

14. Molnár Eleonóra–Orosz Ildikó. Oktatásügy határon [Education at the border]. Ungvár: KMKSZ, 2009. 219. o.
15. Tolcsvai Nagy Gábor. A nyelvi közösség és a nyelvi egység, kisebbségben. http://adatbank.transindex.ro/html/alcim_pdf11057.pdf The linguistic community and linguistic unity, in a minority
16. Trudgill, P. The social differentiation of English in Norwich. Cambridge: Cambridge University Press. 1974. 43–54. o.
17. Vandová Réka. A palóc nyelvjárás kutatása Magyarországon és határon túl [Research of the Palóc dialect in Hungary and abroad]. Szerk.: Ladányi Mária. *Nyelvi rendszer és nyelvhasználat* [Linguistic system and language usage]. Budapest: Tinta Kiadó, 2013. 64–73. o.

УДК 811.111'367:17.022.1:821.111(73)

DOI <https://doi.org/10.32782/2617-3921.2021.19.121-134>

Олена Пожарицька,
кандидат філологічних наук, доцент,
доцент кафедри граматики англійської мови,
Одеський національний університет імені І.І. Мечникова
<https://orcid.org/0000-0003-4820-8129>
м. Одеса, Україна

Наративна комп'ютерна гра: типи вербальної комунікації

Narrative videogame: types of verbal communication

***Анотація.** Дану статтю присвячено вивченню різних типів спілкування, представлених у відеоіграх. Актуальність цього дослідження впливає з актуальності всіх лінгвістичних розвідок у галузі цифрових досліджень, з одного боку, і посилюється необхідністю визначення ролі вербальних елементів у комп'ютерних іграх. Матеріалом для аналізу слугувала гра *The Talos Principle*, що, за даними багатьох рейтингів, визнана однією з найпопулярніших відеоігор усіх часів. Основною метою даної статті є встановлення особливостей різних типів комунікації у досліджуваній грі, що передбачає постановку таких завдань: виокремлення специфічних особливостей відеоігор як виду людської діяльності та протиставлення їх фільмам та літературі, аналіз типу та головної ідеї гри *The Talos Principle*, встановлення її жанру та розкриття сутності основних типів комунікації, представлених у ній, разом з їх питомою вагою та значенням для ігрового процесу та аналізованого людонаративу. Сценарій гри, який було нами досліджено, нараховує понад 14 тис слів, тривалість гри – близько п'яти годин. Розробивши нову таксономію відеоігор, автор стверджує, що *The**

Talos Principle належить до наративних ігор, тобто таких, що розповідають певну історію. Дану гру класифіковано як гру змішаного типу з погляду її інтерактивності. Просування у грі та розвиток її людонаративу залежать від фізичних рухів та активності протагоніста, проте вони лише допомагають реалізувати головну мету гри та вирішити головоломки. Як і будь-яка інша комп'ютерна гра, *The Talos Principle* пропонує геймеру нове існування у світі, побудованому як вербальними, так і невербальними елементами. Зроблено висновок щодо приблизно рівного розподілу вербального та невербального спілкування у даній грі, що пояснюємо загальною природою наративних відеоігор. Вербальні елементи у грі представлені моно- та діалогічним мовленням, листами та QR-кодами. Невербальні елементи поділено на звуки (музичний супровід та звуконаслідування) та зображення. Серед зображень виокремлено динамічні та статичні елементи. Проведене дослідження дає змогу зробити висновок про інформаційну значимість як головний чинник, що впливає на питому вагу та частотність повідомлень певного комунікативного типу. Так, адже саме з листів з архіву геймер та протагоніст отримують найважливішу інформацію для просування у грі та розгортання її людонаративу, цей тип посідає перше місце (23%) серед інших видів вербальної комунікації.

Ключові слова: вербальне спілкування, невербальні елементи, відеогра, наратив, гра змішаного типу, інтерактивність, інформаційне значення.

Summary. *The present investigation is dedicated to studying different types of communication represented in videogames. The topicality of this research follows from the urgency of all lingual papers in the field of digital studies, on the one hand, and is stressed by the necessity to determine the role of verbal elements in computer games. The work is based on The Talos Principle, one of the most popular videogames of all times (as claimed by a wide number of ratings). The main objective of the paper is to single out the peculiarities of different communication types in the game studied. Thus, it presupposes setting the following tasks: considering the specific features of videogames as a type of human activity, contrasting them with films and literature, analysing the type and the idea of The Talos Principle game, distinguishing its genre and revealing the types of communication presented in it, together with their frequency and their importance for game-playing and its ludonarrative. The script of the game analysed counts over 14 thousand words, the game lasts about 5 hours. Having worked out a new taxonomy of videogames, the author argues that The Talos Principle belongs to narrative games, i.e. those telling a story, and classifies it as a game of mixed type from the point of view of its interactivity. The game story depends on the protagonist's physical movements and activities, though they only help realise the goal of the game and solve puzzles. As any other game, The Talos Principle offers a gamer a new existence in a world built up by both verbal and non-verbal elements. A conclusion is made as to the equal shares by them and following from the nature of narrative videogames in general. Verbal elements in the game are represented by mono- and dialogical speech excerpts, letters and QR-codes. Non-verbal elements fall into sounds (soundtracks and sound imitation) and images; within the latter dynamic and static elements are singled out. The carried out investigation allows making a conclusion about information*

significance as a factor influencing the frequency of a certain type of message. Hence, as it is from the archives letters that the gamer gets the most important information for the game progress, this type of ranks first (23%) amongst other types of verbal communication.

Key words: *speech communication, non-verbal elements, computer game, narrative, game of mixed type, interactivity, information significance.*

Вступ. Увійшовши до повсякденного світу людини у ХХ ст., комп'ютерні ігри не тільки не стали менш популярними у ХХІ ст., а й претендують на одне з перших місць серед захоплень сучасної людини будь-якого віку, конкуруючи лише з мистецтвом кіно та майже випереджуючи художню літературу за розмірами своєї аудиторії. Відеоігри все частіше стають об'єктом наукових інтересів фахівців різних сфер знань – від психологів та філософів до лінгвістів (не кажучи вже про спеціалістів з ІТ та медіатехнологій). Так, у фокусі уваги знаходяться жанрові класифікації комп'ютерних ігор (Т. Хіршфелд, К. Кроуфорд, М. Вольф [36], Стів Пул, С. Еенхельдт, Е. Аарсет, Т. Кутлалієв [5], І. Югай [20]), їхній психологічний вплив на гравця (О. Шмельов [19], О. Попов [15]) та лінгвальна побудова (А. Белл, Е. Аарсет, О. Пожарицька [11; 13; 14]). Ігри вивчають із погляду людонаративу (О. Селютін [18], К. Хокінг [25]) та порівнюють з дигітальною літературою (Н. Єфімова [4], Д. Саяхова [17], Пожарицька [12]) та просто звичайними художніми творами (А. Браун [24], Н. Арауджо [22], К. Мейер [27]).

Представлена робота спрямована на дослідження типів комунікації, реалізованих у відеоігри. **Актуальність** даної розвідки випливає з актуальності всіх лінгвальних досліджень цифрового простору як нового поля для наукового пошуку, а також мотивується необхідністю встановити роль саме вербальних елементів у комп'ютерній грі як доволі новому типі людської діяльності. Попри велику кількість різнобічних наукових досліджень відеоігор, які розглянуто вище, на даному етапі проблема ролі вербальної комунікації у комп'ютерній грі досі не є достатньо висвітленою, що також підкреслює актуальність нашої роботи.

Об'єктом дослідження є людонаратив англomовної комп'ютерної гри *The Talos Principle*. *Предметом* виступають вербальні та невербальні повідомлення, представлені у даній грі.

Метою даної роботи є виявлення лінгвальних та позамовних засобів повідомлення у зазначеній грі та розкриття функціональної ролі різних типів вербальної комунікації. Досягнення окресленої мети передбачає виконання таких завдань: окреслити особливості відеоігри як виду людської діяльності порівняно з літературою та кіномистецтвом; проаналізувати тип та художню сутність гри

The Talos Principle; визначити жанрову приналежність даної гри; дослідити типи комунікації, представлені у ній, та їхню питому вагу; встановити головну ідею *The Talos Principle* як художнього твору.

Методологія та методи дослідження. *Матеріалом* дослідження слугувала гра *The Talos Principle* та вербальні та невербальні повідомлення, представлені в ній. Тривалість грального періоду, за яким виконано збір матеріалу, становить близько п'яти годин.

У цілому дослідження виконано в річищі функційного підходу, у рамках антропоцентричної парадигми. У процесі роботи використано як суто лінгвістичні, так і *методи* загальнонаукового аналізу: індукції та дедукції, контекстно-інтерпретаційний аналіз, метод моделювання, квантитативно-квалітативний аналіз.

Виклад основного матеріалу дослідження. Як слушно підкреслює Н.Д. Арутюнова, гра «є об'єктом усіх наук, що входять у поле антропології» [1, с. 5]. Е. Берн називає грою різноманітні «послідовності трансакцій, засновані на відміні від проведення часу не на соціальному, а на індивідуальному плануванні» [2, с. 12]. Й. Хейзинга бачить витоки культури як такої у грі [26], а Г. Гегель прямо зазначає, що «все людське мистецтво – це гра» [3]. До основних ознак класичних ігор відносяться «локалізація у часі та просторі, виключення з реального часу, наявність партнера, свобода вибору ігрового ходу, наявність правил та заборон, емоційний вплив на гравця, перемога чи поразка» [17, с. 15].

Комп'ютерні ігри з'явилися у 60-х роках минулого століття та безперервно розвиваються як у своєму жанровому наповненні, так і у звукографічній формі. Відеоігри, як і кіномистецтво, і художня література, слугують для саморозвинення людини, її естетичної насолоди і на відміну від пасивного читання надають людині можливості додаткової екзистенції в іншому середовищі або часі. Як і художня література, вони пропонують гравцю ілюзію вільного вибору і багатомодусного спілкування. Перехідною ланкою між традиційною художньою літературою та відеогрою вважаємо літературний жанр *Choose Your Own Adventure* (обери собі пригоду), де читач робить свій вибір, вирішуючи долю історії [12; 29].

Гра, яку ми аналізуємо у межах даної роботи, – це філософська головоломка від першої особи *The Talos Principle* (2015). Вона розроблена *Croteam*, творцями відомої *Serious Sam*, у співавторстві з Томом Жубертом (*FTL, The Swapper*) і Йонасом Кіратзесом (*The Sea Will Claim Everything*). Зараз вона існує на всіх основних платформах: *Windows, Linux, macOS, iOS, Playstation, Nintendo Switch*. Цій грі властивий цікавий сюжет, розгортання якого сприяє розв'язання загадок. За підрахунками спеціалістів, дана гра містить понад 120 різних головоломок [21].

Критики поставилися дуже прихильно до цієї гри, вихваляючи як її головоломки, так і наратив. Так, Кріс Суеллентроп із «Нью-Йорк Таймс» сказав, що «це найбільш літературна гра, над якою замислюєшся, з тих, в які я граю» [33]. Американський вебсайт із розгляду відеоігор GameTrailers визнав дану гру «грою року» [23], а на Незалежному фестивалі ігор її номінували як визначну у своєму наративі [38]. Багато різних сайтів та критиків називають *The Talos Principle* однією з найкращих ігор усіх часів [34; 35; 32; 37].

У власних розвідках класифікуємо відеоігри за двома базовими принципами – принципом наративності на наративні (сюжетомісткі) та ненаративні (що не містять жодної історії для гравця) ігри та за принципом інтерактивності – на кінетичні ігри (що базуються суто на механічних рухах, спритності, а головна увага сконцентрована на пересуванні гравця чи персонажа у вигаданому світі та фізичній взаємодії з ним), ментальні ігри (типу головоломок, де гравець чи персонаж реалізує свою мету, мінімально змінюючи своє фізичне положення у грі та вигаданому світі) та ігри змішаного типу (що не передбачають вирішення загадки або реалізацію головної мети гри без фізичного пересування, хоча самі ці загадки базуються саме на логічному мисленні та роботі інтелекту). Отже, у параметрах означеної таксономії *The Talos Principle* – це наративна ментальна гра з елементами фізичної взаємодії (тобто гра змішаного типу) від першої чи третьої особи (залежно від вибраного модусу) без можливості кооперативу (тому комунікацію може здійснювати лише один гравець із запропонованими сюжетом героями).

Немов прокинувшись від глибокого сну, гравець опиняється в новому, дивовижному світі, повному стародавніх руїн і складних машин. Протагоніст відчуває себе людиною, але насправді є роботом. Із волі свого творця йому треба буде розв'язати низку непростих головоломок і вибрати, варто покладатися на сліпу віру, слідувати машинному коду або поставити собі складні питання: хто ти? яке твоє призначення? і що виходячи із цього ти збираєшся робити?

Особливості гри у тому, що гравець має подолати понад 120 головоломок у незвичайному і прекрасному світі, відволікати дронів, керувати лазерними променями і навіть маніпулювати часом, щоб довести свою цінність або знайти вихід. Гра дає змогу поринути в історію про людяність у технологічній цивілізації, поставити собі питання, чи існує вона взагалі. Протягом гри людина має шукати підказки, будувати теорії і визначитися із власними висновками, а не тільки бездумно йти за ігровим процесом. Головоломка застерігає: «Вибір має наслідки, і хтось завжди стежить за вами».

The Talos Principle є головоломкою не тільки за жанром ігрового процесу, а й за сюжетом, адже гравець отримує інформацію

з різних видів комунікації: через слухове сприйняття і вербальні повідомлення. На додаток до вирішення головоломок гравець може досліджувати навколишній світ у пошуках комп'ютерних терміналів, які містять сюжетну інформацію, секрети, аудіозаписи – «Капсули часу» – й інші оповідні елементи, такі як залишені послання від інших персонажів у вигляді QR-кодів. Підбравши відра з фарбою в деяких локаціях, гравець може залишати власні послання, які зможуть прочитати друзі, які грають у *The Talos Principle* в *Steam*, а також він сам під час повторного проходження гри.

Назва гри бере свій початок від грецького міфу про Талоса, бронзового витязя, який охороняє острів Крит [6], тоді як сам «Принцип Талоса» є вигаданим матеріалістичним висловом, що стверджує, що якими б не були переконання філософа, його життя залежить від його фізичного тіла [16].

Протягом того, як робот досліджує навколишні локації, він знаходить численні повідомлення від інших, схожих із ним створінь, які раніше подорожували цим світом. Якісь із них ставили під сумнів навколишню дійсність і слова Елохіма (творця робота), а якісь переконували в його правоті і божественності (*QR-code: I find myself in a world of impossible architecture and inexplicable machines. I cannot fathom how it works, and I am terrified to put one foot in front of the other lest I fall through the floor. -Iw/Faith v10.1.0000*). Андроїд знаходить острова з Посланниками – такими ж, як він, андроїдами, які віддано служать Елохіму тим, що надають допомогу «гідним» (тим, хто зміг розбудити їх) у вирішенні особливо складних головоломок. Всюди зустрічаються комп'ютерні термінали, у яких протагоніст знаходить різні документи, тексти, листування та електронні листи з гігантського Архіву знань, з яких він дізнається про те, яка доля спіткала людей. Виявляється, у минулому людство було заражене смертельним древнім вірусом, який мільйони років перебував у стазисі в районах вічної мерзлоти і прокинувся після глобального потепління, скорочуючи життєдіяльність заражених і приводячи їх до втрати розуму перед смертю. До цього вірусу були схильні тільки примати. Не в силах знайти засіб протистояння хворобі, група дослідників з Інституту емпіричної ноєматики в останньому пориві вирішила зібрати і зберегти всю накопичену людством інформацію і знання в надійних комп'ютерних банках пам'яті до того, як вірус остаточно знищить цивілізацію. На додаток до цієї інформації в терміналах андроїд стикається з невідомим створінням, сортувальною програмою, що представилася Мілтоном (антагоніст), яка вступає з героєм у філософські суперечки про природу життя, розум і переконує стати проти волі Елохіма.

Гравець скрізь виступає комунікативним наслідувачем. Він майже ніколи не отримує відповіді на свої питання, а тільки відповідає на питання Мілтона. Його ціллю є виграти, заходячись у підлеглому становищі як у комунікації, так і в головоломках. Спілкування головного героя і Мілтона або Елохіма є конфліктним, тобто в його основі лежать об'єктивні чи суб'єктивні протиріччя, що виникають у процесі комунікації, взаємодії суб'єктів і сприйняття ними один одного. Глибинну основу конфліктного спілкування становлять розбіжність інтересів, моральних орієнтирів, психолічна несумісність. У психологічному плані це відсутність готовності і здатності до діалогу, пошуку шляхів до порозуміння або зближення позицій [7; 8]. Протагоніст уникає або ігнорує конфліктоген, дистракціюється через проходження завдань на логіку або дослідження навколишнього світу. Зберегти своє «я» і не підкоритися, знайти альтернативне рішення – ціль комунікації як у реальному світі, так і у квазісесвіті даної відеогри.

За типом особистості робот-протагоніст у цій грі є інтровертом, він націлений вглиб себе. Інтроверт – це тип особистості, що характеризується зосередженням на своєму внутрішньому світі та проблемами у встановленні контактів з оточуючими [9; 10].

У робота немає номінації, тобто він анонімний. Знеособлення позбавляє самосвідомості, але кожен гравець має свій номер, на рівні номінації він вище, хоча і не є ім'ям у повному значенні. Дана гра не дає можливості нової екзистенції, але гравець має шанс спробувати свої сили у різних тестах на людяність.

Досліджуваний матеріал сценарію гри у хронологічній послідовності – близько 14 тис слів, проте загалом у грі представлені комунікативні повідомлення не лише вербального, а й невербального характеру. До вербальної комунікації традиційно відносяться усні та письмові повідомлення за допомогою мовних знаків. Зауважимо, що, за даними А. Піза, «в процесі спілкування 60–80% комунікацій здійснюється за рахунок невербальних засобів вираження, і лише 20–40% інформації передається завдяки вербальним засобам» [30, с. 25]. Тоді як невербальні сигнали включають у себе мову рухів тіла та параметри мовлення, вербальні мовленнєві повідомлення здійснюються саме за допомогою мовного коду, передаючи більше інформації конкретного повідомлення, ніж ставлення до співрозмовника.

Отже, поділяючи комунікативні повідомлення на вербальні і невербальні, до перших відносимо висловлювання протагоніста, Мілтона, Елохіма, QR-коди, системні посилення, капсули часу, до невербальних – зображення і звук (рис. 1).

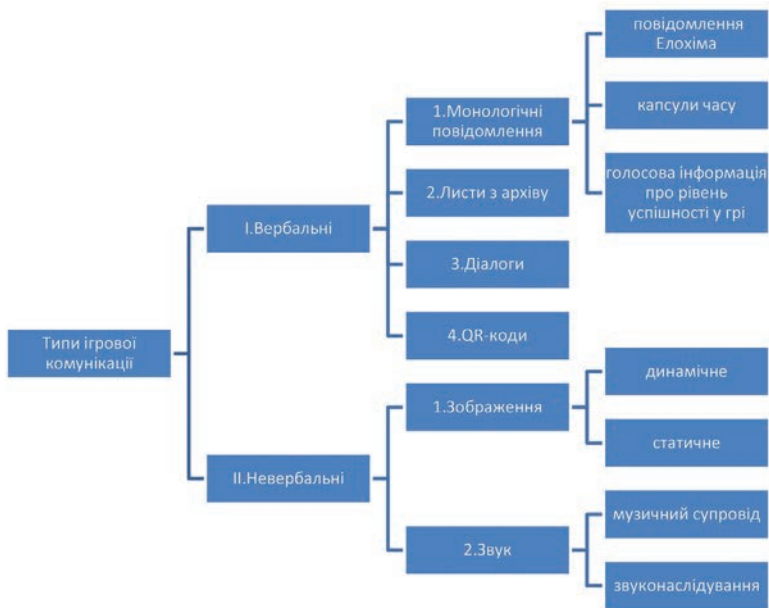


Рис. 1. Класифікація комунікативного матеріалу у грі The Talos Principle за типом комунікації

Так, вербальний тип ігрової комунікації реалізується у грі у вигляді монологічних голосових повідомлень без конкретного адресату, листів з архіву, діалогічних єдностей (усними та письмовими) та QR-кодів. Зауважимо, що монологічні голосові повідомлення являють собою у даному аналізі відривки монологічного мовлення на контрасті з, по суті, також голосовими повідомленнями, проте такими, що передають спілкування декількох співрозмовників (двох та більше). Такі діалогічні голосові повідомлення класифікувалися нами окремо як «діалоги» та аналізувалися разом з письмовими діалогами, у тому числі і діалогічними QR-кодами, що являють собою комунікацію декількох гравців. Листи з архіву являють собою інший тип комунікації, як і звичайні QR-коди недіалогічного характеру.

Приклади повідомлень вербального типу ігрової комунікації (рис. 1):

1. Голосові повідомлення:

а) *When I was a little girl one of our teacher, Mrs. Higgins, told us to make a time capsule, write letters to the future so one day we could*

remember what it was like to be children. I thought it was stupid so I didn't do it, which I really regret. So...I guess I'm going to make one now. Bury it in the Archive instead of under a tree. I don't know if anybody will ever find it, but...Somehow it seems important to keep talking, to keep thinking for as long as I can (з капсули часу).

б) Behold, child. You are risen from the dust, and you walk in my garden. Hear now my voice, and know that I am your maker, and I am called ELOHIM. Seek me in my temple if you are worthy (зі слів ЕЛОХІМА).

в) The answer that came to me again and again was play. Every human society in recorded history has games. We don't just solve problems out of necessity. We do it for fun. Even as adults. Leave a human being alone with a knotted rope and they will unravel it. Leave a human being alone with blocks and they will build something. Games are part of what makes us human. We see the world as a mystery, a puzzle, because we've always been a species of problem-solvers (з капсули часу).

2. Листи з архіву:

а) From Nadya Saeabhai @ Institute for Applied №%

To: Alexandra Drennan @ &&/ed Noematics

Subject: Welcome to the team!

Hi again,

I'm sorry if I was a little odd at the meeting. I know you were nervous, but the truth is that so was I. This may be hard to believe, but you intimidate me! You're so young and you've already accomplished so much...if the situation wasn't so grim, I might even be jealous. :)

There's also something I wanted to clarify. I realize that, nominally speaking, I'm head researcher here. But this is your project and everyone will respect that. And yes, I know, you're not used to working like this... but as of today, you're in charge.

*No pressure. *g**

Let's do this,

Nadya (з листів архіву);

б) From %442() Li

To: iterati

Subject: on

The way I see it, the world doesn't come with a manual. You gotta figure it out for yourself. A bit here, a bit there, put it together, try to make sense of it. I'm pretty sure there is a truth, but that doesn't mean everyone who claims to know it really does. Then again, that doesn't have to be a bad thing! We live in an amazing world and searching for the truth can be a real adventure. Plus it's good for the brain.

*Anyway, just some rambling thoughts from your old man. Don't let this stuff get you down. You're young, you've got loads of time to figure it all out. Love,
Dad (з листів архіву);*

В) *Chapter Six: Athena in the Garden of the Hesperides* &%7V/ did not trust them. But they moved with such grace, such nobility, that it was hard not to follow them further into this strange garden of gears and cogs. They led her to a place where the crowns of the brass trees seemed to grow together, forming a kind of chamber strangely reminiscent of a chapel. In the middle of this chamber grew a smaller tree, made of bright blue steel, and upon this tree grew a single golden apple.

«This apple,» the nymphs said in unison, their eyes aglow, «confers the gift of deathlessness and true wisdom. Many heroes, and not a few villains, have come to claim it; but all faltered in the final step. For you must know that deathlessness reveals the mortality of the world, and true wisdom its unending folly. Who would take this burden upon themselves? Some say that Heracles f.LOAD(THE ETERNAL GARDEN) gazing upon the stars, and wept (з листів архіву).

3. Діалоги:

а) *MLA: Hello, guest. How can I help you today?*
PROTAGONIST: Do you understand what I'm saying?

MLA: «Understand» is a strong way to put it, but yes» (з діалогу між Мілтоном і роботом).

б) *QR-code (1): Something strange has come into the world, like a distortion, like something that's not supposed to exist. A beautiful voice speaks within it. – Bob v.25.5.0736*

QR-code (2): That voice is not supposed to be here; it is not the work of the Designer! We must avoid these abnormalities, or they might spread and undermine the very fabric of the world! –Iw/Faith v10.1.0098 (із діалогу між попередніми гравцями гри, що залишили репліки у вигляді посилань на стінах).

в) *Jenny77: chatbots are becoming increasingly sophisticated*
nigel_pyjamas: true, but hardly relevant to this discussion
Jenny77: are you sure?

Jenny77: how do you know that I'm not a bot?

samschwartz: don't be ridiculous (із діалогу чат-ботів, залишеного у листах з архіву).

4. QR-коди:

а) *QR-code: I have found just one voice of reason, in the computer archive of all places, and it seems we are becoming close friends.\n -- D0G v55.2.1265n.*

б) *QR-code: I'm a computer program. You're a computer program. Elohim's a computer program. Get over it.\n -- heisenstein v60.1.0099.*

в) *QR-code: I seek words to describe it, but fail. It is the overwhelming feeling that something on the edge of my understanding is very, very wrong. I feel that I am not meant for this world - but I am not able to conceptualise alternatives.\n --*

§&§/\$&(#()) v0.0.0666n.

За нашими спостереженнями, повідомлення вербального типу комунікації становлять близько 50% від усієї ігрової комунікації, адже велику частину ігрового простору займають звукові (звук) та графічні (зображення) файли, у тому числі самі головоломки, що є невербальними комунікативними елементами.

До «зображень» уналежнюємо статичні зображення – картинки без можливості зміни їх протагоністом – і динамічні зображення – рухи та жестикуляцію протагоніста. До «звуку» – саундтрек гри та музичний супровід і звуконаслідування, що уможливило більшу іммерсію гравця у наратив гри.

На наступному етапі нами було проаналізовано питому вагу кожного з типів вербальної комунікації в аналізованій грі (табл. 1).

Таблиця 1

**Питома вага різних типів вербальної комунікації
у грі The Talos Principle**

№	Типи вербальної комунікації у грі	%
1	Листи архіву	23%
2	Діалоги Мілтона з роботом	10%
3	QR-коди	6%
4	Голосова інформація про рівень успішності у грі	5,5%
5	Повідомлення Елохіма	3%
6	Капсули часу	2,5%
	Всього	50%

Як показують наші підрахунки (табл. 1), 23% вербальної комунікації реалізовано за рахунок поданих гравцеві листів з архіву, 10% – завдяки діалогам між Мілтоном і протагоністом, 6% займають QR-коди, 5,5% – голосові повідомлення типу голосової інформації про рівень успішності у грі, 3% – слова Елохіма і 2,5% – інформація з капсул часу. Загальна частка вербальних повідомлень, що припадають на монологічну комунікацію, становить 11%. Інші 50% комунікативного матеріалу, представленого гравцеві, як було зазначено вище, становлять невербальні повідомлення – звук та зображення.

Висновки з дослідження. Проведене дослідження дає змогу зробити висновок, що домінуючим типом вербальної комунікації у грі *The Talos Principle* є листи з архіву, адже вони становлять 23% від усієї комунікації у грі, невербальної включно. Друге місце посідають діалоги Мілтона з протагоністом (10%). Такий розподіл частотності вживання вербальних повідомлень пояснюємо інформативною зна-

чимістю їх для геймера. Так, саме з листів архіву гравець отримує найбільш вагому інформацію для просування у грі.

Таким чином, вербальні і невербальні повідомлення у грі «*The Talos Principle*» становлять однаково по 50%, що продиктовано самим характером відеогри як предмету аналізу. Серед вербальних сигналів питома вага кожного типу вербальних сигналів розподіляється відповідно до їхньої ролі та важливості для людонаративу та сюжетного розгортання гри. Отже, можна сказати, що попри велику роль звукових файлів та візуальних компонентів для поліпшення імерсії гравця у створену авторами квазіреальність відеогри саме вербальні комунікативні сигнали є головним інструментом сюжетної побудови аналізованої відеогри як представника наративних ігор змішаного типу (фізично-мисленнєвої взаємодії). Даний факт указує на можливість аналізу вербальної комунікації наративних ігор ментального та змішаного типів у традиційних для лінгвістики параметрах, що відкриває нові перспективи для мовознавчих досліджень.

ЛІТЕРАТУРА

1. Арутюнова Н.Д. Виды игровых действий. *Логический анализ языка. Концептуальные поля игры*. Москва : Индрик, 2005. С. 5–16.
2. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений. Люди, которые играют в игры. Психология человеческой судьбы / пер. с англ. Санкт-Петербург : Лениздат, 1992. 400 с.
3. Гегель Г.В.Ф. Сочинения. Лекции по эстетике. *Собрание сочинений* : в 14 т. 172 Т. 12. Кн. 1. Москва : Соцэкгиз ; Полиграфкнига, 1988. 472 с.
4. Ефимова Н.И., Моржанаев Н.И. Текст в компьютерной игре: филологический аспект. *Вестник Марийского государственного университета*. 2015. № 4(19). С. 75–78.
5. Кутлалиев Т.Х. Жанровая типология компьютерных игр: проблема систематизации художественных средств : автореф. дис. ... канд. культурологии. Москва, 2014. 25 с.
6. Лосев А.Ф. Мифология греков и римлян. Москва : Мысль, 1996. 975 с.
7. Морозова І.Б. Вербальний конфлікт як особлива мовленнєва тактика в діалозі. *Мова: науково-теоретичний часопис з мовознавства*. 2013. № 19. С. 30–33.
8. Морозова І.Б. Речевые механизмы успешного диалогизирования (на материале современного англоязычного художественного диалога). *Науковий вісник Херсонського державного університету. Серія «Лінгвістика»*. 2013. Вип. XX. С. 128–134.
9. Морозова І.Б. Соціальний ґештальт личности сквозь призму речевого етикета. *Науковий вісник Херсонського державного університету. Серія «Лінгвістика»*. 2017. Вип. XX. С. 123–136.
10. Морозова І.Б. Когнітивно-інтелектуальний рівень мовця крізь призму ґештальт-аналізу. *Актуальні проблеми функціонування мови і літератури в сучасному поліетнічному суспільстві* : матеріали IV Міжнародної науково-практичної конференції, м. Мелітополь, 27–28 вересня 2018 р. Мелітополь : МДПУ ім. Б. Хмельницького, 2018. С. 80–83.

11. Пожарицкая Е.А. Цифровая литература как интерактивная игра с читателем. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету ім. Лесі Українки. Серія «Філологічні науки»*. 2016. № 6(331). С. 63–70.
12. Пожарицкая Е.А. Поиграем или почитаем? (Дигитальная литература: гносеологическая сущность и жанровое своеобразие). *Матеріали наукової конференції на пошану 100-річчя зі дня народження професора А.К. Корсакова*, м. Одеса, 31 жовтня 2016 р. Одеса : Букаев В.В., 2016. С. 41–44. URL: <http://onu.edu.ua/uk/structure/faculty/rgf/grameng/reporting-conference> (дата звернення: 18.12.2020).
13. Пожарицкая Е.А. Особенности вербализации художественного произведения в романе и компьютерной игре: компаративный анализ. *Тэарэтычныя і прыкладныя аспекты этналагічных даследаванняў* : зборнік навуковых артыкулаў. Минск : БНТУ, 2019. С. 327–333.
14. Пожарицька О.О. Відеогра як синтез вербальних та невербальних інтерактивних дій користувача. *Актуальні проблеми функціонування мови і літератури в сучасному поліетнічному суспільстві* : матеріали IV Міжнародної науково-практичної конференції, м. Мелітополь, 27–28 вересня 2018 р. Мелітополь : МДПУ ім. Б. Хмельницького, 2018. С. 179–183.
15. Попов О.А. Новая классификация компьютерных игр. *Статистика в психологии и педагогике*. 2009. URL: <https://psystat.at.ua/publ/4-1-0-30> (дата звернення: 28.01.2021).
16. Принцип Талоса: Постскрипtum. *Зеркало блога о философе Стратоне из Стазира*. URL: <https://talosprinciple.wordpress.com/> (дата звернення: 18.12.2020).
17. Саяхова Д.К. Языковая локализация видеоигр: лингвокультурологический и когнитивно-прагматический аспекты : дис. ... канд. филол. наук. Уфа, 2021. 192 с.
18. Селютин А.А. Лингвистический конфликт лудонарратива в сценариях компьютерных игр. *Художественное произведение в современной культуре: творчество – исполнительство – гуманитарное знание* : сборник статей и материалов. Челябинск : Южно-Уральский государственный институт искусств им. П.И. Чайковского, 2019. С. 202–205.
19. Мир поправимых ошибок (психология компьютерных игр) / А.Г. Шмелев и др. *Компьютерные игры*. 1988. С. 16–84.
20. Югай И.И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX–XXI веков : автореф. дис. ... канд. искусствоведения. Санкт-Петербург, 2008. 26 с.
21. Allin J. Croteam gets serious about philosophical first-person puzzler The Talos Principle. *AdventureGamers*. June 12, 2014. URL: <https://adventuregamers.com/news/view/26602> (дата звернення: 01.03.2021).
22. Araújo Naiara Sales. Literature and Videogames: Adaptation and Reciprocity *Revista Letras Raras*. December 2017. 6(3):222. DOI: 10.35572/rlr.v6i3.872.
23. Best of 2014 – Awards. *GameTrailers*. 25 December 2014. URL: <https://www.youtube.com/c/gametrailers>.
24. Brown Alistair. Guest Blog: Are Video Games Literature? *Durham University Blog*. 2013. URL: <https://interestingliterature.com/2013/08/guest-blog-are-video-games-literature/> (дата звернення: 28.01.2021).
25. Hocking C. Ludonarrative Dissonance in Bioshock. *BioShock Presentation – IGDA*. Montreal. URL: https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html (дата звернення: 23.02.2021).

26. Huizinga Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. NY : Angelico Press, 2016. 232 p.
27. Meyer Cole. Video Games and Literature. *The Masters Review Blog*. 6 November 2019. URL: <https://mastersreview.com/video-games-and-literature/> (дата звернення: 23.02.2021).
28. Morozova I., Pozharytska O. Speech Roles and Games We Play. *Institute of English Studies, School of Advanced Study. ISLE 5 – The 5th International Conference of the International Society for the Linguistics of English*. London, United Kingdom, 17 – 21 July, 2018. Pp. 9-10
29. Morozova I., Pozharytska O. Books vs Video Games: A Gestalt Approach to the Future Narrative. *ECAH2019 – The European Conference on Arts & Humanities*. July 12-13. Brighton, United Kingdom, 2019. P. 11-12.
30. Pease A., Pease B. *The definitive book of body language*. Australia: Pease International, 2004. 386 p.
31. Pozharytska Olena. Computer Literature as a New Modus of the Readers' Existence. *Science and Education a New Dimension. Philology*. IV (23). Issue: 100. 2016. P. 27-32. URL: <http://scaspee.com/all-materials/computer-literature-as-a-new-modus-of-the-readers-existence-pozharytska-o> (дата звернення: 01.03.2021).
32. Roach Jacob, Hicks Michael. The best puzzle games of all time *Digital Trends* February 7, 2021. URL: <https://www.digitaltrends.com/gaming/best-puzzle-games/> (дата звернення: 01.03.2021).
33. Suellentrop Chris. Enticing All to See the Bigger Picture. *The New York Times*. Jan. 27, 2015. URL: <https://www.nytimes.com/2015/01/28/arts/video-games/the-talos-principle-prompts-thinking-beyond-virtual-world.html> (дата звернення: 01.03.2021).
34. Walker John. The 25 best puzzle games ever made. *Rock, Paper, Shotgun. Gamer Network Limited*. 8 May, 2015. URL: <https://www.rockpapershotgun.com/best-puzzle-games?page=4> (дата звернення: 01.03.2021).
35. Washenko Anna. The 10 best puzzle games for console, Android, iOS and PC. *GamesRader+*. *Future US Inc*. 31 May 2017. URL: <https://www.gamesradar.com/best-puzzle-games/> (дата звернення: 01.03.2021).
36. Wolf Mark J. P. *The Medium of the Video Game*. Austin: University of Texas Press. 2001. 203 p.
37. The 100 Best Video Games of All Time. *Slant Magazine*. 13 April 2020. <https://www.slantmagazine.com/games/the-100-best-video-games-of-all-time/> (дата звернення: 01.03.2021).
38. 2015 Independent Games Festival announces Main Competition finalists. *Gamasutra*. 7 January 2015. URL: https://www.gamasutra.com/view/news/233641/2015_Independent_Games_Festival_announces_Main_Competition_finalists.php (дата звернення: 01.03.2021).