка внутри франкоязычных видеоигр, что занимают значительное место в игровой



индустрии.

Изучение контента компьютерной игры (причем ее разных жанров) представляется актуальным для целого ряда отраслей филологической и лингвистической наук. Например, художественные приемы, используемые в тексте видеоигры, могут стать объектом изучения стилистики текста, литературоведения. Язык же меню и элементов интерфейса, может быть интересен с точки зрения прагмалингвистики и теории функциональных стилей. Текстовый материал видеоигр представляет собой совершенно новый материал, который необходимо подвергнуть изучению с лингвистической точки зрения.

**Актуальность** работы состоит в том, что ранее французский язык в видеоиграх практически не исследовался, хотя среди стран-производительниц видеоигр Франция занимает ведущее положение. Тем интереснее представляется попытка анализа текстового материала игр трёх разных эпох: начала 2000-х, конца нулевых и начала 2020-х.

**Цель исследования:** выявить особенности использования французского языка в текстовых материалах трёх видеоигр французского происхождения: «Stray», «Syberia» и «Return to Mysterious Island 2».

Для достижения указанной цели необходимо решить следующие задачи:

1. выявить лексические особенности французского языка в видеоиграх и изучить имеющуюся научную литературу на тему;
2. описать синтаксис в тексте франкоязычных видеоигр и обозначить особенности стилистики в языке видеоигр французского происхождения;
3. выявить морфологические особенности французского языка в видеоиграх;
4. проанализировать текст видеоигр «Stray», «Syberia» и «Return to Mysterious Island 2»;

**Объект исследования:** текстовый материал видеоигр «Stray», «Syberia» и «Return to Mysterious Island 2».

**Предмет исследования:** лингвистические особенности французского языка в видеоиграх на примере видеоигр французского происхождения «Stray», «Syberia» и «Return to Mysterious Island 2».

**Материал исследования:** текстовый материал трех видеоигр на французском языке и его лингвистические особенности.

**В качестве методологической базы** были взяты работы, таких специалистов, как Й. Хёйзинга, С. А. Коптелова, Е.А. Руцкая, В. Я. Пропп в области изучения создания виртуального пространства с помощью языка. Также были рассмотрены труды в области изучения различных языковых конструкций в видеоиграх, составленные: Н. И. Ефимовой, Н. И. Моржанаевым, Никоновой Е. В.

В работе применяются следующие **методы:** метод сплошной выборки, метод компонентного анализа, метод стилистического и контекстуального анализов.

**Научная новизна** данной работы заключается в том, что ранее текст франкоязычных видеоигр сразу нескольких эпох не был подвергнут лингвистическим исследованиям и анализу.

**Практическая значимость:** результаты исследования могут иметь практическое применение в курсах дисциплин «Гейм-дизайн», «Анализ текста», «Теория и история искусства», а также на практических занятиях французским языком в общеобразовательных учреждениях, средне-специальных и высших учебных заведениях.

**Структура** исследования включает в себя введение, две главы, заключение и список литературы. В первой главе проанализированы основные труды зарубежных (Й. Хёйзинги, J. Pigeon) и отечественных (Е. В. Никоновой, С. А. Коптеловой, Е. А. Руцкой) ученых для изучения особенностей видеоигр в разные периоды (2000-2010 г., 2010-2020 г., 2020-2024 г.). Во второй главе «Анализ текстового материала франкоязычных видеоигр» проведен комплексный филологический анализ текстового материала избранных видеоигр. В заключении работы представлены совокупные результаты осуществлённого исследования. В качестве источников литературы взято 36 научных трудов отечественных и зарубежных авторов.

## **Глава 1. Языковые особенности в видеоиграх**

### **1.1. Сравнительная характеристика различных эпох видеоигр**

В игровой индустрии сегодня происходит настоящий рост популярности - она вышла вперед по обороту средств [15] даже перед кино- и музыкальной индустриями вместе взятыми. Более двух миллиардов активных геймеров на сегодняшний день подтверждают популярность видеоигр. Но игры не просто развлекательное средство, они также затрагивают серьезные темы, используются в образовании, науке, бизнесе, при подготовке специалистов различных профессий. Они становятся экспонатами в музеях современного искусства и объектом изучения в университетах по всему миру. Каждая эпоха создания игры имеет свои особенности, а язык игры зависит от времени, когда она была создана. Видеоигры невозможно рассматривать в изоляции от их исторического, философского и культурного контекста.

Видеоигры как явление зародилось в середине XX века, но не сыскало должной популярности из-за дороговизны производства и консервативности общества того периода времени. В данной части рассмотрим три эпохи, к которым относятся игры, текстовый материал которых взят для лингвистического анализа.

В эпоху (период с 1985 по 2000 годы) пиратства (воровства и копирования лицензионных копий видеоигр) финансирование крупных проектов было очень рискованным, разработчики были вынуждены обращаться к крупным издательствам. Такой подход позволил тратить более серьезные бюджеты на игры. Так, уже к началу 2000-х игры начали постепенно перебираться из 2,5D проектов в полноценное 3D. Создатели видеоигр успешно освоили 3D. Игры становятся более технологичными и растут «в глубину». Это дает возможность делать не простые линейные игры в стиле «прийти из точки А в точку Б», а проекты в открытом мире, где игрокам дают свободу действий. Например, Rockstar Games переводят GTA 3 в трехмерное русло и задают новый тренд. За

феноменальным успехом третьей части следует быстрая разработка GTA Vice City.

В ранние 2000-е годы начался настоящий подъем интереса к трехмерным open-world играм, который был замечен не только у одного разработчика. В 2002 году чешская компания выпускает Mafia: The City of Lost Heaven, ставшую основой для целой трилогии [25]. В 2003 году появляется True Crime: Streets of LA, предлагающая игрокам стать полицейским. Некоторые разработчики выбирают более проверенный путь, находят успешную формулу для своих проектов и начинают выпускать игры серийно. В 2002 году шведская компания представляет военный шутер Battlefield, а в 2003 году начинает свою эпоху серия Call of Duty. Также в это время расцветает серия Medal of Honor, а Ubisoft запускает серию Prince of Persia и ставит на поток Need For Speed. Тенденция выпуска игр раз в 1-2 года в рамках одной серии становится все более популярной.

Эта же эпоха характеризуется значительным количеством увлекательных RPG. В 2003 году Bethesda представляет одну из лучших ролевых игр в мире - The Elder Scrolls: Morrowind. Еще за два года до этого Piranha Bytes выпускают Gothic. Постепенно игроков знакомят с онлайн-играми. Настоящий бум ММО начинается с появления Lineage 2 в 2003 году. Через год Blizzard выпускает основного конкурента корейской ММО - World of Warcraft, который до сих пор считается одной из лучших MMORPG в истории. Последнее, восьмое по счету, дополнение к игре вышло 24 ноября 2020 года. Вместо ограниченных арен на 16-32 игрока, как в онлайн-шутерах, игрокам предлагаются десятки локаций на сотни километров, тысячи квестов, возможность собирать рейды и буквально вести в игре вторую жизнь.

К концу нулевых годов произошел финансовый кризис по всему миру. К 2010 году ПК стали мощнее и дешевле, а игры — красивее. Игроки видели на экранах не угловатые модели персонажей в локациях с откровенно слабым гейм-дизайном, а проработанных героев и NPC с огромным количеством полигонов.

Финансовый кризис 2008 года притормозил бурный рост игровой индустрии. Акционеры залегли на дно, игровые студии не могли рассчитывать на серьезное финансирование, а некоторые студии закрывались. Например, издательство THQ закрыло пять студий из пятнадцати за полтора месяца, а в остальных финансирование было урезано на 30–50 %. EA реорганизовали девять студий, распустили недавно приобретенную Pandemic Studio и уволили более тысячи сотрудников. В целом, капитализация в игровом секторе упала в два раза [28].

Это же время стало концом эпохи игр по мотивам фильмов, потому что покупка лицензий стала слишком дорогой. Но игровая индустрия справилась.

К 2020 году играм тяжело предложить что-то новое. Серьезных прорывов в графике нет со времен Unreal Engine 3 и Frostbite 2 (игровой движок у Battlefield 1 и Battlefield 5). Пока разработчики выпускают похожие друг на друга игры, неустанно растет мобильный гейминг. К 2019 году на него приходится 50 % прибыли от всей игровой индустрии.

Формула проверена: сделать простую по механике и графике игру, добавить внутриигровые покупки и стимулировать геймеров заходить в магазин, потому что так легче и быстрее. Механику берут на вооружение издательства Electronic Arts и Ubisoft, где практически в каждом проекте теперь есть внутриигровые покупки.

Популярность конкретных жанров варьируется от платформы к платформе, однако среди тенденций, общих для всех, можно отметить, что жанр «королевская битва» сдает позиции. Хиты, вышедшие для конкретной платформы, могут стать причиной колебаний в статистике, но общая картина выглядит так:

Самый популярный жанр на консолях — приключение. На его долю в 2023 г. (как и в 2022) приходится 17,1% доходов сегмента рынка. В этом году особенно доходными оказались трансмедийные тайтлы (например, Hogwarts Legacy и Star Wars Jedi: Survivor) и римейки знаменитых игр прошлых лет (Dead Space, Resident Evil 4).



На персональных компьютерах лидируют игры в жанре «шутер» — 14,1% от общей суммы доходов на ПК в 2023 г. По данным аналитиков, рост доходов от этого жанра составит +4,9%. В этом году сохранили свои позиции такие хиты, как Valorant, Counter-Strike: Global Offensive, Call of Duty и Escape from Tarkov. Также свой вклад в популярность жанра внесли однопользовательские проекты вроде Payday 3 и Warhammer 40,000: Boltgun.

На мобильных платформах наибольшей популярностью по-прежнему пользуется жанр RPG. Несмотря на некоторое снижение доходов из-за изменений в политике конфиденциальности платформодержателей, доля дохода жанра составляет 23,1% от общего дохода мобильных игр (более 10% по игровому рынку в целом).

Многие интересуются, существует ли единый игровой язык. Большинство людей ответили бы отрицательно на этот вопрос. Несомненно, способы взаимодействия с видеоиграми и распространения информации о них весьма разнообразны, и определение общего кода может показаться совершенно невозможным. Однако естественные языки также характеризуются разнообразием (диалекты, социолекты, регистры и т.д.), и коммуникация происходит путем активизации отдельных наборов таких разновидностей в зависимости от конкретных коммуникативных контекстов. Гейминг в смысле игры в компьютерные игры — это особый вид человеческой деятельности, и до тех пор, пока люди примерно согласны с возможным спектром действий, которыми они занимаются во время игры, и спектром технологий, которые они при этом используют, мы можем попытаться приблизиться к коммуникативным процессам, связанным с игрой и предоставляемым ею [10].

В разные эпохи видеоигровой язык менялся, хотя и по-прежнему оставались некоторые типичные лексические, морфологические, прагматические, разговорные, мультимодальные и другие дискурсивные особенности и процессы, которые появились в социальной сфере за последнее десятилетие о видеоиграх.

## 1.2. Понятие «людемы» и её влияние на язык в рамках видеоигр

Среди множества игровых терминов людема («le ludème») привлекает особое внимание, она иллюстрирует сложность и ограниченность этих подходов. Сложность, поскольку один этот термин охватывает разные значения, иногда несовместимые, и ему приписывают разное авторство. Действительно, во франкоязычных работах людема иногда приписывается Борво, иногда Берлокену, но последний всегда связан с системой правил и настольной игрой, в то время как носители английского языка всегда рассматривают ее с точки зрения взаимодействия в видеоигре.

Людема — элемент игры, сравнимый с игровым компонентом или игровым инструментом, но отличный от него. Короли, ферзи, слоны, кони, ладьи, пешки и шахматная доска - все это игровые инструменты или компоненты шахматной игры. Людемы - это концептуальные элементы игры, которые, как правило, эквивалентны ее «правилам» игры. Например, в то время как материальная фигура, имеющая форму лошади и обозначаемая как «конь», является элементом игры, явно искаженный ход коня - это людема класса «правило перемещения». Но существуют и другие типы людем. Например, можно сказать, что имя, референт и связанные с ним коннотации слова «рыцарь» — коннотации рыцарского придворного — составляют тематическую общность.

Первое значение является явным наследием структуралистских исследований, посвященных настольным играм, где правила были первостепенными и, кроме того, заранее известными игрокам, в отличие от видеоигр, которые сохраняют некоторую неопределенность и иногда намеренно скрывают информацию от своих пользователей. Однако его появление в этой другой области, которой обязаны Казинсу до того, как он превратил свои людемы в первоэлементы, похоже, вдохнуло новую жизнь в эту концепцию. В других случаях людема включала бы все эти значения и относилась бы к самому желанию деконструкции видеоигры. Таким образом, там, где морфема обозначает наименьшую единицу смысла, а фонема-наименьшую звуковую или

отличительную единицу языка, людема характеризует наименьшую игровую единицу, фундаментальный элемент игровой структуры.

Понятие «людема» относится к основным игровым единицам, подобно тому, как «фонемы» являются основными языковыми единицами. Людемы представляют собой фундаментальные механики, стратегии и элементы, из которых состоит игра.

Тексты видеоигр и людемы, хотя и различаются по форме, фундаментально взаимосвязаны в области геймдизайна и игрового процесса. Вот как они соотносятся:

1. Повествовательные и логические элементы: видеоигры часто содержат как повествовательные (рассказывание историй), так и логические (игровой процесс) элементы. Текст в видеоиграх может включать диалоги, инструкции, знания и другие повествовательные компоненты. Людемы, с другой стороны, представляют собой основные элементы игрового процесса, такие как правила, механика и стратегии. Хотя текст может напрямую передавать повествовательные аспекты, он также косвенно влияет на элементы людемы, предоставляя инструкции, подсказки или контекстуальную информацию.

2. Изображение правил: людемы — это, по сути, правила игры, сведенные к их основным компонентам. Текст в видеоиграх может служить для передачи этих правил явно (с помощью руководств, всплывающих подсказок и т.д.) или неявно (с помощью повествовательного контекста или подсказок из окружающей среды). Понимание текста часто имеет важное значение для понимания и применения правил, которые являются строительными блоками игрового процесса.

3. Взаимодействие с игроком: как текст, так и людемы облегчают взаимодействие игрока с игрой. Текст предоставляет игрокам возможность взаимодействовать с повествованием, персонажами и миром, в то время как людемы управляют действиями и решениями, которые игроки могут принимать в игровой системе. Эффективная интеграция текста и людемов может усилить

погружение игрока в игру и его активность, создавая целостный и увлекательный опыт.

4. Игровой опыт: сочетание текста и символов формирует общее впечатление от игры. Увлекательное повествование может дополнять увлекательную механику игрового процесса, обогащая путешествие игрока по игровому миру. И наоборот, четкие и интуитивно понятные правила, подкрепленные хорошо написанным текстом, могут помочь игроку лучше понять задачи и задачи, стоящие перед игрой, и получить от них удовольствие.

5. Итеративный дизайн: создатели игр, в том числе геймдизайнеры часто повторяют как текстовые элементы (диалоги, сюжетные арки и т.д.), так и сюжетные линии (правила, механику, балансировку) на протяжении всего процесса разработки. Например, текстовые отзывы от тестировщиков могут помочь внести коррективы в игровые элементы, в то время как изменения в механике игрового процесса могут потребовать внесения изменений в сопроводительный текст для поддержания согласованности и ясности.

По сути, хотя текст и люди выполняют разные функции в видеоиграх, они являются глубоко взаимосвязанными компонентами, которые работают вместе, формируя игровой опыт и передавая намерения дизайнер.

### **1.3. Особенности использования лексики французского языка в видеоиграх**

Языковая составляющая является неотъемлемой частью игр любых жанров, даже «шутеров» (игр, в которых основной задачей игрока является устранение противника с помощью, как правило, огнестрельного оружия).

С лингвистической точки зрения видеоигры всегда имели склонность к особенной семантике. Семантически французский язык в видеоиграх несомненно будет иметь отличия от повседневной речи франкоговорящих и иметь собственные темы и знаки. Крайне важным фактором является игровой элемент в видеоиграх. Он помогает отличить данный вид произведений от

других мультимедийных ресурсов (например, веб-сайтов или интерактивных музеев). Нидерландский философ Йосеф Хёйзинга утверждал, что «игра старше культуры, ведь даже животные, не имеющие культуры, умеют играть» [21]. В словаре С.И. Ожегова представлено несколько определений слова «игра». Главным определением можно назвать такое: «занятие, служащее для развлечения, отдыха, спортивного соревнования» [15]. Основная цель игры – отвлечься от реального мира, получить удовольствие, взбодриться, расслабиться. Соответственно, видеоигры будут иметь и свои семантические особенности.

Для человека игра выполняет несколько функций:

1. воссоздание и усвоение общественного опыта, фиксированного в социально закреплённых способах осуществления предметных действий, в предметах науки и культуры;
2. развлечение играющего, получение им удовольствия;
3. состязательная функция, подразумевающая возможность сравнить свои способности со способностями другого игрока, а также развитие каких-либо навыков посредством игры, т.е. состязание человека с самой игрой (точность, логика т.д.).

Именно данными качествами видеоигры и отличаются от других мультимедийных ресурсов, они отличаются наличием этих функций. Например, сайты в интернете зачастую не имеют состязательной функции, а благодаря интерактивным музеям трудно развить какие-либо навыки. Таким образом, в видеоиграх семантически связываются все их функции. Они проявляются в тех или иных аспектах текста.

В видеоиграх представлено несколько семантических уровней. Прежде всего, темы текста в игре связаны на протяжении всего геймплея. Тексты существуют в рамках игровой вселенной. Так, например, в игре про постапокалипсис все диалоги и описания будут связаны с миром после его уничтожения. На следующем уровне общей семантикой и знаками объединяются уже отдельные сюжетные ветки игры. Их может быть несколько, в зависимости от объема сюжета видеоигры. Связь интерактивности с

мультимедийностью обуславливается тем, что информация из разных знаковых систем может быть задействована строго на разных уровнях внутри видеоигры. Так, некоторые изображения в видеоиграх могут относиться лишь к побочной ветке сюжета и никак не задевать основную линию повествования. Знаки в побочных сюжетных линиях могут лишь частично относиться к основной семантике видеоигры, но иметь сильные различия со знаками из других сюжетных линий.

Семантически единым целым является весь текст, представленный в какой-либо игре (т.к. большинство из них так или иначе связаны друг с другом и с общим контекстом игры). Для игрока весь текст видеоигры – это система, из которой и складывается тема той или иной игры на разных уровнях. Обособленными от общей темы текстами могут быть инструкции к геймплею, подсказки, главное меню («jouer», «paramètres du jeu» и другие). Подобные текстовые элементы могут не меняться от игры к игре, поскольку являются общепризнанными и понятными для всех игроков.

На разных этапах взаимодействия пользователя с игрой, его общение с игрой на языковом уровне можно условно разделить на предигровое и игровое взаимодействие. Перед тем, как сама игра активируется, пользователь может начать знакомиться с ней не только через описание на специализированных сайтах или на упаковке, но и, например, через просмотр трейлера. Трейлеры многих игр включают в себя стартовую заставку и отрывки геймплея продолжительностью в несколько минут, однако для определенных игр создаются кинематографические трейлеры, которые скорее имеют рекламный характер. Они содержат слоганы, цель которых - привлечь внимание к игре и запомнить ее, подчеркивают активную роль игрока в происходящем и уникальность игрового опыта. Обращаясь к описанию компьютерной игры, можно понять, что игра состоит из неразрывного набора текстов и звуковых/визуальных эффектов. Например, термины «от первого лица» или «от третьего лица» в описании игры не всегда могут дать четкое представление об особенностях визуального стиля игры, которые важны для игрока.



В видеоиграх «Haunted Hotel: Personal Nightmare» и «What Remains of Edith Finch», которые принадлежат к одному жанру, игроки сталкиваются с похожими задачами: оба главных героя исследуют огромные заброшенные здания, чтобы раскрыть секреты, связанные с их семьями. Однако, несмотря на общие черты в сюжете, игры различаются в деталях. В «Haunted Hotel» игроку предстоит спасение своих родственников, тогда как в «What Remains of Edith Finch» задача заключается в осмыслении семейной истории. Кроме того, эти игры отличаются механикой: «Haunted Hotel» ограничивает свободу действий игрока, в то время как «What Remains of Edith Finch» предоставляет больше возможностей для исследования и погружения в игровой мир.

Интерактивность в видеоиграх начинается с момента их запуска и проходит через три основных этапа. Первый этап – это вступительный ролик или заставка, которая задаёт тон игре. Второй этап – это взаимодействие с пользовательским интерфейсом, включая меню и оформление экрана. Наконец, третий этап – это непосредственное погружение в игровой мир, где игрок взаимодействует с окружением, выбирает диалоги и интерпретирует информацию, получаемую в ходе игры. Логотипы разработчиков и спонсоров, которые появляются при запуске игры, также являются частью этого интерфейса.

Один из ключевых компонентов интерфейса, который использует языковую составляющую, – это игровое меню, в котором перечислены действия для управления игровым процессом: начать новую игру, загрузить сохраненную, выйти или изменить настройки. Графическое оформление меню часто способствует передаче атмосферы виртуального мира (например, использование готического шрифта в жанре ужасов). Порядок команд в меню обычно стандартизирован: например, команда «Demarrer la partie» или «Continuer» обычно находится слева (при расположении команд в одной строке) или сверху (если команды идут в колонку), а в конце списка – Выход из игры (чаще всего обозначается как «Quitter») [32]. Однако для полного понимания того, какие функции программы активируются при выборе пункта меню, необходим игровой

опыт или знание языка. Таким образом, можно сказать, что языковая составляющая играет ключевую роль в управлении программой.

Взаимодействие с другими персонажами происходит через диалоги, где игрок должен выбирать ответы или реакции в зависимости от выбранного стиля прохождения игры или его понимания текущей ситуации. Все такие диалоги в современных играх требуют хорошего знания языка и лингвистической компетенции для успешного взаимодействия с игровым миром.

На этом этапе в рамках игры за счет языковой составляющей реализуются все функции языка – и коммуникативная (установление контакта либо с игроками, либо с персонажами игры), и когнитивная (познание основных закономерностей игрового пространства), и прагматическая (воздействие на других персонажей и игровой процесс путем выбора определенных реплик или действий).

В двух различных видеоиграх критическое отношение создателей к тоталитаризму проявляется неодинаково. Так, в «Papers, please!» протагонист, исполняющий роль пограничного инспектора, обязан следовать меняющимся каждый день правилам, чтобы контролировать пересечение границы различными группами людей. Хотя правила и изменяются, они не кажутся бессмысленными, но могут конфликтовать с предыдущими указаниями. Отторжение системы вызывается динамичной сменой правил и дизайном игры, который требует от игрока быстрых решений и приводит к случайным ошибкам. В «Beholder» главный персонаж — управляющий жилым комплексом и информатор службы безопасности в тоталитарном государстве. Некоторые из его директив являются нелепыми и создают ощущение произвольности власти: «Il est illégal d'héberger des criminels or de cacher leurs actions». В какой-то момент игра запрещает хранить мясо утки и употреблять его в пищу.

За последние столетия французский язык претерпел значительные изменения, приспособиваясь к новым реалиям: он адаптировался к технологической революции XXI века, росту интернет-коммуникаций, демократизации программного обеспечения и большому появлению мобильных

приложений. Подобно многим языкам, язык впитал новые слова из английского языка. Соответственно, лексический состав во франкоязычных играх тоже подвергся значительными изменениям. Такой институт, как Квебекское управление французского языка (OQLF), предложили предпочтительные термины, чтобы упростить терминологию, используемую в этих новых технологиях. Тем не менее, насколько эти термины были приняты в обиходе, в данном случае в видеоиграх? В данной статье оценивается принятие конкретных терминов, связанных с видеоиграми, рекомендованных OQLF, с учетом оценки внедрения терминологии, проведенной Квирионом (2011). Однако из-за нехватки двуязычных (англо-французских) корпусов в области видеоигр, а также в связи с большим количеством СМИ и острой конкуренцией в индустрии видеоигр здесь представлены результаты двух онлайн-опросов по переводу, проведенных среди геймеров и профессионалов.

Среди англоязычных терминов, используемых в видеоиграх французского происхождения можно выделить несколько. Они не имеют установленных французских эквивалентов: *boss* и *skin*. Босс — это довольно мощный крупный монстр или противник, с которым игроку приходится столкнуться в конце уровня, обычно гораздо более крупный и вооруженный, чем мелкие враги, встречающиеся в игре; OQLF (Квебекское бюро французского языка Квебека) предложил в качестве эквивалентов «*le chef*» и «*le boss*». Среди респондентов опроса, проведенного университетом, половина, как игроков, так и переводчиков, предпочли напрямую заимствовать *boss*: только один респондент выбрал *le boss* и только трое — *le chief*. Как отметил один из участников опроса, заимствование боссов очень укоренилось среди игроков. Кроме того, их преимущество в том, что они более распространены, в отличие от противников уровня или последних больших монстров.

Что касается англицизма «*skin*», то под данным термином в видеоиграх подразумеваются предметы, с помощью которых игроки способны настроить внешний вид персонажа в игре. Microsoft соглашается с термином «*appearance*» для обозначения этого понятия. Этот термин не встречается в лексиконе

видеоигр, но в GDT есть дизайн, дизайн интерфейса и отделка. Термин «habillage» не был выбран в качестве варианта ответа в опросе, но несколько респондентов всё же предложили его в качестве замены. Вместо этого в опросе были представлены варианты замены «un skin», «une skin» и «une peau». Среди респондентов, то 36% игроков выбрали существительное мужского рода, в то время, как только 12% выбрали существительное мужского рода. Почти 41 % выбрали перевод, отличный от предложенного, не только в отношении одежды, но и в отношении внешнего вида, костюма и причёски.

Кроме того, респондентам предлагался выбор переводов для *to collect* (в примере «*to collect coins*»), включая *collecter*, *recueillir*, *amasser*, *ramasser* et *accumuler*. Это связано с тем, что данный термин иногда используется в значении «собирать» или «накапливать» и иногда критикуется как означающий в основном «собирать средства».

Только 2% переводчиков выбрали этот термин по сравнению с 13% геймеров. Тем не менее термин «собирать» не встречается в словарной статье видеоигр, но используется в примере «предметы для сбора». Переводчики также избегали использовать термин «*to pick up*» (ни один из переводчиков не выбрал «*to pick up*», по сравнению с 10% переводчиков). Возможно, это связано с тем, что данный термин звучит более привычно, чем «накапливать» (выбрали 16% переводчиков) или «накапливать» (выбрали 35% переводчиков). Что касается игроков, то первым было выбрано «накапливать» (30%), за ним следуют «накапливать» (24%), «накапливать» (13%), «собирать» (10%) и «собирать» (4%). Однако, как отметили многие респонденты в своих комментариях, «собирать предметы, но набирать очки» зависит от контекста.

Также часто можно услышать: «Я выучил иностранный язык благодаря видеоиграм». Квебекское бюро французского языка (OQLF) знает об этом и делает ставку на этот аспект, чтобы помочь французскому языку развиваться в этой области. Это связано с тем, что конференция - это ещё и возможность представить свой подход к облегчению изучения языка.

Среди новых слов «костюмер» будет заменен на «косплеер», «метла» – на джойстик, а «дополнение» - на «добавку». Словарь не охватывает всех аспектов видеоигр. В настоящее время он ограничивается описанием типологий видеоигр, аппаратного обеспечения и ряда терминов, общих для текущей тематики и нескольких типов игр. Дальнейшие глоссарии в этой области в конечном итоге приведут к созданию более полного труда, включающего термины, относящиеся к различным этапам производства видеоигр (дизайн, разработка, издание, продвижение, распространение и т. д.) и к различным профессиям.

Издавая словарь по видеоиграм, Бюро намерено выполнить свою миссию - помочь французскому языку занять достойное место в сфере видеоигр, в частности, в качестве рабочего и коммуникативного языка. Словарь, который также доступен онлайн на сайте Бюро, предназначен в первую очередь для геймеров, редакторов, преподавателей, представителей индустрии видеоигр и всех тех, кто интересуется видеоиграми. Расположенный на перекрестке франкоязычных обменов, словарь является идеальным инструментом общения в быстро развивающейся сфере.

Видеоигры – это интерактивное развлечение, в котором зарегистрированы миллионы игроков по всему миру. В наши дни тысячи игроков со всего мира участвуют в виртуальных сообществах.

Тысячи игроков со всего мира участвуют в виртуальных сообществах, таких как Internet Mediator, играя в бесконечные игры вместе, в режиме реального времени. Таким образом, наследие видеоигр, от аркадных до многопользовательских онлайн-игр, экшенов, симуляторов и ролевых игр, - это вымышленный мир, где игроки могут взять на себя роль героев, спортсменов и злодеев и пережить различные приключения с помощью вставленного контроллера. Они обеспечивают людям развлечение, погружая их в самый центр мира.

#### 1.4. Синтаксические особенности французского языка в видеоиграх

Синтаксис [29] в видеоиграх прежде всего выражает их функциональную направленность и особое содержание. Чаще всего в тексте задействованы лаконичные, информационно насыщенные предложения побудительного характера. В текстах часто появляются придаточные цели или придаточные определительные предложения. Данные предложения содержат нейтральные разъяснения о том, как правильно пользоваться тем или иным предметом, управлять персонажем или совершать любые другие игровые действия для достижения определённой цели. Описываются они просто и кратко, дабы игрок смог как можно быстрее сориентироваться в игровом пространстве и решить ту или иную задачу.

Довольно часто в предложениях текста видеоигр используются конструкции с деепричастием (*Le Gérondif*). Благодаря нему игрок может сразу увидеть то, что он сможет сделать внутри игры, чтобы достигнуть своей цели.

Иногда в инструкциях используются обезличенные формы обращения, такие как «*joueur*» или «*utilisateur*», сопровождаемые глаголами в третьем лице. Это придает коммуникации стандартизированный и неличный характер, создавая дистанцию между автором инструкций и их получателем. В то же время, в играх часто применяется обращение на «*tu*» к игровому персонажу, что позволяет игроку лучше ассоциировать себя с персонажем, делая общение более интимным и погружая в игровой процесс, что способствует более глубокому восприятию игрового мира и участия в нем. Можно встретить и простые предложения, состоящие лишь из короткого обращения к игроку или внутриигровому персонажу. Подобное сближение игрока и мира видеоигры делается намеренно. Такие конструкции предложений способствуют интимизации текста игры.

Есть ещё одна синтаксическая особенность в видеоиграх. Если требуется текст описания предмета/существа, то в их описаниях лаконичный синтаксис с простыми побудительными предложениями уступает место цепочке

тематически связанных между собой предложений, образующих цельный коммуникативно-прагматический контекст, который может содержать полезную в будущем информацию для игрока. Для связи предложений используется множество вводных конструкций по типу «*ça veut dire*», «*en général*», «*donc, alors*», «*je crois*» и другие. В предложениях с данными вводными словами, игрок может получить ценную для геймплея информацию, которая впоследствии может ему помочь.

Стремительное развитие событий внутри игры накладывает отпечаток также и на синтаксис. В моменты, когда игрок обязан сосредоточиться на игровом процессе (преодоление препятствий, погоня от врага и т.д.) текст в игре сокращается до минимума. Почти отсутствуют какие-либо сложные предложения. Широко используются бессказуемые конструкции. Нередко происходит опускание второстепенных членов предложения, почти не используются местоимения.

Широко распространены и условные предложения настоящего времени (*Si + imparfait; conditionnel présent*) в видеоиграх. Они могут быть использованы, как и в обращении к игроку, так и к самому персонажу. Благодаря *conditionnel présent* игрок может понять, какое действие ему нужно совершить, дабы выполнить внутриигровое задание. Обычно условные предложения вплетены в сюжет игры. Так, например, NPC (неигровой персонаж, от англ. *Non-Player Character*) может предложить одну вещь в обмен на другую («*Je te donnerai un X si tu me donnes un Y*»).

### **1.5. Стилистические особенности французского языка в видеоиграх**

Поскольку игры различных жанров имеют разную стилистику, обратимся к одному из новейших жанров видеоигр, киберпанку, поскольку с каждым годом игр подобного жанра становится всё больше и больше.

Текст в видеоиграх практически никогда не уступает по стилистическим особенностям текстам художественных произведений. Собственные речевые

характеристики имеют зачастую все основные герои игры. Таким образом, в плане создания игровых образов посредством речи используется хотя бы минимальный фонд средств художественной выразительности. Герои в видеоиграх обладают речью, хотя и текст их фраз значительно укорочен по сравнению с персонажами из книг.

Киберпанк (от англ. *cyberpunk*) [22] — это направление в научной фантастике, которое исследует темы деградации общества на фоне бурного технологического прогресса, особенно в сфере компьютерных технологий. Термин «киберпанк» произошел от сочетания слов «кибернетика» и «панк» и был впервые использован писателем Брюсом Бетке в названии его рассказа, опубликованного в 1983 году. Произведения жанра киберпанк часто изображают мрачный антиутопический мир будущего, где передовые технологии, такие как информационные системы и кибернетические улучшения, сосуществуют с серьезным социальным упадком или драматическими изменениями в структуре общества.

Видеоигр подобного жанра становится с каждым годом всё больше и больше. Благодаря своему жанру, они выделяются и особой стилистикой текста.

Тексты в компьютерных играх часто представляют собой мозаику различных стилей, выбор которых зависит от жанра и сюжета игры. В игровом контенте могут присутствовать элементы научного стиля, например, когда игроку нужно следовать техническим инструкциям; публицистического стиля, когда в игре встречаются газетные статьи или журналы; художественного стиля, который используется в личных записях или книгах; официально-делового стиля в документах и досье; а также разговорного стиля в диалогах между персонажами.

В жанре киберпанк, например, часто встречаются научный и публицистический стили, поскольку игрокам приходится ремонтировать устройства, искать компоненты и изучать механизмы. Однако особое значение приобретает разговорный стиль, через который игроки могут узнать больше о мире игры и его истории, ощутить атмосферу далёкого технологического



будущего. Общение с NPC является важной частью игрового процесса, так как оно помогает игрокам погрузиться в мир игры, где цифровизация достигла высокого уровня, и представить себя жителями передового города, где люди могут легко модифицировать свои тела и встраивать в них технологические устройства.

В контексте видеоигр, общение с неигровыми персонажами (NPC) играет ключевую роль в формировании игрового опыта. Это общение может включать в себя получение заданий, помощь в их выполнении и другие взаимодействия. Различные функциональные стили языка, используемые в диалогах с NPC, помогают игроку лучше ориентироваться в игровом мире.

Функциональный стиль в лингвистике — это разновидность литературного языка, традиционно ассоциируемая с определённой сферой жизни общества и обладающая своими уникальными языковыми характеристиками. Стилистическая классификация текстов — это область, которую изучали многие учёные, включая В.В. Виноградова, А.В. Федорова, С.В. Тюленева, И.С. Алексееву, И.Р. Гальперина и других.

В.В. Виноградов в своей классификации опирался на понятие «функции» текста и предложил выделять стили на основе десяти основных функций языка. К ним относятся функции сообщения, общения и воздействия. Эти функции языка помогают определить, какой стиль будет использоваться в зависимости от контекста и цели общения. Например, в видеоиграх стиль диалогов с NPC может быть более разговорным или информационным, в зависимости от того, предоставляют ли они задание, дают ли советы или просто участвуют в сюжете игры. Виноградов в своей переводоведческой классификации выделяет следующие стили:

1. Разговорные тексты (разговорно-бытовые, разговорно-деловые и др.)  
Функция – общение, которое реализуется в двусторонней коммуникации ради каких-нибудь целей. Форма – устная.

2. Официально-деловые тексты (коммерческие, государственные документы). Функция – сообщение. Форма – письменная.

3. Общественно-информативные тексты. Функция – сообщение новой информации и воздействие на читателя. Форма – в большинстве случаев письменная.

4. Научные тексты. Функция – сообщения. Форма – устная и письменная

5. Художественные тексты. Функция – воздействие на читателя. Форма – устная и письменная.

6. Религиозные сочинения (жития святых, проповеди и т.д.) Функция – воздействие. Форма – устная и письменная. [16]

В зависимости от того или иного жанра, в видеоигре могут быть использованы те или иные функциональные стили. Конкретно в жанре киберпанк преобладают: разговорные и научные.

Для стилистики текста компьютерной игры важное значение имеет номинация главных и второстепенных персонажей: часто в рамках контекста игры персонажей именуют по-разному, например, героев могут называть в честь известных людей или персонажей других художественных произведений (Данте и Вергилий из серии игр «Devil May Cry»).

### **1.6. Морфологические особенности французского языка в видеоиграх**

Характер видеоигр требует особенных морфологических конструкций в текстах для наилучшего понимания происходящего. Так, в франкоязычных текстах видеоигр, в диалогах или инструкциях используется большое количество модальных глаголов, среди которых наиболее часто встречаются «pouvoir» и «devoir». Глагол «pouvoir» выражает «способность» или «возможность» игрока провести то или действие в игре, взаимодействовать или наоборот невозможность взаимодействовать с тем или иным игровым элементом. Он может употребляться как в отрицательной, так и в утвердительной форме. Или может направить игрока на совершения того или иного действия.

Модальный глагол «devoir», в свою очередь, указывает на то, что игрок обязан сделать для продвижения игрового процесса. Использование глагола

зачастую осуществляется в повелительном наклонении второго лица единственного числа или же в повелительном наклонении первого лица множественного числа (например, «devons faire X»).

Наряду с модальными глаголами в текстах франкоязычных видеоигр также встречается конструкция «On doit être capable de», которая означает, что игрок способен что-то сделать. Безличные формы также часто распространены. Местоимение «on» зачастую идет вместе с вышеупомянутой конструкцией. Благодаря ей игрок может понять, что действие доступно не только для него, но и для всех персонажей игры. Тем самым, игрок может почувствовать себя частью мира, который населяет множество других живых существ (игровых персонажей).

Создатели видеоигр при указании игроку на возможность совершения каких-либо действий или во время игрового процесса стараются донести до игроков только самую важную и нужную ему информацию, зачастую не углубляясь при этом в сюжетные элементы самой игры. Использование такого времени французского языка, как Le Présent является характерной морфологической особенностью описания технических особенностей игры, ее основных игровых параметров.

Для обозначения сюжета видеоигр Le Présent разбавляется множеством других времен, зачастую такими временами являются L'Imparfait и le Passé composé. Времена, обозначающие действия, совершенные в прошлом, помогают внутриигровым персонажам рассказать об уже произошедших событиях в их мире и поделиться своей историей. История персонажей расширяет виденье сюжета видеоигры игроком или же позволяет оглянуться на уже совершенные им действия ранее: это может быть полезно для выполнения внутриигровых заданий. Зачастую пополнение инвентаря в игре также сопровождается употреблением прошедшего времени.

Говоря о временах французского языка в тексте игр нужно отметить и времена, выражающие будущее. Их не так много в видеоиграх, поскольку они

зачастую нацелены на повествование своей истории, а действия игрока происходят в данный момент (в условное время в игре), в настоящее время.

L'Infinitif является неотделимой частью многих видеоигр. Благодаря инфинитивам игра может (как и условные предложения) побудить игрока на то или иное действие. Но используются инфинитивы для обозначения более простых миссий, по типу использования какой-либо кнопки на клавиатуре/джойстике для совершения внутриигровым персонажем какого-либо простейшего действия. «Maintenir», «appuyer» в паре с обозначением клавиш помогают игроку сразу определить, что ему делать. В отличии, например, от русского языка, где в данном случае будет использоваться повелительная конструкция «нажмите», во французском в видеоиграх используется инфинитив. Инфинитивы используются и в меню игры, где игрок может начать игру, выбрать сохранение, изменить параметры и т.д.

Forme passive глаголов употребляется в видеоиграх в больших количествах. Обычно такие формы отсылают к использованным неодушевленным предметам, использованным так или иначе по назначению. Так, например, игра может обозначить правильно использованный предмет или четко совершенное действие.

Поскольку видеоигра представляет из себя выдуманное пространство, её можно сравнить со сказкой. Так, например, на самых первых страницах своего выдающегося труда «Морфология сказки» Владимир Пропп утверждает, что для того, чтобы узнать, что такое сказка, необходимо изучить все ее многообразие, установив классификацию [3].

Идея классификации видеоигр, конечно, не нова. Основали его братья Ле Дибердер или Стефан Наткин. Но для каждого из них, даже если они выступают в качестве справочных материалов, мы быстро обнаруживаем предвзятость или отсутствий. Именно это осуждает Матье Летурно в своей статье «Гендерный вопрос в видеоиграх»: для него любая классификация, помимо прочего, по своей природе обречена на устаревание, поскольку технологическая эволюция постоянно открывает новые перспективы.

Итак, мы находимся в парадоксе. Для Проппа определение классификации имеет первостепенное значение для проведения исследований: «от точности классификации зависит точность последующего исследования». Как определить, что такое видеоигра, если ее классификация быстро становится неправильной?

Пропп дает нам ключ к попытке ответить на этот парадокс: классификация сама по себе должна быть результатом тщательного предварительного изучения. Однако мы можем наблюдать как раз обратное: большинство исследователей начинают с классификации, вводят ее извне в корпус, тогда как на самом деле они должны были бы вывести ее из нее.

Эти слова побуждают по-другому взглянуть на классификацию видеоигр. Возможно, следуя методологии Проппа, существует возможность обновить классификацию, которая могла бы адаптироваться к этой эволюции видеоигр. Есть вероятность, что некоторые аспекты видеоигр не развиваются.

Видеоигру стоит рассматривать как интерактивное приложение, которое вступает во взаимодействие с игроком. По словам Криса Кроуфорда, взаимодействие между игроком и видеоигрой можно даже рассматривать как диалог: «циклический процесс, в котором два активных агента попеременно (и метафорически) слушают, думают и говорят» [15].

В рамках этого термина стоит сосредоточиться на «компьютерной» части цикла и, следовательно, не будем учитывать «игровой» аспект при построении игровой ситуации. Этот подход направлен на выявление на начальном этапе формальных данных, скрывающих когнитивные и психологические аспекты игрока. Идея состоит в том, чтобы затем на основе этих данных составить классификацию видеоигр.

Эта парадигма навеяна методологией, использованной Проппом при изучении морфологии русских сказок в начале XX века. Столкнувшись с аналогичной проблемой, а именно с невозможностью для исследователей его времени прийти к объективному исследованию внутренних механизмов русских сказок, Пропп остановился на формальной деконструкции. Из примерно ста произведений, которые он проанализировал таким образом, он смог обновить

повторяющиеся повествовательные структуры и, таким образом, вывести классификацию русских сказок. Извлекая «компьютерную «часть цикла взаимодействия в видеоигре, получается простая структурная схема, состоящая из трех частей: «ввод данных», устройства, позволяющие пользователю отправлять свои варианты выбора, далее происходит процесс оценки действий игрока набором компьютеризированных «правил для получения результата», а в конце результат появляется на экране компьютерного устройства.

Поэтому, чтобы продолжить нашу парадигму, стоит сосредоточиться на части «правил» (вычислений), чтобы рассмотреть формальное изучение видеоигры, поскольку только машина управляет этой частью. Используя этот подход, на сегодняшний день изучено правил 588 видеоигр всех жанров и эпох. Все эти данные были введены в базу данных под названием «V.E.Ga.S.». Предыдущие исследования выявили сильные повторения в правилах видеоигр.

Игровые кирпичики в соответствии с методологией Проппа. Существует инструмент для составления списка и анализа большого количества видеоигр, чтобы выявить возможные повторяющиеся аспекты, которые могут стать критериями классификации. Прежде всего, стоит обратиться к однопользовательским (одиночным) играм, в которых учитываются только «игровые» фазы, во время которых игрок имеет возможность взаимодействовать. Это, в частности, исключает неинтерактивные «кинематографические сцены» или этапы настройки игры через меню параметров.

Используя этот инструмент и ссылки на 588 видеоигр разных жанров, разработаны критерии классификации: мы выделили «блоки игрового процесса», «фундаментальные элементы», различные комбинации которых, по-видимому, соответствуют различным правилам и правилам. цели видеоигры. Например, для двух игр, таких как «Pacman» и «Space Invaders» существует такое правило: - «если Пакман столкнется с Фантомом, то исчезнет» - «если корабль столкнется с вражеским огнем, то корабль уничтожится». Между этими правилами очень сильное сходство, они построены по следующей схеме: «если элемент игрока сталкивается с элементом противника, то обратная связь с элементом игрока

отрицательная». Таким образом, эта схема является определением «игрового кирпича».

Подобных «кирпичиков» существует одиннадцать, обозначающихся зачастую с помощью инфинитивов: *Eviter* (избегать), игрок наказывается, если он касается предмета; *Gérer* (управлять), возможности игрока ограничены; *Avoir de la chance* (везти, иметь удачу), игрок получает случайное количество какого-либо предмета, показателя в игре; *Tirer* (Стрелять), игрок может стрелять предметами; *Créer* (создавать), игрок может создавать новые предметы; *Bloquer* (блокировать), игрок должен обездвижить предмет; *Détruire* (уничтожать), игрок должен уничтожить предмет; *Faire correspondre* (сопоставлять), игрок должен достичь заданное значение или набрать нужное количество очков; *Écrire* (Write), игрок может вводить буквенно-цифровую строку; *Déplacer* (Move), игрок может перемещать элемент; *Sélectionner* (Select), игрок может перемещать элемент [32, 33].

Например, для игры «Пакман» характерны следующие блоки: «*Déplacer*», потому что игрок может перемещать своего персонажа, «*Eviter*», потому что последний должен избегать прикосновения к призракам, «*Détruire*» для точек на карте, которые Пакман должен съесть, и «*Faire correspondre*», поскольку игрок должен достичь пространственного положения точки, чтобы съесть ее. Похожие термины можно найти в гоночной игре, такой как «*Need For Speed: Carbon*»: вместо Пакмана, игрок управляет автомобилем, он избегает противников и препятствия, которых нужно избегать и т.д. Это говорит о том, что какой бы сложности или эпохи не были бы игры, они обладают схожими морфологическим конструкциями и обилием инфинитивов, позволяющих игроку управлять игрой и взаимодействовать с игровым пространством.

Ограничение количества кубиков однако «Пакман» и «*Need for Speed: Carbon*» имеют различия в своих правилах: перемещение (кирпич «*Déplacer*») относится к двум измерениям в «Пакман» и к трем в «*Need for Speed Carbon*». Количество проходимых контрольных точек в последнем намного меньше, чем

количество точек, которые должен проглотить Пакман, движение предметов, которых следует избегать, в обеих играх разное и т.д.

Эти различия между двумя играми частично связаны с использованием правил, которые не охватываются кубиками: поскольку кубики предназначены в качестве критериев классификации, исчерпывающий охват разнообразия правил игры потребовал бы слишком высокого уровня точности для установления соответствующей классификации. Поэтому приходится ограничить их количество, пытаясь определить схемы правил, наиболее часто повторяющиеся в играх нашего корпуса, поскольку комбинация этих элементов должна была позволить представить разнообразие задач, предлагаемых этими же играми.

Комбинация различных идентифицированных блоков должна позволять представлять разнообразие задач, предлагаемых видеоиграми. Таким образом, мы определили «игровые блоки», представляющие повторяющиеся «схемы правил» в видеоиграх. Исходя из этих блоков, мы обновили классификацию, основанную на группировке видеоигр в «семьи», в которых используются одинаковые комбинации «игровых блоков».

Изучая их комбинации кирпичей, можно обнаружить, что «avoid», за двумя исключениями, всегда ассоциируется с «move», а «destroy» всегда ассоциируется с «shoot». Данные кирпичные группировки именуются «метаблоками».

Просматривая все 301 семейство, идентифицированное «V.E.Ga.S.», ища наличие этих двух показателей, можно группировать семьи и сокращать их общее количество до 164. Это обнадеживающее усовершенствование связано, прежде всего, с двумя основными факторами, влияющими на показатели: во-первых, они позволили подвергнуть испытаниям весь набор кирпичей. Таким образом, некоторые из них, такие как «счет» или «время», были исключены, и это уменьшило общее количество комбинаций. Затем мы обнаружили, что семейства, содержащие одинаковые комбинации метаблоков, предлагают очень близкие задачи, несмотря на наличие других составляющих [4].

Например, игра «Pacman» и игра «Frogger» отличаются только наличием кирпича «destroyer». Таким образом, оставшиеся блоки, по-видимому, просто



предлагают вариацию задач, связанных с метабрикатами. Таким образом, метрики позволяют по-настоящему классифицировать семьи. На данном этапе нашего исследования у нас есть веские основания полагать, что существуют и другие показатели. Это, в свою очередь, уменьшит количество семей и приведет к более подходящей классификации.

Топология в видеоиграх необходима для того, чтобы максимально эффективно применять данные, полученные в ходе количественных исследований. Кэти Сален и Эрик Циммерман дают следующее определение игре: это «деятельность, осуществляемая в рамках определённых правил и направленная на достижение цели». Исходя из этого, Сален и Циммерман видят в игре процесс, который структурирован правилами и целью, причём последняя является логическим завершением установленной задачи [19].

Правила в игре можно рассматривать как «некоторые правила», если мы представляем, что действия в видеоигре разворачиваются внутри виртуальной вселенной. Эта вселенная, в свою очередь, состоит из множества «элементов» в самом обширном понимании этого слова. Возьмём, к примеру, футбол: он может быть представлен как в видеоиграх, так и в реальном спорте. В таком случае, игровое пространство будет включать в себя различные элементы, которые участвуют в игре: игроки, поле, ворота и мяч. Эти элементы подчиняются «правилам», аналогично тому, как компоненты нашей вселенной следуют физическим и поведенческим законам. В контексте футбола к этим правилам относятся как законы физики, которые регулируют движение элементов (например, гравитация, действующая на мяч и игроков), так и специфические правила самой игры. Например, согласно правилам футбола, только вратарь имеет право касаться мяча руками. Эти правила определяют «пространство возможных действий», которые могут происходить в ходе матча.

Игра, согласно Сален и Циммерману, всегда ведёт к какому-то результату. Обсуждение результата неизбежно влечёт за собой оценку действий игрока, но любая оценка требует критериев. В контексте игры эти критерии проистекают из цели, которую игрок стремится достичь. В случае футбола, цель для обеих

команд одна и та же — забить мяч в ворота соперника. Таким образом, слово «цель» имеет двойное значение: оно указывает на конечную точку усилий игроков и одновременно обозначает сам объект — ворота, куда должен быть направлен мяч.

### **Выводы по Главе 1**

1. Поскольку игровая индустрия является одной из самых главных в настоящее время, лингвисты не могут пройти мимо данной сферы. Языки меняются, меняются они и в новых видах искусства, коими стали видеоигры. Французский язык, как и любой другой, имеет свои особенности в текстовом материале видеоигр. В ходе изучения различных исследований и статей на тему использования языков в видеоиграх были выявлены самые распространенные языковые особенности использования французского языка в видеоиграх.

2. Обнаружены лексические особенности французского языка в видеоиграх и изучена имеющаяся научная литература на тему языка в видеоиграх. Обнаружено обилие сленговых и разговорных выражений, которые придают диалогам более натуральный и реалистичный характер.

Описаны синтаксис и особенности стилистики во франкоязычных видеоиграх. Выявлено частое использование описательной и эмоциональной лексики для создания атмосферы и настроения игры.

Из морфологических особенностей французского языка в видеоиграх можно выделить Использование сложных временных форм, модальных глаголов и других грамматических конструкций для точного выражения действий, состояний и отношений между персонажами.

Проанализирован теоретический материал, посвященный описанию лингвистических особенностей французского языка видеоигр.

## **Глава 2. Особенности текстового материала франкоязычных видеоигр «Stray», «Syberia», «Return to Mysterious Island 2»**

### **2.1 Краткая характеристика анализируемых видеоигр**

«Stray» (с англ. — «бродячий», «бездомный») — видеоигра, разработанная студией BlueTwelve Studios и изданная компанией Annapurna Interactive [5]. Эта игра вышла 19 июля 2022 года и получила большую популярность и охват по всему миру. Сюжет повествует о бродячем коте, оказавшемся в городе без людей населенным роботами. Главный герой путешествует по миру киберпанка. Разработкой игры занялись еще в 2015 году французская студия Blue Twelve Studios и компания Annapurna Interactive, известные инди-хитами Twelve Minutes, Journey и Sayonara Wild Hearts.

Основная идея, которую важно понимать о данной игре, заключается в её геймплее, который представляет собой способ взаимодействия игры с игроком. «Stray» - это игра от третьего лица, где игрок управляет главным героем - котом, исследуя неоновые улочки города, решая головоломки и избегая опасности вокруг. Игрок имеет возможность активно взаимодействовать с окружающим миром, включая переворачивание предметов и поцарапывание мебели. Этот необычный опыт позволяет игрокам окунуться в роль бездомного кота в футуристическом мире.

Игра состоит из 12 частей, представляющих из собой различные локации, в которых игроку нужно будет выполнять самые разные задания и больше погружаться в сюжет. (Chapitre 1- À l'intérieur du mur; Chapitre 2- La ville morte; Chapitre 3- L'appartement; Chapitre 4- Les taudis; Chapitre 5- Les toits; Chapitre 6- Les taudis partie 2; Chapitre 7- Cul-de-sac; Chapitre 8- Les égouts; Chapitre 9- La Fourmilière; Chapitre 10- Centre-ville; Chapitre 11- Prison; Chapitre 12- Salle de contrôle).

Крайне важным персонажем в данной видеоигре является дрон B-12, помощник главного героя-кота. Благодаря нему игрок может контактировать с

неигровыми персонажами, собирать предметы и подсвечивать темные места игры. Кроме того, благодаря дрону B-12 раскрывается весь сюжет «Stray».

Данная игра получила за короткое время большую популярность среди любителей видеоигр и высокие оценки критиков. Например, согласно сайту-агрегатору рецензий Metacritic, игра получила оценку 83/100. Критики высоко оценили атмосферу города в стиле киберпанк в игре, аутентичный отыгрыш бродячего кота и различные интересные механики в игре.

«Stray» была выпущена на множестве языков, среди них: английский, итальянский, немецкий, испанский, японский, корейский, польский, бразильский, португальский, португальский, русский, традиционный китайский, упрощенный китайский, латиноамериканский испанский, нидерландский, турецкий и, конечно же, язык разработчиков – французский. На примере данной игры стоит рассмотреть все особенности использования французского языка в видеоиграх подробнее и разобрать их на частных случаях.

«Syberia» (с англ. — «Сибирь») — это классическая приключенческая игра в жанре «point-and-click», разработанная Бенуа Сокалем и изданная Microïds. Выпущенная в 2002 году, она получила широкую известность благодаря увлекательному сюжету, атмосферному миру и сложным головоломкам.

Действия данной видеоигры разворачиваются в вымышленной вселенной, в которой сочетаются элементы стимпанка и магического реализма. Игра рассказывает историю Кейт Уокер, молодого юриста из Нью-Йорка, которой поручено завершить сделку по поглощению небольшой фабрики игрушек во французских Альпах. Однако по мере того, как Кейт все глубже погружается в свое задание, она оказывается втянутой в путешествие, которое ведет ее через всю Европу в таинственные просторы Сибири.

В игре основное внимание уделяется исследованиям, решению головоломок и рассказыванию историй. Игрок перемещается по прекрасно визуализированному трехмерному окружению, взаимодействуя с объектами и персонажами, указывая на них и щелкая мышью. Головоломки в игре

варьируются от задач, связанных с инвентарем, до логических головоломок и часто требуют от игроков творческого мышления и внимания к деталям.

На протяжении всего своего путешествия Кейт встречает множество запоминающихся персонажей, у каждого из которых своя история и мотивы. От эксцентричных изобретателей до загадочных кочевников - все эти персонажи играют ключевую роль в поисках Кейт, предлагая помощь, препятствия или ценные идеи на этом пути.

В «Syberia» рассматриваются темы приключений, исследований, ностальгии и столкновения прогресса и традиций. Повествование игры разворачивается постепенно, создавая богатую историю личных открытий и культурных исследований, по мере того как Кейт разгадывает тайны Сибири.

«Syberia» получила высокую оценку критиков за захватывающее повествование, запоминающуюся атмосферу и увлекательный игровой процесс. Она породила несколько продолжений: «Syberia II» продолжила путешествие Кейт Уокер, а «Syberia 3» еще больше расширила знания серии и игровую механику. В целом, «Syberia» считается знаковой игрой в жанре приключенческих игр, которую игроки любят за увлекательное повествование, потрясающие визуальные эффекты и сложные головоломки.

«Return to Mysterious Island 2» (с англ. — «Возвращение на таинственный остров 2») — это приключенческая игра в жанре «point-and-click», разработанная студией Kheops Studio и изданная Microïds. Она является продолжением оригинальной игры «Возвращение на таинственный остров» и основана на классическом приключенческом романе Жюль Верна «Таинственный остров».

Игровой процесс начинается на таинственном острове капитана Немо, после событий первой части. Игроки берут на себя роль Мины, главной героини оригинальной игры, которая вновь оказывается на острове после ряда непредвиденных событий. Исследуя остров, Мина раскрывает новые тайны, сталкивается со странными существами и стремится разгадать тайны прошлого острова и его загадочных обитателей.

Подобно «Syberia», «Return to Mysterious Island 2» представляет собой приключенческую игру в жанре «point-and-click», в которой особое внимание уделяется исследованиям, решению головоломок и сюжетно-ориентированному игровому процессу. Игроки перемещаются по детализированному окружению, взаимодействуют с объектами, решают головоломки и принимают решения, которые влияют на ход истории. Игра представляет собой комбинацию головоломок, основанных на инвентаре, логических задачах и экологических испытаниях, которые проверяют наблюдательность игроков и их навыки решения проблем.

На протяжении всего своего путешествия Мина встречает различных персонажей, как людей, так и нелюдей, которые играют важную роль в сюжете. Среди этих персонажей есть знакомые по оригинальной игре лица, а также новые союзники и противники, которые помогают или препятствуют поискам Миной, чтобы раскрыть секреты острова.

«Return to Mysterious Island 2» исследует темы выживания, исследований, тайн и стойкости человеческого духа. Игра затрагивает вопросы идентичности, морали и последствий своих поступков, поскольку Мина сталкивается с проблемами своего окружения и сталкивается с тайнами острова.

Игра отличается великолепной 3D-графикой, атмосферным звуковым оформлением и захватывающим повествованием, которые погружают игроков в мир таинственного острова. В игре предлагается несколько концовок, основанных на выборе игрока на протяжении всей игры, что обеспечивает реиграбельность (возможность и желание вернуться к видеоигре даже после полного прохождения) и позволяет игрокам исследовать различные пути повествования.

«Return to Mysterious Island 2» получило в целом положительные отзывы после выхода, их хвалили за увлекательный сюжет, сложные головоломки и атмосферную подачу. Она остается любимой игрой среди поклонников жанра приключенческих игр, предлагая захватывающий и заставляющий задуматься

опыт, действие которого разворачивается в мире классического романа известного французского писателя Жюль Верна.

## **2.2. Особенности использования лексики французского языка в «Stray», «Syberia», «Return to Mysterious Island 2»**

В «Stray», как и других видеоиграх, весь текстовый материал подчиняется правилам использования семантики. Текст в игре представлен диалогами роботов-компаньонов с главным героем-котом и его другом дроном В-12. Обратимся к ним и к инструкциям, которые даёт игра для выполнения тех или иных задач по мере прохождения.

Прежде всего, «Stray» – это игра в жанре квест (англ. quest), что является одним из самых распространенных жанров игр. Он подразумевает под собой интерактивную историю, которую игрок открывает для себя по мере прохождения игры. Главная задача в подобных играх – решение задач, головоломок, заданий. Так, семантически на протяжении всего текста игры будут задействованы различные инструкции, относящиеся к интерфейсу и технической стороне видеоигры. Обычно такое проявляется в моменты, отделенные от основного сюжета игры (в данном случае, темы постапокалипсиса).

Начинается игра с «demarrer la partie», что означает «начать игру». После начала игры игрок видит себя в роли кота среди других кошек в пещере. Управление интуитивное, в нем не задействован язык, указываются разве что кнопки для воспроизведения действий персонажа, например, чтобы поцарапать дерево, игроку необходимо нажимать левую и правую клавиши компьютерной мыши. Прекратить действие можно с помощью кнопки «arrêter», она единственная высвечивается при выполнении действия игроком. Если же игра дает совет игроку по геймплею, то для обозначения кнопок она использует символ кнопки, то есть, например, «X» в «Maintenir X pour enchaîner les sauts» («Удерживайте X для совершения непрерывного прыжка»). В остальных же случаях, наводя курсор на предмет, с которым игрок может совершить действие,

игра просто демонстрирует изображение кнопки для активации действия. Чтобы же обследовать территорию, игра просит зажать определённую кнопку («Maintenir X pour observer»). Глаголы «arrêter», «maintenir», «appuyer» и другие, обозначающие действия, связанные с технической стороной игры, используются во всех частях. В городе игрок продолжает исследование местности. В данной части сюжета игра не задействует язык вплоть до момента, когда игроку необходимо заставить своего персонажа мяукнуть. Для этого «Stray» просит «Appuyer sur O pour miauler» («Нажмите O, чтобы мяукнуть»). В локации города игрок получает возможность брать предметы в пасть персонажа, при этом, зажав определенную кнопку, которая обозначается как «lâcher» (бросить), персонаж выбрасывает предмет изо рта. Вплоть до появления дрона B-12, игра не изобилует наличием текста. Каждый объект, попавший в инвентарь игрока появляется в небольшом окошке на экране «Nouvel objet acquis !» («Получен новый предмет!»). Основная тема текста в первых главах – знакомство с интерфейсом и механикой видеоигры.

Далее идёт другой семантический уровень, связанный с другим жанром (поджанром) игры – киберпанком и постапокалиптической темой игры. Киберпанк является ядром семантического поля игры. «Contacter», «installer», «fonctionner», «communiquer» используется в контексте электронных приборов, найденных в локациях игры. Игрока окружает поле из слов, объединенных темой науки и постапокалипсиса.

Локация, в которой пребывает главный герой большую часть геймплея является большим поселением под куполом, за которым находится некая «поверхность», именуемая «l'Extérieur», что также относится к теме постапокалипсиса в игре. Упоминается и сам купол («la coquille»), который был построен как спасение от внешних угроз. Поскольку главной задачей главного героя является выход наружу, во всем сюжете прослеживается мотив освобождения, поиска прохода на поверхность. Так, например, ближе к концу игры, дрон B-12 извиняется, что не сможет увидеть поверхность вместе с главным героем: «Je suis désolé qu'on ne puisse pas voir l'extérieure ensemble.».



Помимо основного семантического уровня игры (инструкции к геймплею и киберпанк), присутствуют и семантические уровни побочных сюжетных линий, объединенных общими знаками. В «Stray» присутствует несколько таких линий. Например, в локации «Prison», можно заметить большое количество знаков, относящихся к теме заключения и тюрьмы: *la sécurité, bloquer, les cellules, le contrôle*. Вся локация объединена одним семантическим уровнем (которое существует в рамках двух других) и после ее прохождения в тексте видеоигры тема тюрьмы так или иначе не звучит.

С двумя другими играми ситуация немного сложнее. В них присутствует больше людей, игровых ситуаций, локаций и, как минимум, персонажей, нежели, чем в «Stray».

В «Syberia» лексика, или словарный запас, относится к обширному словарному запасу и повествовательному построению мира в игре. Текст «Syberia» играет решающую роль в погружении игроков в богато детализированную вселенную, созданную Бенуа Сокалем. Игра начинается с нажатия на кнопку «Installer», что буквально означает «загрузить». Игроку предлагается загрузить сохранение даже в том случае, если игра ещё не была начата.

Основную часть текста видеоигры составляют диалоги. В игре представлены диалоги между главной героиней Кейт Уокер и различными персонажами, с которыми она сталкивается в своем путешествии. Описания окружений, объектов и событий тщательно проработаны, чтобы создать ощущение места и атмосферы. От заснеженных пейзажей русской глуши до механических чудес автоматов - текст содержит яркие образы, которые усиливают погружение игрока в игровой мир. Кейт Уокер ведет дневник на протяжении всего своего приключения, в котором фиксирует свои мысли, наблюдения и прогресс. Дневник служит ценным ресурсом для игроков, предоставляя подсказки, напоминания и чеки, помогающие при решении головоломок и принятии решений.

Описательный текст необходим для создания обстановки, атмосферы и

ориентирования игроков в игровом мире. Будь то описание окружения, объектов или событий, грамотно составленные повествовательные описания помогают погрузить игроков в игровую вселенную и улучшить общее впечатление от игры.

Многие игры, включая «Syberia», содержат текст, который предоставляет игрокам инструкции, обучающие программы и подсказки. Это текстовое руководство помогает игрокам понять игровую механику, элементы управления и цели, обеспечивая более плавный и приятный игровой процесс.

В приключенческих и ролевых играх часто используются текстовые описания предметов, артефактов и предметов коллекционирования. В данной видеоигре предметы обозначаются словом «objets». Эти описания часто содержат подсказки, контекст или знания, связанные с игровым миром, поощряя исследование и вовлечение в игровой контент.

В играх, ориентированных на повествование, таких как «Syberia», игроки могут столкнуться с монологами или внутренними мыслями главного героя или других персонажей. Такие интроспективные моменты позволяют проникнуть в эмоции, мотивы и размышления персонажей, что добавляет глубины повествованию и развитию характера.

«Return to Mysterious Island 2» имеет больше сходств с «Syberia» исходя из своего жанра, нежели чем с «Stray». Прежде всего, игрок здесь имеет возможность взаимодействовать со своим инвентарем. Для обозначения коллекции предметов игрока могут использоваться такие слова, как «Inventaire» (инвентарь) и «objets».

Такие глаголы, как «Utiliser» (Использовать), «Ouvrir» (Открывать), «Fermer» (закрывать), «Regarder» (Смотреть) и «Parler» (Разговаривать), могут быть частью инструкций по взаимодействию с объектами и персонажами.

Французские прилагательные, существительные и словосочетания могут использоваться для описания игрового окружения, предметов и персонажей, добавляя повествованию глубины и детализации. Из прилагательных можно выделить следующие, наиболее часто встречающиеся в игре: ancien(ne) (используется зачастую для описания объектов на острове),

mystérieux/mystérieuse, étrange (может описывать необычные объекты, явления или случайности, с которыми главная героиня сталкивается во время своего путешествия), magnifique, dangereux/dangereuse, mécanique, féérique, isolé(e), mystique. Несомненно, большая часть данных прилагательных используется для создания мистической атмосферы игры.

Диалоги: Диалоги между персонажами могут включать французские выражения или идиоматические обороты, отражающие личности и происхождение вовлеченных в них людей. Например, в диалоге между главной героиней и старым исследователем можно найти французскую идиому, которую можно сравнить с русской идиомой «любопытной Варваре на базаре нос оторвали»:

Мина: «Avez-vous déjà exploré cette partie de l'île ?»

Исследователь: «Oui, autrefois. Mais souvenez-vous, la curiosité est un vilain défaut .»

Кроме того, можно в диалогах между героиней и другими персонажами игры можно обнаружить несколько других идиом. Например, «les murs ont des oreilles» («У стен есть уши»), «il ne faut pas vendre la peau de l'ours avant de l'avoir tué» («Не продавай шкуру медведя, пока не убьешь его»). Подобные идиомы также влияют на атмосферу игры и задают соответствующую атмосферу опасности и неизвестности.

### **2.3. Синтаксические особенности французского языка в «Stray», «Syberia», «Return to Mysterious Island 2»**

Как и любые другие игры, «Stray» обладает особым синтаксисом. И это заметно с самого начала игры, где игрок наблюдает простые безличные предложения при первом знакомстве с игрой. В первой локации видеоигры он получает простейшее руководство по внутриигровым действиям. Например, его могут попросить нажать ту или иную кнопку для выполнения какого-либо действия с помощью простого предложения без подлежащего: «Maintenir X pour

enchaîner les sauts». Вообще, безличные предложения или же предложения с местоимением «On» довольно часто используются в данной видеоигре в контексте работы главного героя и дрона В-12 в тандеме («Avec cet appareil, **on** devrait pouvoir repousser...»).

Деепричастие не используется в игре часто, но его всё же можно найти как указание для игрока к действиям. Эти указания могут давать сами внутриигровые персонажи и, скорее всего, они не являются обязательными для прохождения игры. В локации «Cul-de-sac» один из персонажей советует выполнять два действия одновременно, дабы повысить свою продуктивность, используя Le gérondif («Vous devez courir en attaquant les ennemis sur la route.»).

Стоит обратить внимание и на особую краткость предложений в диалогах в «Stray». Обычно в напряженные моменты, игра встречает игрока простыми предложениями, состоящими всего из одного-пары слов. Например, в локации «Les taudis» герои обнаруживают сейф и знают, где от него находится код. Дрон направляет главного героя короткой фразой «Allons-y». А при выдаче нужного предмета робот-компаньон отвечает главному герою просто «Et voilà».

Основной пласт текста в данной видеоигре представляют условные предложения настоящего времени *conditionnel présent*. Условные предложения – частое явление для видеоигр приключенческого характера. Без них игроку было бы трудно определить свою цель в тот или иной момент игры. И примеров в «Stray» множество. Робот-компаньон по имени Док в один момент рассказывает герою о способе борьбы со врагами, для которого ему нужно перезарядить аппарат. Для этого в тексте его реплик используется *conditionnel présent* «Si tu parviens à atteindre le générateur et à remplacer le fusible, je devrais pouvoir recharger le defluxor». В другом же случае, персонаж по имени Збальтазар также использует *conditionnel présent*, но уже для выражения своего мнения и оценки цели главного героя: «Si tu parviens a atteindre L'extérieur, tu seras le premier». Таким образом, главному герою напоминают о его главной цели – выходе на поверхность.

Во французских видеоиграх, включая и такие, как «Syberia»,

разработанные франкоязычными студиями, можно столкнуться со специфическими синтаксическими структурами и лингвистическими особенностями, которые отражают нюансы французского языка. Иногда эти элементы могут быть перенесены в английскую локализацию игры или присутствовать в оригинальной французской версии.

В данной игре присутствует особое обилие местоименных глаголов. Из них можно выделить такие, как: *se souvenir* (главная героиня часто обращается к воспоминаниям из своей жизни), *se cacher*, *se réveiller*, *se tromper*, *se parler*. Возвратные глаголы во французском языке часто передают ощущение самоанализа, действия или изменения, связанного с предметом. Используя местоименные глаголы, авторы игры могут передать сложные эмоции, действия и взаимоотношения в тонкой манере, что позволяет создать более выразительное и многослойное повествование.

*Le gérondif* (деепричастие) также находит свое место в игре, но, в другом контексте, нежели чем в «*Stray*». В тексте видеоигры его можно обнаружить в описании уже совершенных героиней действиях, а не в инструкциях к действию (например, «*en explorant la vieille usine, Kate a découvert un mystérieux passage secret*», «*en fouillant dans ses affaires, Kate a trouvé une vieille photographie*»).

В «*Return to Mysterious Island 2*» похожая ситуация с синтаксическими особенностями, что и в «*Syberia*». В тексте видеоигры обилие деепричастий и местоименных глаголов. Однако, стоит выделить отличие, свойственное для данной игры.

В «*Return to Mysterious Island 2*» довольно много сложных распространенных предложений. В основном предложения в текстовом материале игры состоят из двух частей: главное предложение «*Mina a pris une boussole.*» и придаточное: «*Afin de ne pas se perdre dans la forêt.*»

## 2.4. Стилистические особенности французского языка в «Stray», «Syberia», «Return to Mysterious Island 2»

«Игра «Stray» обладает разнообразными стилями речи. Несмотря на то, что она принадлежит к жанру киберпанк и использует научный стиль как основной, разговорный стиль также играет важную роль. Диалоги персонажей часто комбинируют эти два стиля. В центре сюжета — кот, который оказывается в подземном мегаполисе. Для местных жителей технологии знакомы, и они дружелюбно настроены к коту и его дрону.

В разговорном стиле «Stray» основной характеристикой является неформальное обращение. Главный герой часто называется «la boule de poils», «le fiston», «petit extérieuriste». Кота часто обращают на «ты», что придает разговору интимный оттенок: «Salut, toi... Qu'est-ce que tu veux?». Все персонажи используют этот стиль в общении с главным героем, создавая ощущение присутствия игрока в мире игры.

Экспрессивные выражения также характерны для разговорного стиля. Похвалы типа «Joli travail !» и выражения разочарования, например, «Bon sang !», добавляют динамику диалогам. Вопросительные предложения также часто используются персонажами для запроса согласия или задания вопроса: «tu permets?».

Научный стиль в «Stray» обычно ассоциируется с научной терминологией, логичным изложением и безличными предложениями. Примеры этого стиля можно найти в диалогах с Доком в локации «Cul-de-sac», где употребляются научные термины, такие как «Ce petit conquin consomme 1.21 gigowatts». Тексты содержат разнообразную научную лексику: «le générateur», «le radio», «la pile atomique» и другие.

Видеоигры «Syberia» и «Return to mysterious island 2» обладают более разнообразной стилистикой в своих текстовых материалах. Из особенностей можно выделить: Формальный стиль речи: В «Syberia» часто используется формальное обращение и структурированные диалоги, особенно в разговорах с

высокопоставленными персонажами или в официальных ситуациях.

Литературный язык: Диалоги переплетаются с высококультурными и литературными выражениями, что придает игре особый, утонченный характер. Использование идиом и фразеологизмов: Французские идиомы и фразеологизмы иногда встречаются в диалогах, делая речь персонажей более живой и колоритной. Деловой и профессиональный жаргон: В игре могут быть использованы специализированные термины и жаргон, особенно в контексте технологий, науки или профессий персонажей.

В игре «Syberia» присутствуют элементы делового и профессионального жаргона, особенно в контексте юридических (главная героиня Кейт – юрист по профессии), технических и коммерческих аспектов сюжета. Контракты и договоры: Среди различных профессионализмов, связанных со сферой юриспруденции можно обнаружить: «*contrat*» (контракт), «*clause*» (пункт), «*obligation*» (обязательство), «*termes et conditions*» (условия и положения), «*investissement*» (инвестиция), «*bénéfice*» (прибыль), «*capital*» (капитал), «*actionnaire*» (акционер).

Научный стиль также присутствует в тексте игры. В контексте технических задач или инновационных проектов могут встречаться термины «*technologie*» (технология), «*prototype*» (прототип), «*innovation*» (инновация), «*maintenance*» (обслуживание).

Поскольку видеоигра «Return to Mysterious Island 2» во многом отсылает игрока к роману Жюль Верна, в данной игре преобладает именно литературный стиль. Игра часто включает динамичные и описательные фразы, которые создают атмосферу приключения и таинства. Это может включать в себя описания местности, природы и экзотических локаций, которые исследует главная героиня Мина.

В игре множество сравнений и метафор. Среди них можно выделить: «*le ciel était une toile étoilée qui enveloppait la nuit de mystère*» (Небо было звездным полотном, окутывающим ночь тайной), «*la mer murmure des secrets anciens, comme un livre ouvert de l'histoire*» (Море шепчет древние секреты, как открытая

книга истории) и «sous le manteau obscur de la forêt, chaque pas résonnait comme un écho du passé» (Под темным покрывалом леса каждый шаг звучал как эхо прошлого). Довольно часто они служат, как видно из примеров, для описания пейзажа в игре. Порой игра затрагивает и философские темы, их можно обнаружить в риторических вопросах («Quel est le but de notre voyage à travers le temps et l'espace?»).

Научный стиль также обнаружен в игре «Return to Mysterious Island 2». К примеру, героиня использует геотермальный измеритель. Игра дает пояснение к использованию прибора. («Le compteur géothermique est un instrument précis utilisé pour mesurer et surveiller les niveaux d'activité géothermique dans une région donnée.») Этот пример иллюстрирует, как научный стиль может быть использован для описания технических устройств и концепций в игре, предоставляя игрокам информацию о мире игры и его механиках.

## **2.5. Морфологические особенности французского языка в «Stray», «Syberia», «Return to Mysterious Island 2»**

Из морфологической перспективы текст игры «Stray» демонстрирует схожие конструкции с другими играми, что легко увидеть с самого начала. Особенно заметно широкое использование модальных глаголов, которые присутствуют в каждом задании или диалоге. Например, дрон В-12 героя уведомляет о том, что их новое устройство поможет отбиться от зурков: «Avec cet appareil, on devrait pouvoir repousser les zurks en sortant». В этой игре модальные глаголы информируют игрока о новых способностях и возможностях. Предложения с модальными глаголами привлекают внимание и содержат важную информацию для продвижения сюжета.

Однако, помимо указания будущих действий игрока, использование модальных глаголов может также служить для рассказа истории. Ближе к концу игры раскрывается трагическая история дрона В-12: он когда-то был человеком, который потерял свою семью. Говоря о смерти близких, он добавляет: «Je ne



pouvais rien faire pour les aider.» Трагедия персонажа передается с помощью модального глагола «pouvoir» в форме L'Imparfait: он не мог им помочь. Говоря о том, что никто не может выбраться из-под купола, дрон заявляет: «Plus personne ne peut sortir.» Это добавляет атмосферу безысходности в игру.

Правильное использование времен является важным элементом любой видеоигры. Если разработчики хотят рассказать историю, им нужно делать это ясно и понятно. В «Stray» наиболее часто используются Le Present, L'Imparfait и Le Passé Composé. Le Present используется для действий, происходящих в текущий момент, с которыми главный герой может взаимодействовать. Например, когда главный герой находит код, его дрон говорит: «Ça doit être le code pour fenêtre à côté de l'entrée.», указывая на возможность открыть дверь. Le Passé Composé используется для описания прошлых событий, в то время как L'Imparfait используется для воспоминаний о прошлом.

Текст игры также полон инфинитивами и пассивными конструкциями. При попытке обмануть зурков и заманить их, герою предлагается мяукнуть для привлечения их внимания: «Miauler pour attirer l'ennemi». Инфинитивы часто используются в интерфейсе для обозначения действий, которые можно совершить. Пассивные конструкции могут информировать о состоянии предметов или ограничениях во взаимодействии с ними. Например, персонаж Момо предупреждает в локации «Les égouts»: «Cette vieille machinerie est complètement cassée maintenant.» Из-за поломки оборудования игрок должен искать другой способ продвижения вперед.

«Syberia» также соответствует многим правилам использования морфологии французского языка в видеоиграх. L'Indicatif Présent (Настоящее время): Это время часто используется для описания текущих действий и событий, происходящих в игре. Например, «Je regarde la carte» (Я смотрю на карту). Le Passé Composé (Составное прошедшее время): Это время может быть использовано для описания завершенных действий или событий в прошлом, которые имеют отношение к текущему моменту игры. Например, «J'ai trouvé une clé» (Я нашла ключ). L'Imparfait (Несовершенное прошедшее время): Это время

может использоваться для описания прошлых событий или обстоятельств, создающих фон или контекст для игровых событий. Например, «Il faisait nuit quand je suis arrivé» (Была ночь, когда я прибыла). Le Futur Simple (Простое будущее время): Это время может быть использовано для предсказаний, планов или действий, которые будут происходить в будущем в контексте игры.

Le Conditionnel (Условное наклонение) довольно часто можно обнаружить в данной игре. Часто встречается предложение, указывающее на поиск ключа. «Si je trouvais la clé, je pourrais ouvrir la porte.» Без ключа игрок не сможет открыть нужную дверь.

Ситуация в «Return to Mysterious Island 2» схожая. Le Présent, Le Passé Composé, L'Imparfait, Le Futur Simple часто используются в тексте игры. Но стоит выделить одну особенность. Поскольку главная героиня, подобно герою «Stray» сопровождается напарником, она часто получает какие-либо указания. Указания во французском языке часто обозначаются с помощью Le Subjonctif.

Выражая необходимость или обязательство: Пример: «Il faut que Mina trouve un moyen de quitter l'île.» (Необходимо, чтобы Мина нашла способ покинуть остров.) Выражая сомнение или неуверенность: Пример: «Il se peut que la clé soit cachée quelque part sur l'île.» (Вполне возможно, что ключ спрятан где-то на острове.) выражение эмоций или субъективных мнений: Пример: «Il est important que Mina reste en sécurité.» (Важно, чтобы мина оставалась в безопасности.)

## Выводы по Главе 2

1. В рамках второй главы был проведен анализ текстовых материалов видеоигр «Stray», «Syberia» и «Return to Mysterious Island 2» на оригинальном французском языке. Весь текст диалогов, подсказок и интерфейса был изучен с целью выявления особенностей использования французского языка в этих играх.

2. Были рассмотрены особенности использования французского языка на примере игр «Stray», «Syberia» и «Return to Mysterious Island 2» были

обнаружены тонкости и нюансы в использовании языка, стиле и характеристике персонажей. Текст содержит несколько семантических уровней, некоторые из которых связаны с поджанром игры.

Особенности лексики в этих играх включают несколько семантических уровней. Основной уровень объединяет их общей темой решения задач и головоломок, характерных для жанра квестов. Другие уровни связаны с жанровыми особенностями, такими как киберпанк и постапокалиптическая тематика игр.

Синтаксически игры характеризуются преобладанием безличных предложений и предложений с местоимением «Он». Около 20% предложений составляют условные предложения в условном настоящем времени, которые часто используются для указания действий, необходимых для получения награды игроком.

В стилистическом плане тексты видеоигр часто представляют смешение различных стилей. В «Stray», «Syberia» и «Return to Mysterious Island 2» преобладают научный стиль (описание механизмов) и разговорный (диалоги персонажей). Научный стиль часто переплетается с разговорным, включая научную терминологию и описания различных устройств.

Морфологически тексты игр часто включают модальные глаголы, такие как «pouvoir» и «devoir». В текстах преобладают времена Le Present, L'Imparfait и Le Passé Composé, которые часто используются для описания прошлых событий и апокалиптической тематики в играх «Stray», «Syberia» и «Return to Mysterious Island 2».

## Заключение

Приключенческие видеоигры, несомненно, имеют свое множество особенностей использования французского языка в них. Они могут отличаться от других продуктов медиа своим синтаксисом, особой стилистикой, использованием определенных времен и наклонений. На большинство игр сильно влияет их жанр. Так, во взятой в качестве примера в данной работе видеоигре «Stray» от BlueTwelve Studio большое влияние оказывает на текст игры жанр киберпанк, получивший своё распространение по всему миру совсем недавно. В результате проведенной работы можно сделать следующие выводы:

1. Проанализирован теоретический материал, посвященный описанию лингвистических особенностей видеоигр. В ходе анализа были выявлены следующие особенности:

1. Зачастую видеоигры имеют несколько семантических уровней, но самый главный из них объединяет остальные темой видеоигр. Уровни же ниже могут меняться от игры к игре и зависят от жанра.
2. Было выяснено, что синтаксис в видеоиграх прежде всего выражает их функциональную направленность и особое содержание. Главным образом он зависит от задач, поставленных самой игрой перед игроком. Довольно часто предложения в текстах видеоигр упрощены для ускорения процесса геймплея.
3. На стилистику использования французского языка в видеоиграх также сильное влияние оказывает жанр. Но в большинстве видеоигр преобладает разговорный стиль.
4. Для наилучшего понимания происходящего в тексте видеоигр обязаны присутствовать соответствующие времена, конструкции и формы слов. Чаще всего в текстах видеоигр поддаются изменениям глаголы: широко используются инфинитивы и страдательные формы.

2. Рассмотрен текстовый материал игры «Stray», «Syberia» и «Return to Mysterious Island 2». Записаны все диалоги, внутриигровые инструкции,

подсказки и интерфейс. Текст был проанализирован для дальнейшего выявления особенностей использования французского языка в видеоиграх.

3. Рассмотрены особенности использования французского языка на примере «Stray», «Syberia» и «Return to Mysterious Island 2». Обнаружены тонкости и нюансы в использовании языка, стиле и характеристике персонажей, в тексте можно обнаружить несколько семантических уровней, некоторые из которых связаны с поджанром игры. Особенности лексики в видеоиграх, синтаксические, стилистические и морфологические особенности в текстовом материале исследуемых видеоигр:

Из особенностей лексики: присутствуют несколько семантических уровней, главный из которых объединяет весь текст «Stray» темой решения задач, головоломок, заданий (исходя из жанра квест (англ. Quest)). Следующий семантический уровень связан с другим жанром (поджанром) игры – киберпанком и постапокалиптической темой игры, благодаря которому текст изобилует такими глаголами, как «Contacter», «installer», «fonctionner», «communiquer». Другие семантические уровни связаны с локациями внутри мира самой видеоигры.

Из синтаксических особенностей: преобладание безличных предложений или же предложений с местоимением «On», они составляют большую часть всех диалогов в видеоигре. Кроме них, около 20% составляют условные предложения в *Le conditionnel présent*, употребляемые зачастую для указания действий, которые необходимо совершить игроку для получения награды.

Из стилистических особенностей: Исходя из жанра или жанров часто текст компьютерных игр представляет собой полное смешение стилей. Так, например, в видеоигре «Stray» преобладают научный стиль (описание инструкций к механизмам) и разговорный (диалоги персонажей). В рамках разговорного стиля часто используются неформальные обращения. Научный же стиль часто смешивается с разговорным. К нему относятся научные термины и множество описаний работы различных приборов, что довольно часто встречается в играх жанра киберпанк.

Из морфологических особенностей: в данных видеоиграх часто встречаются модальные глаголы. Наиболее часто встречающиеся: *pouvoir* и *devoir*. Из используемых в текстовом материале игры можно выделить *Le Present*, *L'Imparfait* и *Le Passé Composé*. Почти без исключений в игре используются только данные времена. Преобладание времен, обозначающих прошлое свойственно для видеоигр, стремящихся рассказать свою историю. В «Stray», «Syberia» и «Return to Mysterious Island 2» времена *L'Imparfait* и *Le Passé Composé* задействованы в описаниях апокалипсиса, произошедшего по сюжету игры.

В работе все особенности подробно описаны, к ним приведены конкретные примеры из видеоигры «Stray» от компании BlueTwelve Studio, «Syberia» и «Return to Mysterious Island 2» от Microïds.

## Список литературы

### Монографии и книги:

1. Виноградов В. В. Стилистика. Теория поэтической речи. Поэтика. // Москва: Наука, – 1963. – С. 279.
2. Йохан Хёйзинга Homo ludens. Человек играющий. - Санкт-Петербург: Азбука-классика, 1997. - 440 с.
3. Пропп В. Я. Морфология волшебной сказки. Исторические корни волшебной сказки. - 1-е изд. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2023. - 608 с.
4. Chris Crawford Chris Crawford on Game Design - 1-е изд. - New Riders Pub, 2003. - 504 с.
5. Yolande Perron Vocabulaire du jeu vidéo. - 1-е изд. - Montréal: Office québécois de la langue française, 2012. - 234 с.

### Словари:

6. Ожегов С. И., Шведова Н. Ю. Толковый словарь русского языка. – 4-е изд. – М., 1997.

### Статьи из журналов:

7. Богданова К. В. Англоязычный дискурс ролевых видеоигр: интертекстуальный аспект // Rhema. Рема. – 2017. – №2. – С. 27-40.
8. Бычкова О. А., Никитина А. В. — Образы игры и игрока в пространстве литературы и компьютерных игр // Человек и культура. – 2020. – № 6. – С. 69-80.
9. Ветушинский А. С., Салин А. С. GAME STUDIES В РОССИИ: ГОД ВОСЬМОЙ // Социология власти. - 2020. - №3. - С. 8-13.
10. Галанина Е. В., Акчелов Е. О. A potentia ad actum: виртуальный мир видеоигры: научная статья // Манускрипт. – 2016. – С. 45-51.
11. Ефимова Н. И., Моржанаев Н. И. Текст в компьютерной игре: филологический аспект // Вестник Марийского государственного университета. Йошкар-Ола, 2015. – №7. – С.75-77.
12. Камалова А. Т. Художественные способы выражения проблемы

- социального неравенства в произведениях русского киберпанка 90-х - 2000-х годов // Мир науки, культуры, образования. - 2019. - №4 (77). - С. 383-385.
13. Коптелова С. А., Руцкая Е. А. Лингвистические аспекты локализации видеоигр // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. – 2022. – №3. – С. 16-24.
14. Никонова Е. В. — Функции языковой составляющей в компьютерной игре // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. – 2019. – С. 146-157.
15. Самойлова Е. О., Свионтковская С.В., Потапенко А.С., Лингвистические особенности текстов гейм-инструкций // Актуальные проблемы филологии и педагогической лингвистики, Пятигорск, 2022. – №1. – С. 188-191.
16. Чернышева А. В. Генезис культурологической мысли // Концепции культуры в их исторической ретроспективе, Москва. – 2008. – С. 17.
17. Шаев Ю. М. Топосы виртуального нарратива: познание и освоение мира игроком // Манускрипт. – 2016. – №12 (74). – С. 200-204.
18. Шаев Ю. М., Галанина Е.В. Видеоигры в контексте постнеклассической культуры // Векторы благополучия: экономика и социум. – 2020. – №1 (36). – С. 22-31
19. Astrid Ensslin The Language of Gaming. - 1-е изд. - NY: Springer, 2012. - 224 с.
20. Julian Alvarez, Damien Djaouti, Jean-Pierre Jessel, Gilles Methel, Pierre Molinier Morphologie des jeux vidéo // ludoscience. – 2007.
21. Julie Pigeon Évolution du langage et néologismes dans les jeux vidéo: l'usage suit-il la norme? // ScriptUM, 2020. – №4.

**Список фактических источников:**

22. Stray // BlueTwelve Studio, Montpellier, – 2022.
23. Syberia // Microïds, Paris, – 2002.
24. Return to Mysterious Island 2 // Kheops Studio, Paris, – 2009.



### Электронные ресурсы:

25. 53+ Gamers Statistics For 2024 (Latest Data) // Demandsage URL: <https://www.demandsage.com/gamers-statistics/#:~:text=Gaming%20is%20a%20massive%20industry,reach%203.32%20billion%20in%202024>. (дата обращения: 20.01.2024).
26. Значение слова «киберпанк» // КАРТАСЛОВ.РУ — Карта слов и выражений русского языка URL: <https://kartaslov.ru/значение-слова/киберпанк> (дата обращения: 15.05.23).
27. Киберпанк // Большая российская энциклопедия URL: <https://bigenc.ru/c/kiberpank-205a62> (дата обращения: 07.02.2024).
28. Краткая история игровых трендов 2000–2020: от плоской графики к Cyberpunk 2077 // DNS Клуб URL: <https://club.dns-shop.ru/blog/t-64-videoigryi/40259-kratkaya-istoriya-igrovyih-trendov-2000-2020-ot-ploskoi-grafiki-k> (дата обращения: 15.04.2024).
29. Повелительное наклонение (Impératif) // Персональный сайт преподавателя Головановой Ирины Сергеевны URL: <http://irgol.ru/grammaticeskij-spravochnik/vremena-frantsuzskogo-glagola/povelitelnoe-naklonenie-imperatif/> (дата обращения: 15.05.23).
30. Употребление времен и наклонений в предложениях условия // Персональный сайт преподавателя Головановой Ирины Сергеевны URL: <http://irgol.ru/grammaticeskij-spravochnik/vremena-frantsuzskogo-glagola/upotreblenie-vremen-i-naklonenij-v-pr/> (дата обращения: 15.05.23).
31. Games Market Reports and Forecasts // Newzoo URL: <https://newzoo.com/games-market-reports-forecasts> (дата обращения: 15.05.23).
32. Le français, langue d’avenir de l’industrie du jeu vidéo // radio-canada URL: <https://ici.radio-canada.ca/nouvelle/1749137/francais-jeux-video-industrie-creatif-nadine-gelly> (дата обращения: 06.04.2024).
33. Pourquoi les jeux vidéo français sont-ils si attractifs dans le monde ? // The Centre national du cinéma et de l'image animée URL: <https://www.cnc.fr/jeu->

video/actualites/pourquoi-les-jeux-video-francais-sontils-si-attractifs-dans-le-monde\_1917882 (дата обращения: 15.05.23).

34. Return to Mysterious Island 2 // Steam URL:  
[https://store.steampowered.com/app/277270/Return\\_to\\_Mysterious\\_Island\\_2/](https://store.steampowered.com/app/277270/Return_to_Mysterious_Island_2/)  
(дата обращения: 07.03.2024).
35. Stray // Steam URL:  
<https://store.steampowered.com/app/1332010/Stray/?l=french> (дата  
обращения: 15.05.23).
36. Syberia // Steam URL: <https://store.steampowered.com/app/46500/Syberia/>  
(дата обращения: 07.03.2024).