

ПРОБЛЕМА ВОСПРИЯТИЯ МЕДИАТЕКСТОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР (ПСИХОЛИНГВИСТИЧЕСКИЙ АСПЕКТ)

THE PROBLEM OF COMPREHENDING OF MEDIATEXTS OF COMPUTER GAMES (PSYCHOLINGUISTIC ASPECT)

N. Amosov

Summary: In the article under discussion the material of strategic entertaining computer game Warcraft 3: Reign of Chaos as a literary work. Mediatexts from this game were analyzed from the linguostylistical standpoint to identify connotatively marked stylistic devices that can influence the player. Two groups of responders were surveyed to clarify different reactions to the textual material that was part of the speech of the game characters. The task was formulated to suggest the character of the images that were shaped in the minds of the responders. At the end of the article the conclusions were drawn, and recommendations were given.

Keywords: mediatext, psycholinguistics, Warcraft, computer games, stylistics.

Амосов Николай Васильевич

*Старший преподаватель, Финансовый Университет при правительстве РФ, (г. Москва)
niko-amosov@ya.ru*

Аннотация: В данной статье рассматривается материал стратегической развлекательной компьютерной игры Warcraft 3: Reign of Chaos как литературное произведение. Медiateксты данной игры подвергнуты лингвостилистическому анализу на предмет выявления коннотативно-маркированных единиц, которые могут оказывать эстетическое воздействие на играющего. Две группы респондентов были опрошены на предмет выявления у них различного рода реакций на текстовый материал, который являлся фрагментами речи персонажей. Была поставлена задача установить характер образов, которые сформировались у респондентов относительно персонажей. В конце статьи были сформулированы выводы и даны последующие рекомендации.

Ключевые слова: медiateкст, психолингвистика, Warcraft, компьютерные игры, стилистика.

Компьютерные игры – стремительно развивающийся феномен массовой культуры. Множество людей по всему миру являются частью этой субкультуры, для одних это является средством досуга, для кого-то – средством заработка. С точки зрения культуры компьютерные игры – не менее интересное явление, тексты их сюжетообразующих компонентов представляют научную значимость как художественное произведение, которое необходимо подвергнуть анализу на самых разных уровнях.

Актуальность работы продиктована повышенным интересом научного сообщества к бурно развивающемуся феномену компьютерных игр в современном мире.

Выдвигается следующая **гипотеза**: персонажи компьютерных игр как художественного произведения, будучи основанными на определенных типажах, взятых из реальности, способны оказывать эмоциональное воздействие на играющего, определять в некоторой степени его поведение, в частности, в игре. **Целью** данной статьи является продемонстрировать языковое многообразие монологических и диалогических текстов компьютерных игр и их коннотативную маркированность. Для достижения цели необходимо решение следующих задач: 1. Отобрать релевантный материал сюжетообразующего медiateкстуального массива игры Warcraft 3: Reign of Chaos, 2. Провести лингвостилистический анализ данного материала на предмет выявления коннотативно

маркированных единиц, 3. Представить данные единицы группам респондентов для выявления их реакций, 4. Провести анализ полученных данных, сформулировать выводы на их основании.

Научную новизну представляет разбор и анализ именно текстуральной составляющей с точки зрения прикладной лингвистики, что доселе в науке глобально не проводилось.

Установление закономерностей человеческих реакций и новые данные по данному вопросу на материале компьютерных игр представляет **теоретическую значимость** данной работы.

Полученные результаты исследования и их применения в самых разных областях, а также рекомендации, которые могут лечь в основу разработки компьютерных игр в будущем, представляют **практическую значимость** работы.

В ходе исследования использованы общенаучные **методы** анализа и синтеза, метод лингвостилистического анализа, метод открытого опроса.

В нашем исследовании мы будем придерживаться схемы анализа художественного текста, предложенной О.С. Гузиной. Данная модель отличается логичностью построения, большим охватом как сугубо лингвистиче-

ских, так и экстралингвистических факторов, которые могли бы повлиять на восприятие текста. Кроме этого, автор делает упор и на эмоциональную сторону текстов, тот «чувственный» заряд, которые они могут нести, что, соответственно, обеспечивает эстетическое воздействие той или иной силы и направленности. Модель также отличается высокой степенью взаимообусловленности между уровнями: каждый последующий является четким следствием предыдущего [1, с. 146–7].

Компьютерная игра в жанре RTS Warcraft 3: Reign of Chaos была создана студией Blizzard Entertainment в 2002 году. Через год увидело свет ее продолжение Warcraft 3: The Frozen Throne. Обе игры продолжили сюжетную линию, начатую в самой первой части франшизы и продолженную во второй. Однако в отличие от своих предшественников Warcraft 3 представлял из себя более самобытную, более сложную систему с точки зрения как сюжета, так и геймплея [2].

В данном случае, при рассмотрении игры как произведения искусства каждый новый поворот сюжета и каждый новый персонаж будет являться отсылкой к старым, существующим архиформам, реальным или сочиненным [3, с. 181]. Французский философ-пост-структуралист Р. Барт указывает на то, («Смерть автора» [4]), что текст «оживает» только в трактовке читателя и, вместо физической объективной реализации, имеет множество индивидуальных образов (Бодрийяровских «симулякров» [5]), которые живут только при непосредственном взаимодействии текста с читателем.

Для анализа речи было персонажей было отобрано восемь героев. Здесь и далее по статье представленный перевод выполнен автором исследования.

Артас Менетил – представитель королевской династии и наследный принц Лордерона, королевства людей. Это амбициозный, деятельный юноша, которого отличает пламенная любовь к Родине («Я взываю к духам этого места. Я отдам вам все и заплачу любую цену, если вы можете мне спасти мой народ!») и жертвенность во имя своего народа («Я с радостью приму на себя проклятье, если это поможет защитить мой народ»). Принц прост в обращении и не заносчив («Оставь формальности, Утер! Я пока еще не король. Рад тебя видеть!»). Он не отличается терпением и может быть весьма упрямым в достижении своих целей («Знаешь, Утер! Я сделал все, что мог. Конечно, если у меня за спиной был легион рыцарей...»). Его идеализм и наивность приводят его к падению.

Его речь не слишком образна, однако в ней встречается ирония и здоровый юмор. Это показывает простоту и человечность принца, его однозначность как персонажа.

Повелитель Ужаса Мал'Ганис появляется перед

играющим в роли предводителя армии нежити и один из генералов демонического Пылающего Легиона. Он тщеславен и уверен в себе («Итак, ты все же решил заплатить жизнями своих друзей за Ледяную Скорбь, как и предсказывал темный повелитель. Ты сильнее, чем я думал»). Это аккуратный тактик и стратег, часто выбирающий обходные, скрытые пути для достижения своих целей.

В его речи встречаются метафоры, она более образна, чем у Артаса. Это подтверждает его более солидный возраст и мудрость («Здесь окончится твой путь, мальчишка, - во льдах на вершине мира. И лишь смерть исполнит роковой гимн твоей гибели», «Дом за домом я поработаю этот город, и огонь жизни угаснет здесь навсегда»).

Гром Хэллскрим – вождь клана Боевые Топоры. Это вспыльчивый, агрессивный старый вояка, не мыслящий себя без битвы. Он не признает компромиссов и обходных путей («Настоящий воин просто очистил бы перевал от людишек», «Эти слизняки заслуживают смерти!»), что приводит его к конфликту с командиром («Хватит читать мне нотации, щенок!»). В конце сюжетной кампании осознает свои ошибки и совершает самопожертвование во имя спасения собственного народа («Пелена спала. Огонь демонов в моих жилах угас. Я освободился!»).

В его речи много вульгаризмов, он часто наделяет своих собеседников нелицеприятными эпитетами («щенок, слизняки, молокосос»). Встречается деперсонафикация («Настоящий воин просто очистил бы перевал от людишек»).

Медивх – последний страж мира Азерот, мудрый, могущественный волшебник, посвятивший себя искоренению зла в мире. Это древний персонаж, и, соблюдая нейтралитет, он окольными путями пытается объединить все расы для того, чтобы они дали отпор демонам, пришедшим из Хаоса («Я вернулся сюда, чтобы в последний раз направить этот мир, чтобы показать: вам больше не нужны Хранители. Судьба будущих поколений всегда была в руках смертных. Я же выполнил свое предназначение и теперь я займу место среди легенд прошлого»).

Как видно из представленного в предыдущем абзаце примера, речь Медивха полна различных образных выражений. В ней много метафоричности (встречаются и избитые метафоры), переносных значений, аллегорий. Чаще всего она монологична и достаточно коннотативно «нагружена» («Мы всегда пренебрегали мудростью древних. Как глупцы, мы цеплялись за старую вражду, переходившую из поколения в поколение. Пока небеса не разверзлись огнем и новый враг не пришел на эту землю. И теперь мы на краю гибели, ибо пришло правление Хаоса»).

са», *«Пески времени иссякли. Зов войны отдается эхом по земле. Пережитки прошлого ранят этот мир, который снова охвачен распрей. Герои бросают вызов судьбе и ведут своих собратьев в битву. Пока армии смертных несутся слепо навстречу Року, Тень пламени пала, чтобы поглотить нас всех!»*).

Из примеров логично напрашивается вывод, что работчики подчеркивают мудрость и всезнание персонажа именно его речью, делая ее сложной, образной, яркой и пафосной.

Фурион – глава Ордена Друидов Ночных Эльфов и защитник своей расы. Его возраст почтителен, мудрость – велика. Он справедлив и милостив, однако беззакония других вызывает у него праведный гнев, и он несет грозное правосудие всем врагам. В его речи тоже много коннотативности, образности; встречаются усиливающие мысль повторения (*«Я пришел, чтобы исполнить клятву. И я чую запах порчи и разложения в наших землях. Я зол, очень зол!»*). В подтверждение тезиса о логической взаимосвязи мудрости персонажа и его более сложной речи Фурион тоже часто использует метафоры (*«Даже сквозь Сон я чувствовал порчу, охватившую наши земли. Так, словно она разъедает мою плоть!»*, *«Пробудитесь, друиды-вороны! Пусть ветра войны вновь запоют в ваших крыльях!»*). Есть в его речи гиперболы (*«Что бы ни случилось, помни – наши чувства вечны!»*), интересные по форме и построению антитезы (*«Если гордыня застилает нам разум, любовь моя, значит, мы и так живем уже слишком долго»*).

Тиранда – возлюбленная Фуриона и защитница Ночных Эльфов. Как и все эльфы, она долгожительница и обладает большой мудростью. Однако она не склонна к компромиссам и достаточно упорна в отстаивании своих радикальных убеждениях. Достаточно заносчива и верит в превосходство лишь своей расы. Ее намерения благородны, однако ей свойственно пренебрежительное отношение и подозрительность к чужакам (*«Очевидно, люди – тоже враги нежити. Но доверять им я не могу!»*).

Ее речь часто резка, что нередко выливается в грубость даже по отношению к близким (*«Запрещать мне может только богиня! Я освобожу Иллидана – нравится тебе это или нет!»*). Появляются в ее речи и ярко маркированные ругательства (*«Будь я проклята, если назову их своими союзниками»*, *«Они – лишь выродки, не более того! Они повинны в смерти Кенария»*, *«Мерзкие людишки! Вам не уйти от гнева богини!»*).

Архимонд возглавляет вторжение демонов в мир Азерота. Это могущественный древний колдун расы Эредаров, главный антагонист в игре. Он уверен в себе и обладает колоссальными знаниями и боевым опытом.

Его отличает яркая ненависть ко всему живому и упорядоченному. Он мстителен, хитер и коварен. В одиночку никто не способен противостоять ему на равных.

Как и Медивх, Архимонд, будучи древним существом, мыслит сложными образами, которыми полнится его речь. Его монологи построены на метафорах, которые являются в них основным приемом и самым часто употребляемым приемом (*«Пусть этот шрам провозвестит первый удар, нанесенный миру смертных, которые в своей гордыне возжелали обладать нашим огнем. Слепленные, они горделиво выстроили свои города на украденном знании. Теперь их пожрет то самое пламя, которым они восхотели управлять. И пусть рок снова отзовется эхом в этом проклятом мире и вселит отчаяние в сердце каждого, кто слышит его»*). Как можно отметить из отрывка, в языке Архимонда много также книжных, формальных, пафосных слов, архаизмов.

Иллидан является братом-близнец Фуриона. Он ренегат, изгнанный из земель Ночных Эльфов за страшное ослушание. Как и все эльфы-долгожители, Иллидан мудр и проницателен. Он представляет типаж «антигероя»: он преступник, но многие его деяния, будучи неоднозначными, являются типичными для классического героя. Способен на самопожертвование.

Речь Иллидан образна, в ней много метафор (*«От тебя разит могилой, человек. Ты пожалеешь, что встал у меня на пути!»*), сравнений (*«Тиранда, это ты! После стольких веков кромешной тьмы твой голос – словно лунный свет!»*), гипербола (*«Минула вечность, брат! Вечность кромешной тьмы!»*). Можно встретить в его общении риторические вопросы (*«Кто ты такой, чтобы судить меня? Если ты помнишь, мы вместе сражались с демонами?»*). В упомянутых выше примерах персонаж часто использует маркированные члены синонимичного ряда вместо нейтральных (*«разит»* вместо *«пахнет»*).

Медиатексты Warcraft 3 являются художественным текстом. В основной своей массе они представляют диалогическую речь.

Стилеобразующей установкой текстового массива является создание художественного образа игрового мира, каждой расы и отдельных персонажей.

На фонетическом уровне отмечаются отдельные случаи употребления аллитерации и ассонанса.

На лексическом уровне метафора является самой доминантной стилистической единицей. Использование метафоры в медиатекстах игры вариативно: она используется в речи персонажей для придания важности сказанному (*«These murderous creatures have burned our ships and robbed you of your way home»*), эмфатического ударе-

ния, добавление пафоса речи («*Arise, young Kael! You shall be the harbinger of my wrath!*»), открытой угрозы («*For now, the scourging of this land begins*»). Персонализация находит свое применение в медиатекстах, она подчеркивает, например, трепетное отношение и сакральную связь между расой тауренов и самой природой, добавляет пафоса этой связи («*We, tauren, have always held a great respect for the works of the Earth Mother*»). Кроме этого, персонализация позволяет сблизить играющего с описываемым событием или неодушевленным предметом, придать больше эмоциональности этой связи («*Trapped and freezing at the top of the world with only death to sing the tale of your doom*», «*Will you follow me into the cold heart of death itself?*»). Встречается и частный случай метафоры – синекдоха («*Stay your hand, captain!*», «*They have eyes and ears everywhere!*», «*You shall be my right hand!*»).

Достаточно часты и случаи употребления эпитетов. Встречается большое количество эпитетов-обращений («*You've won through this gate, butcher! But you won't get through the second!*»). В медиатекстах можно отметить и использование оксюморона («*He will establish the paradise of eternal darkness*»)

На морфосинтаксическом уровне следует выделить достаточную частотность употребления фразеологизмов («*So, Kael! You have shown your true colors*», «*It's time to even the scales!*», «*If it is as powerful as you said, it might tilt the scales in our favor*», «*This howling wind cuts to the bone*»). Употребляется часто гипербола/преуменьшение как избитая («*We've been waiting here for hours*», «*Your humble servant seeks an audience*»), так и уникальная («*после нескольких часов ожидания* *Jaina usually runs a little late*»)

Весьма яркую реализацию находит в медиатекстах игры Warcraft 3 ирония. Причины ее использования весьма различны: подчеркивание неформальности диалога, издевательство («*Greetings, prince Arthas! How fares your noble father?*» *говорящий знает, что принц собственноручно убил отца*), принижение («*If only your countrymen had been as bold as you, I would have had more fun scouring your wretched nations from the world!*»), подчеркивания статуса отношений коммуникантов («*It's been a while since a prince escorted me anywhere*»), снятия напряжения в ситуации цейтнота («*Let's study it after we kill it!*») и пр. (Таб. 1.)

Таблица 1.
Стилистические единицы в медиатекстах компьютерной игры Warcraft 3: Reign of Chaos.

Метафора и эпитет	33
Гипербола/преуменьшение	3
Синекдоха	7
Оксюморон	1
Персонализация	3

Ирония	5
Фразеологизм	6
Антонимия	2
Вульгаризм	10
Параллелизм	4
Антитеза	3

Несмотря на свою специфику и драматическую природу, медиатексты компьютерной игры Warcraft 3: Reign of Chaos весьма образны. В них находят место огромное количество различных стилистических единиц. В именах и названиях игры очень много аллюзивного аспекта, которые в игровой среде часто называют «отсылками». Например, The Symphony of Frost and Flame (The Song of Fire and Ice Дж. Мартина), Eternity's End (The End of Eternity А. Азимова), Twilight of Gods (практически одноименное произведение Ф. Ницше) Артас (созвучно имени полубогородного короля Артура) и пр. Может встретиться и игра слов, как, например, в названии миссии Black Rock'n'Roll (Blackrock - название деревни, рядом с которой разгорается конфликт).

Особую роль играет метафора, пронизывающая уровень всего сюжета в целом. Н.Ф. Пелевина уподобляет ее символу, но в узком смысле [6]. И действительно определенный символизм, проявляющий определенную связь с оригиналом, заставляет более ярко переживать происходящие на экране события. Такими сюжетными метафорами можно признать одержимость Артаса убийством Малганиса и спасением своего народа любой ценой, в которой просматривается явная аллюзия на классическое произведение американской литературы «Моби Дик, или Белый кит» Г. Мелвилла. Принц, таким образом, подобен капитану Ахаву, который одержим убийством белого кита, в коем усматривает корень всех зол. Оба персонажа готовы на все ради достижения цели и не считаются с жертвами, что и приводит и того, и другого к печальному концу [7].

Сюжетная метафора просматривается и в кампании за орков, где она снова носит аллюзивный характер и отправляет играющих на этот раз к евангельской притче о блудном сыне. Эта метафора достаточно отчетлива лишь на уровне мотивов, интенций и линий поведения, конкретных поступков, поскольку во взбунтовавшемся Громе Хэллскрима, нарушившем в своей гордыне приказ, сложно усмотреть евангельского младшего сына, а Тралл не выглядит как милостивый господин и глава семьи. Достаточно упомянуть, что Тралл намного моложе Грома. Но нежелание подчиняться приказам, гордыня Хэллскрима находят свое отражение в его речи, дает понять играющему о вспыльчивом нраве персонажа, его пограничном состоянии, то часто провоцирует конфликт с вождем всех орков Траллом («*Don't lecture me, pup!*» и

пр.). Весьма метафорична и финальная часть истории орков, где Гром уподобляется, скорее, Боромиру из «Властелина колец» Дж. Р.Р. Толкиена. Подобно герою Гондора он поддается искушению со стороны сил зла и выступает против героев, однако в последний момент отказывается от темной стороны и собственной жертвой искупает вину. Несколько разнится инструментарная составляющая сюжета (Боромир на протяжении долгого времени испытывает гнетущее влияние кольца, Гром самостоятельно делает выбор, хотя отчасти его вынуждают к этому обстоятельства; Боромир, наоборот, самостоятельно осознает неверность своего поступка, Грома же освобождают от обета крови соратники с помощью магического ритуала). Тем не менее, мотив искупительной жертвы и мученической кончины просматривается отчетливо в параллели [8].

Некоторая метафоричная аллюзивность присутствует и в структуре персонажа, особенно на уровне его истории. Так, рождение персонажа Короля-лича Нер'Зула имеет параллели с «Божественной комедией» Данте. Например, как и Иуда по Данте, НЗ запечатан в ледяной тюрьме, испытывает страшные муки, является по сути вечным пленником, наказан за предательство (шаман Нер'Зул покидает свой мир и народ и не пытается его спасти), находится во власти inferнальных сил [9].

Двум группам респондентов были предъявлены отобранные фрагменты медиатекстов компьютерной игры Warcraft 3. Первая группа была представлена респондентами в возрасте 17–23 лет; их количество составило 25 человек. Респонденты второй группы были в возрасте 31+, и их также было 25 человек.

Опрос предполагал на первом этапе ответы на общие вопросы (возраст, уровень образования, опыт игры в компьютерные игры). Далее респондентам предлагалось ознакомиться с именами 8 персонажей и отдельными их высказываниями, содержащими коннотативно маркированные единицы на лексико-фразеологическом и морфосинтаксическом уровнях. По ознакомлении респондентам предлагалось дать эмоциональные характеристики персонажам, которые у них ассоциативно возникли в связи с прочитанным.

Артасу Менетилу большинство респондентов 1 группы применило эпитеты «**мужественный**», «**герой**», «**воин**», «**способный на жертву**», «**доблестный и смелый**». Единичные случаи встречались с прилагательными «тщеславный», «упертый» и их синонимами. У респондентов этот персонаж своими репликами вызывал положительные эмоции – сострадание, симпатию, участие.

Артасу Менетилу респонденты 2 группы дали следующие характеристики: «**решительный**», «**гордый**», «**самоотверженный**». Первая характеристика явилась

самой доминантной среди всех героев для данной группы респондентов.

Мал'Ганис как персонаж отрицательный тоже «читался» респондентами 1 группы. К нему относились эпитеты «**злобный**», «**горделивый**», «**властный**», «**лицемерный**». Однако часто его речевая модель побуждала отвечающих дать ему такие определения, как «целеустремленный», «уверенный в себе» (иногда с оттенком «СЛИШКОМ уверенный в себе»), что, собственно, вполне может уживаться в одной личности, ведь никто не мешает отрицательному персонажу иметь перед собой цель и четко идти к ее достижению. Практически у всех респондентов он вызвал по прочтении отрицательные чувства. Один из респондентов дал любопытную характеристику Лорда Ужаса, назвав его «типичной пешкой». Возможно, своеобразным триггером для этого стало частое упоминание «Темного Властелина» в речи Мал'Ганиса.

Повелитель ужаса Мал'Ганис явился перед респондентами 2 группы «**хитрым**», «**уверенным**», «**властным**». Образность его речи, следует отметить, не всегда позволяет понять, к какому лагерю принадлежит персонаж, поэтому многие респонденты посчитали его «хорошим», хотя он довольно однозначно принадлежит «плохому» лагерю.

Гром Хэллскрим является персонажем неоднозначным. Он одновременно представляет из себя архетип и мудрого наставника, и нерадивого помощника, по вине которого случаются невзгоды и появляются проблемы [10]. Среди характеристик, которые давали респонденты, были «**воинственный**», «**высокомерный**», «**самоуверенный**». У большинства респондентов он не вызывал положительных эмоций после ознакомления с его репликами.

Вождь клана Боевых Топоров Гром Хэллскрим показался респондентам 2 группы «**сильным**», «**воинственным**», «**прямолинейным**». Данный персонаж оказался достаточно однозначным, несмотря на свою антигероическую природу.

Медивх – это древний персонаж. Представляет из себя архетип «мудреца» [11] [12]. В понимании представления архетипов К.Г. Юнга, можно угледеть в Медивхе «трикстера» [13]. Так или иначе, это герой, накопивший знания и мудрость веками, и теперь, видя угрозу, пытается спасти мир, объединив разобщенные фракции его обитателей.

Поскольку, дабы подчеркнуть старость и мудрость персонажа, авторы сделали его речь весьма образной и метафоричной, а самого персонажа – скрытным и таинственным, респондентам было трудно дать категориальную оценку древнему пророку. В оценке Медивха ре-

спондентами 1 группы преваляли слова «**мудрый**», «**философ**», «**предсказатель**». Некоторые называли его «**наблюдателем**». Респонденты симпатизировали ему, он располагал к себе.

Персонаж Медивх показался респондентам 2 группы «**мудрым**» (эта вторая по частотности характеристика, данная респондентами кому-либо из персонажей), «**разочарованный**», «**рассказавшийся**».

Архимонд в серии Warcraft 3, как уже упоминалось выше, является древним врагом мира Азерот. Относительно его персоналии респонденты 1 группы на основании прочитанного давали такие характеристики, как «**высокомерный**», «**спесивый**», «**рассудительный**». Архимонд – яркий персонаж, поэтому респонденты давали любопытные ответы. Например, «**из речи видно, что начитанный; такие не бывают пешками в произведениях**» или «**типичный «бэд гай»**».

Главный отрицательный персонаж игры Архимонд Осквернитель получил от респондентов 2 группы следующие характеристики: «**могущественный**», «**властный**», «**предвестник катастрофы**». При этом, в отличие от респондентов 17–23 лет, респонденты второй группы смогли разглядеть в нем отрицательного героя.

Фурион – один из центральных персонажей Ночных эльфов, архетип «защитника». Респонденты 1 группы, тем не менее, не смогли дать однозначную оценку данному персонажу. С одной стороны, почти все сходились во мнении, что это положительный персонаж, с другой стороны, более точечные оценки разделились. Появлялись и достаточно радикальные, например, «**расист**», «**сердитый**», «**агрессивный**». Кроме этого, в ответах фигурировали его патриотическое чувство, любовь к своему народу и стране и тактические способности.

Глава ордена Друидов Фурион был отмечен респондентами 2 группы следующими характеристиками: «**защитник природы**» (одна из самых частотных среди все персонажей), «**гневный**», «**справедливый**».

Тиранда – герой и защитница Ночных Эльфов, которая строго блюдет интересы своего народа. Именно эта черта приверженности своей расе сделала ее речь в глазах респондентов 1 группы неоднозначной. Так, многие описывали ее как «**недоверчивую**», «**грубую**», «**вспыльчивую**», «**мстительную**». Именно ее твердая вера в общность и уникальность своей расы и непокорный характер заставляли столь негативно отзываться о ней респондентов, около половины которых называли ее отрицательным персонажем. В одной из анкет даже фигурировало слово «расистка».

Респонденты 2 группы называли Жрицу Элуны Тиранду

«**недоверчивой**», «**страстной**», «**сильной**». Несколько респондентов отметили ее шовинистские и ксенофобские черты.

Иллидан являет собой яркий пример типажа «антигерой» – сильная личность, раздираемая внутренними конфликтами, идущая пусть и к благой цели, но зачастую сомнительными путями [14]. Вследствие этого, эпитеты, которыми наградили респонденты 1 группы данного персонажа, были очень разными – «**мстительный**», «**злопамятный**» (к слову, это оказались самые распространенные характеристики персонажа), но при этом «**справедливый**», «**смелый**». Некоторые отмечали его отрицательное отношение к чужакам (равно как и у Тиранды, на чем, собственно, сюжетно строится и их своеобразная полуплатоническая связь). Предсказуемо многие затруднялись ответить, положительным или отрицательным является данный персонаж.

Антигерой Иллидан был отмечен респондентами 2 группы такими характеристиками, как «**сложный**», «**темный**», «**печальный**».

Полученные от респондентов обеих групп результаты на первом этапе позволяют сделать определенные выводы.

Респонденты обеих групп в целом были солидарны в своем первом впечатлении, произведенном персонажами, о чем свидетельствуют полные совпадения в 1 из 3-4 характеристик по нескольким персонажам (Артас, Гром, Мал'Ганис, Медивх, Тиранда) и синонимичные характеристики по другим персонажам («агрессивный – гневный», «страстный – вспыльчивый»), а также характеристики, которые являются составными частями друг друга («хитрый – лицемерный»). При этом предсказуемо вызвал неоднозначную реакцию персонаж Иллидан, который будучи ярко выраженным антигероем, способен на резкие высказывания и противоречивые поступки: респонденты 2 группы были более единодушны в своих оценках, в то время как у респондентов 1 группы он вызвал самые разные чувства.

Анализ

Следует отметить определенную однозначность оценок респондентами 1 группы персонажей игры. Если быть точнее, то категоричность суждения явилась, скорее, причиной, нежели следствием их субъективного суждения. Под этим имеется в виду, что, исходя из ответов, респонденты 1 группы пытались отнести персонажа к «хорошим» или «плохим» и только потом, основываясь на этом суждении, выносить вердикт по поводу их личностных характеристик. Таким образом, логично предположить, что многие оценочные суждения были субъективированы изначальным преломлением через

призму «добрый – злой». У респондентов же 2 группы (31+ год) процесс оценки происходил непосредственно, то есть для того, чтобы дать объективную оценку персонажу через его речь, им не было необходимости, выяснять добрую или злую природу героя. Об этом можно судить по частым «ошибкам» в оценке принадлежности персонажей к тому или иному лагерю (Мал'Ганис, Архимонд, Тиранда, отчасти Гром). На этом основании можно сделать промежуточный вывод, что 2 группа проявляла чуть больше объективности в ответе на вопросы; их ответы в меньшей степени эмоционально опосредованы.

Среди результатов по обеим группам были единичные ответы, которые давали очень точечные и часто соответствующие сюжетной действительности характеристики персонажам («**из речи видно, что начитанный; такие не бывают пешками в произведениях**», «**типичный «бэд гай»**», «**типичная пешка**»). Высокая детализация образа персонажа в интерпретации таких респондентов была очевидна. Выяснилось, что данные респонденты весьма эрудированы, начитаны и обладают большим багажом фоновых знаний, что позволяет сделать промежуточный вывод о том, что богатство и развитость образа мира данных людей помогает им давать верные определения явлениям и индивидам через их речь.

Таким образом, в качестве итога можно заключить, что респонденты 2 группы продемонстрировали на данном этапе большую эмоциональную вовлеченность, субъективность в своих оценках, необходимость выносить вердикт на основе дихотомии «**добрый – злой**».

Респондентам 1 группы были характерны четкость формулировок, однозначность и «точечность» трактовок своих эмоций от речевых фрагментов персонажей. При этом важно отметить и единообразие в ответах респондентов, которые очень часто совпадали друг с другом.

Следует отметить, что понимание и осмысление стилистических единиц в представленных фрагментах зависит от образа мира играющего, помогая ему более четко определить принадлежность персонажа к тому или иному лагерю, его аффилиацию с той или иной группой персонажей, его намерения, внутреннее содержание, его личность. При этом промежуточные наблюдения на этапе 1 позволяют сделать вывод, что респонденты 1 группы имеют на этот счет более целостную картину, чем респонденты 2 группы.

Важно отметить также и определенную корреляцию между уровнем эрудиции и начитанности респондентов (вне зависимости от групповой/возрастной принадлежности) и точностью их характеристик, даваемых персонажам, которые, будучи основаны лишь на впечатлениях от прочитанных медиатекстов их речи, отражают истинное положение вещей.

В качестве выводов следует отметить, что:

1. Отмечается высокая эмоциональная вовлеченность респондентов, установление эмпатической связи между ними и цитируемыми персонажами, даже несмотря на «неправильность» трактовки тех или героев респондентами.
2. Медиатексты компьютерных игр являются художественным произведением, в котором сложный сюжет выражен яркими коннотативно маркированными элементами и единицами.
3. Медиатексты компьютерных игр могут давать ограниченное представление о персонажах, что находит отражение в их реакциях на речь этих персонажей. Полученный материал может лечь в основу дальнейших исследований, касающихся воздействия уже креолизованных текстов, дополненных визуальной, аудиальной составляющей, на играющих.

ЛИТЕРАТУРА

1. Гузина О.С. Лингвостилистический анализ текста: Учеб. пособие. - Иркутск: Изд-во Иркут. гос. пед. ун-та, 2001. - 192 с. с. 146–7.
2. Олег Ставицкий. Вердикт> Warcraft III: The Frozen Throne. Игромания (22 января 2004)
3. Аксенова А.С. Искусство XX века. Ключи к пониманию: события, художники, эксперименты / Аксенова Алина – Москва: Эксмо, 2021. – 208 с.: ил. – (Level One. Новый уровень знаний). Стр. 166, 167, 181
4. Барт Р. О Расине // Избранные работы: Семиотика. Поэтика. М., 1994
5. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляция [Текст] / Жан Бодрийяр; [пер. с фр. О.А. Печенкина]. - Тула: [б. и.], 2013. - 202, [1] с.
6. Пелевина Н.Ф. Стилистический анализ художественного текста. Учеб. пособие для студентов пед. ин-тов по специальности №2103 «Иностранные языки». Л., «Просвещение», 1980. - 272 с.
7. Мелвилл Г. Моби Дик: [16+] / Герман Мелвилл; [перевод: Бернштейн И.М.]. - Москва: НЭБ Свет, 2020.
8. Толкин Д. Р.Р. Властелин Колец: трилогия / Джон Р.Р. Толкин; перевод с английского В. Муравьев. - Москва: АСТ, cop. 2020. – 745.
9. Данте Алигьери. Божественная комедия. – М.: Правда, 1982. – 575 с.
10. Carol S. Pearson. Awakening the Heroes Within: Twelve Archetypes to Help Us Find Ourselves and Transform Our World [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.carolpearson.com/books-page/awakening-the-heroes-within-twelve-archetypes-to-help-us-find-ourselves-and-transform-our-world> (Дата обращения: 11.12.2023)
11. Воглер, Кристофер (1949-). Путешествие писателя: мифологические структуры в литературе и кино: [12+] / Кристофер Воглер; перевод с английского:

- Мария Николенко. - 3-е изд. - Москва: Альпина нон-фикшн (АНФ), 2019. - 606, [1] с.
12. Юнг К.Г. Человек и его символы. – Серебряные нити, 2017. – 352 с.
 13. David Simmons. The Anti-Hero in the American Novel: From Joseph Heller to Kurt Vonnegut // American Literature Readings in the Twenty-First Century. Palgrave Macmillan, 2008.
 14. Юнг Карл Густав. Душа и миф: шесть архетипов / К.Г. Юнг; сост. В.И. Менжулин; пер. А.А. Юдина. — [Б. м.]: Порт-Рояль; Москва: Совершенство, 1997. — 383 с.

© Амосов Николай Васильевич (niko-amosov@ya.ru).

Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»