

ЖАНРОВА ТАКСОНОМІЯ ВІДЕОІГОР

Пожарицька О. О.

*кандидат філологічних наук, доцент,
доцент кафедри граматики англійської мови
Одеський національний університет імені І. І. Мечникова
Французький бульвар, 24/26, Одеса, Україна
orcid.org/0000-0003-4820-8129
torpo@ukr.net*

Ключові слова: *гра,
комп'ютерна гра,
інтерактивність,
нарративність, кінетичні ігри,
ментальні ігри, ігри змішаного
типу, людонаратив, гравець.*

Представлена стаття концентрується на понятті відеоігор, які є популярним заняттям як для дітей, так і для дорослих. У роботі розглядається проблема класифікації відеоігор в аспекті їх ієрархії та активності геймерів. Автор досліджує гру як особливе заняття людини з точки зору її філософського розуміння та комунікативної спрямованості. Автор концентрується на позалінгвістичних факторах популярності відеоігор з акцентом на їх походженні, еволюції та перспективах розвитку. Робота дає детальний критичний огляд дійсних підходів до гри та її розуміння в різних галузях знань, включаючи лінгвістику та психологію. Актуальність дослідження впливає із загального інтересу сучасної лінгвістики до досліджень, присвячених мультимодальній комунікації, з одного боку, та мотивується відсутністю досліджень, що аналізують комунікативний зміст та потенціал відеоігор, – з іншого. Метою цієї статті є розробка нової жанрової таксономії відеоігор на основі окресленої пізнавальної сутності гри як специфічної форми людської діяльності. Автор зосереджує увагу на понятті гри в цілому та відеоігор зокрема, аналізує основні особливості комп'ютерних ігор, розглядає їх різні жанрові класифікації та вибудовує власну жанрову таксономію відеоігор, яка б компенсувала недоліки тих, що були запропоновані раніше. Нова таксономія відеоігор ґрунтується на таких двох основних принципах побудови комп'ютерних ігор, як інтерактивність та можлива нарративність. Так, усі відеоігри можуть бути позначені як нарративні (що розповідають певну історію та мають певний сюжет) або ненаративні (що не розповідають гравцям жодної історії). У межах кожної з цих груп виокремлюємо кінетичні ігри, ментальні ігри, ігри змішаного типу залежно від форми та ступеня їх інтерактивності. Запропонована таксономія дозволяє концентруватися на нарративних іграх із метою подальшого аналізу людонаративу. Перспективи нашого дослідження вбачаємо у порівняльному аналізі вербальних та невербальних компонентів у трьох типах нарративних відеоігор, а також у визначенні їх ролі у сюжетній побудові комп'ютерної гри.

VIDEOGAMES GENRE TAXONOMY

Pozharytska O. O.

*Candidate of Philological Sciences (PhD), Associate Professor,
Associate Professor at the Department of English Grammar
Odesa I. I. Mechnikov National University
Frantsuzkyi blvd, 24/26, Odesa, Ukraine
orcid.org/0000-0003-4820-8129
morpo@ukr.net*

Key words: *game, computer game, interactivity, narrativity, kinetic games, mind (or mental) games, games of mixed type, ludonarrative, player.*

This paper concentrates on the notion of videogame, which is a popular activity for children and adults alike. The presented article looks at the problem of classification of videogames in the aspect of their hierarchy and gamers' activity. The author investigates game as a special human occupation from the point of view of its philosophical understanding and communicative orientation. The author pays special attention to the extra-linguistic factors of videogames popularity with an accent on their origin, evolution and perspectives of development. The work gives a detailed critical survey of the existing approaches to the game and its understanding in different fields of knowledge, including linguistics and psychology. The topicality of the article follows from the general interest of modern linguistics in the research dedicated to multimodal communication, on the one hand, and from a lack of investigations analysing the communicative content and potential of videogames, on the other hand. The objective of the paper is to work out a new genre taxonomy of videogames basing on the cognitive essence of game-playing as a specific form of human activity. Thus, the author focuses on the notion of game in general and videogame in particular, analyses the main peculiarities of computer games, considers their various genre classifications, and builds up her own videogame genre taxonomy with an idea to make up for the drawbacks of those suggested before. The new videogame taxonomy rests on the two basic principles of computer games, i.e. their interactivity and possible narrativity. Hence, all videogames can be labelled as narrative (telling a certain story and having a certain plot) or non-narrative (telling the players no story). Within each of these groups, there are singled out kinetic games, mind (or mental) games, games of mixed type depending on the form and degree of their interactivity. The suggested taxonomy allows easier singling out narrative games for the purpose of analysing their ludonarrative in the future. As a prospective follow-up of the research a comparative analysis of verbal and non-verbal components can be carried out within the three types of narrative videogames. Hence, their role in the videogame's plot-story can be defined.

Что наша жизнь? Игра!
Олександр Пушкін

Постановка проблеми. Наступна робота зосереджена на проблемі лінгвальної репрезентації комп'ютерних ігор в аспекті їх функційного призначення. Тотальна розповсюдженість комп'ютерних ігор серед дорослих і дітей викликає питання щодо психологічних і комунікативних чинників їх популярності.

У сучасному світі важко представити того, хто ніколи не чув про відеоігри чи навіть не бавився ними в дитинстві або дорослим після роботи. Зро-

зуміло, що комп'ютерна гра прийшла у ХХІ ст. разом із самими комп'ютерами та сучасною технікою, але бере початок у глибині століть, сягаючи корінням тваринного світу, де гра – один із видів діяльності, що тренує та сприяє соціалізації та гармонічному існуванню індивідів. Початок розвитку теорії гри заклали ще у ХІХ ст. філософи та психологи, що розглядали гру в параметрах естетики та пов'язували виникнення гри у тому вигляді, як вона знайома людям, із появою мистецтва. Показовими щодо цього є роботи В. Вундта, Г. Спенсера та Ф. Шиллера. Комп'ютерні ігри отримали статус витворів мистецтва у 2011 році,

коли їх визнали такими уряд США та Американський національний фонд мистецтв [30]. Таким чином, виникає питання: чи можна вважати комп'ютерну гру особливим типом художнього твору, а також, до якого жанру мистецтва (якщо це мистецтво) можна її віднести?

На цьому етапі свого розвитку відеогра відповідає всім основним вимогам, що є характерними для художнього твору (образність, антропоцентризм, цілісність, діалогічність, емоційність, експресивність, символічність, наявність образу автора) [8; 10; 21; 35]. Окрім цього, її природна інтерактивність та дигітальність дозволяють уналежнити комп'ютерну гру до особливої форми дигітальної літератури [10; 11; 12; 13].

Комп'ютерна гра розширює форми і зміст комунікації людей: гра об'єднує гравців у спільну творчу діяльність чи змагання, заохочує пізнавальну і творчу активність учасників, залучаючи їх до створення і опанування нової багатоваріантної реальності, створює середовище для формування активного співпереживання, спільної дії гравця і персонажа.

Унаслідок розвитку комп'ютерних технологій розвивається особливий напрям дигітальної комунікації, що становить синтез вербального повідомлення і позамовних знаків міжособистісної комунікації. У лінгвістиці виникає поняття дигітальної літератури, що опосередкована і трансформована комп'ютерними технологіями, «створена за допомогою комп'ютерних технологій для читання на комп'ютері» [23, с. 42]. Окреме місце посідає комп'ютерний людонаратив, створений як електронне відображення друкованого повідомлення.

Актуальність проведеного дослідження визначається загальною переорганізацією сучасної лінгвістики на дослідженнях полікодових засобів комунікації, а також впливає з того, що комунікативний контент комп'ютерної гри дотепер не отримав вичерпного розгляду в спеціальній літературі. Попри значну увагу до цієї проблеми дослідників, таких як Чернов Р.П., Шмідт Е., Белл А., О. Шмельов, Е. Аарсет, Т. Кутлалієв, Дж. Функ, ці її аспекти як сюжетно-художні особливості, співвідношення різних типів комунікації у грі, а також синтаксична організація вербального внеску потребують детального розгляду.

Мета і завдання статті. *Метою* роботи є розроблення жанрової таксономії сучасних видів ігор як засобів інтерактивної діяльності людини. Поставлена мета визначає такі завдання: конкретизувати поняття гри як особливої форми діяльності людини та комп'ютерної гри як її конкретної репрезентації; розглянути особливості та жанрові класифікації сучасних відеоігор; розробити власну жанрову таксономію ігор на їх основі з урахуванням глибинної сутності гри як специфічної форми людської активності.

Предмет та об'єкт дослідження. *Об'єктом* дослідження є гра як форма діяльності людини та феномен культури, *предметом* – комп'ютерна відеогра як її сучасний підтип.

Виклад основного матеріалу дослідження. За дефініцією Найновішого філософського словника, «гра – це різновид фізичної та інтелектуальної діяльності, позбавлений прямої практичної доцільності, що представляє індивіду можливість для самореалізації, яка б виходила за межі його актуальних соціальних ролей» [42, с. 395]. Гра дає можливість прожити кілька різних типів життя. Гра передбачає отримання нових знань, тренування та закріплення й передання вже набутих знань, це «спосіб буття суб'єкта, що об'єктивується через вільну, невимушену мотивацію, самонацілену діяльність, яка здійснюється в межах певних правил або принципів, характеризується обмеженістю в часі, умовністю, наявністю суб'єкта, предмета і засобів. Гра уможливило свідоме «подвоєння світу», в якому вона є буттям другого плану, що існує за принципом додатковості в ставленні до первинного буття, відрізняється емоційною насиченістю і наявністю фантазійного компонента» [43].

Гра використовується в навчанні, ігровій терапії, тренінгах, адже передбачає емоційне включення гравця в новий вид діяльності, сприяє формуванню умінь та навичок. Педагогічну корисність ігор підкреслювали ще в Стародавній Греції (Платон [9]), а І. Кант також уважав за необхідне навчати учнів саме за допомогою гри у своїх нотатках «Про педагогіку» [3, с. 445–504]. Сутність гри досліджував у своїх працях і Г. Гадамер, кажучи, що «власне суб'єкт гри ... – це не гравець, а сама гра» [1, с.]. Так, Г. Гадамер робить висновок, що (з точки зору онтології) буття твору мистецтва, як і тексту, є грою, яка здійснюється тільки в процесі сприйняття її глядачем, читачем.

Когнітивна психологія закликає розглядати ігри як механізми для стимулювання елементарних підпрограм, які потім закарбовуються у людській поведінці та діяльності на рівні базових [8; 29].

Голландський історик та філософ Й. Хейзінга взагалі постулює народження та розвиток культури у грі, приписуючи культурі суто ігровий характер. Гру він тлумачить як культурно-історичну універсалію, «соціальний імпульс, старіший, ніж сама культура». Гра «здавна заповнювала життя і, наче дріжджі, спонукала рости форми архаїчної культури. Культ розгортався у священній грі. Поезія народилася у грі і стала жити завдяки ігровим формам. ... Висновок один: культура в її найдавніших фазах – це гра. Вона не відривається від гри, як живий плід, який відокремлюється від материнського тіла; вона розвивається у грі» [33, с. 129–130].

У. Еко [20] та Г. Гадамер [1, с. 357–403], Е. Фінк також убачають джерело культури у здібності людини до ігрової діяльності.

Отже, гра становить не відривну від людського існування форму діяльності, що перебуває в нерозривному зв'язку з культурою та різними її формами.

Комп'ютерна гра становить нову прогресивну форму гри, яка реалізується завдяки сучасним технологіям. О.О. Сухов правильно вказує, що «сучасні комп'ютерні ігри – яскравий приклад бурного розвитку інформаційних аудіовізуальних технологій ХХІ ст.» [16]. За визначенням Енциклопедичного словника, комп'ютерна гра – це «технічна гра, в якій ігрове поле перебуває під управлінням Електронно-обчислювальної машини або відтворюється на екрані дисплея. Комп'ютерна гра – одне з основних і масових застосувань мікропроцесорної обчислювальної техніки, що належить до дозвілля, виховання та освіти» [41].

Як вважає М.А. Коськов, «з розвитком засобів масової інформації погасає дидактичне, просвітницьке значення гри і стає все більш актуальною її функція в забезпеченні групових неформальних контактів, живого, безпосереднього спілкування, дефіцит якого – одна з особливостей НТР» [5, с. 24].

Відеоігри є невід'ємною частиною масової культури, перебуваючи на перетині мистецтва візуальної та аудіальної цифрової графіки та художньої літератури, що, даючи комп'ютерним іграм нарративну базу, вможливує перебування гравця у різних екзистенціях водночас, мінливий вільний вибір та вибудовується на комунікативному просторі як у межах конкретної гри, так і в межах ігрового процесу (адже в ігри може грати не одна, а декілька осіб). З огляду на це, зрозуміло, що комп'ютерна гра – це особлива форма існування тексту, що включає не лише суто вербальну інформацію, виражену мовленнєвими знаками, а й візуальні та звукові файли. Як і будь-який тип гри, комп'ютерна гра передбачає інтерактивність та містить процес активного прийняття рішень (хоча б щодо управління в межах гри). Гравець при цьому відчуває на собі вплив як людонаративу – нарративу комп'ютерної гри, так і звуків та відео, що разом сприяють більшій імерсивності відеоігор. Можна сказати, що, залишаючись в одному фізичному тілі, гравець відвідує безліч інших світів, у чому виявляє себе мультимедійність комп'ютерних ігор.

З. Фрейд підкреслює, що люди перебувають під тиском реального світу та культури навколо них, а тому ведуть життя у світі фантазій, де вони прагнуть скоректувати недоліки реального світу [17]. По суті, саме це і реалізують гравці відеоігор.

Як зауважує Т. Кутлалієв, своєю жанровою розгалуженістю відеоігри зобов'язані появі серій ігор, коли після успіху одної гри з'являвся її клон [6, с. 12]

Загалом, перші спроби жанрової класифікації відеоігор були зроблені ще у 80-ті, з приходом каталогів ігор на приставки Атарі. Одними з піонерів досліджень у цьому плані можна вважати Тома Хіршфелда з роботою «Як досягнути відеоігри» та Криса Кроуфорда з роботою «Мистецтва проектування комп'ютерних ігор». На той момент ігри Т. Хіршфелд класифікував ігри у широкі категорії типу космічні загарбники, астероїди, лабіринти, рефлексивні та інші [32], а К. Кроуфорд більш чітко поділив їх на дві категорії, як-от стратегії та екшени з шістьма виокремленими класами кожна [27]. Із часом такого розподілу стало замало, адже самих відеоігор стало значно більше.

Психолог О. Шмельов розробив дві різні класифікації відеоігор, як-от сюжетно-тематичну за змістом завдань та функціонально-психологічну за напрямом діяльності гравців [18], виокремивши стимулятори формально логічного мислення, азартні, спортивні ігри, військові ігри, переслідування та втеча, пригодницькі ігри, єдиноборства, ігри-тренажери.

О.О. Попов продовжує цей напрям та виокремлює дві «осі», за якими можна поділити всі комп'ютерні ігри з психологічної точки зору: вісь персонажності (його присутність чи відсутність) та вісь морального вибору (який є чи якого нема) [14].

Класифікація Марка Вольфа включає 42 жанри (абстрактні, пригодницькі, стимулятори, рольові, вікторини, ігри на дошках, текстові пригоди, ловля, погоня та ін.), що вперше виокремлені за принципом інтерактивності. Іконографічні схожості, тематика та авторська ідея були розкритиковані ним як базиси для класифікації взагалі, адже, на його думку, ігри суттєво відрізняються від літератури та фільмів своїм «прямим та активним залученням гравця» [40, с. 169].

Стів Пул [36] та Саймон Егенхельдт зі співавторами [28] обмежуються ж лише 6 (платформери, шутери, головоломки, beat'em-up, перегони, рольові ігри, стратегічні ігри, стимулятори, спортивні ігри, пригоди) та чотирма (екшен, стратегії, пригоди та процесо-орієнтовані ігри) категоріями, відповідно.

Цікавим дослідженням є «Багатовимірні типології ігор» Еспена Аарсета, Соїлейг Марі Смедстад та Лізе Суннана [24], що «спирається на загальну типологію текстового спілкування та намагається встановити модель для класифікації жанру «ігри у віртуальному середовищі» – ігри, що відбуваються в якомусь імітованому світі, на відміну від суто абстрактних ігор на зразок покеру або блекджек». Метою статті є визначення

найбільш типових жанрів, виходячи із сутності ігор, а не з того, як вони відомі у пресі. Створена авторами «модель» складається з низки основних «вимірів», як-от Космос, Перспектива, Час, Телеологія тощо. Кожен із цих вимірів має кілька значень змінних (наприклад, Телеологія: скінченна (Half-Life) або нескінченна (EverQuest)). Самі основні «виміри» при цьому класифікуються за групами (Час, Простір, Структура гравця, Контроль та Правила гри). Автори вважали за можливе використання винайдені багатфакторної моделі для прогнозування появи нових ігор шляхом комбінації виокремлених елементів, а відеоігри та їх різновиди слугували одним із векторів розгляду ігор як таких.

П.Г. Сибіряков пропонує характерологічну класифікацію ігор за характером діяльності, які передбачені сюжетом гри. Так, він виокремлює такі характери: активність, пошук, імітацію, планування, ідентифікацію, логіку [15].

О.В. Грановська зі співавторами вважає класифікацію відеоігор окремою міждисциплінарною категорією на межі культурології, філософії та естетики та вважає за найкраще користуватися класифікацією ігор, розробленою за жанровою аналогією фільмів [2].

Томас Епперлі вбачає основним конфліктом у класифікаціях відеоігор існування двох різних підходів до них (нараторологічного та людологічного, де перші приділяють більше уваги наративу гри та її зовнішньому виду, а другі – її механіці). Сам автор вважає, що відеоігри «функціонують у просторі між цими двома таксономіями» [26, с. 16] та розробляє класифікації ігор за такими ознаками, як платформа (ігри для ПК, мобільних пристроїв, ігрових приставок), жанр (симуляції, стратегії, екшен, рольова гра), режим гри (ступінь лінійності ігор), середовище.

Девід Томас, Кайл Орланд та Скотт Стейнберг випускають у 2007 р. довідник для журналістів комп'ютерних ігор «*The Videogame Style Guide and Reference Manual*» – «перший том, що каталогізує дивовижну мультимільйонну індустрію ігор від А до Я» [39, с. 1]. Окрім вирішення проблеми, писати слово «відеогра» як одну лексему чи як дві, автори розробили списки ігор за ігровими платформами, операційними системами та жанрами. До слова, самі дослідники не рекомендують користуватися поняттям «жанр» під час опису відеоігор, адже «багато з читачів та письменників вважають, що класифікувати ігри за вже заданими жанрами – це неправильний підхід», адже «жанри постійно змінюються та припиняють функціонувати, розвиваються та перехрещуються між собою, формуючи нові категорії» [там же, с. 73]. У своєму підході до жанрової своєрідності ігор Д. Томас зі співавторами спочатку виокремлюють

поняття, типові для усіх ігор (типу симулятивності, гра від першої особи тощо), а потім концентруються на традиційних жанрах ігор (екшен, пригоди, спорт, битва тощо)

І. Югай [22] бачить у відеоіграх сплав художнього мистецтва та художньої літератури та поділяє ігри за типом оповіді на оповідні та неоповідні, представляючи явно наративний підхід до аналізу відеоігор. Так, оповідні сприяють імерсії гравця у сюжет (екшен, квест та рольова гра), а неоповідні – це ігри, що висвітлюють знання, вміння та навички.

Тимур Кутлалієв присвятив проблемі жанрів відеоігор дисертацію [6] та, проаналізувавши різні підходи до жанрів відеоігор, запропонував власну таксономію з 6 категорій (дія – екшен, симулятор, стратегія, рольова гра, пригоди, головоломка, з піджанрами в межах кожної з них). Спортивні та розчинювальні ігри ним було досліджено окремо.

Розробники комп'ютерних ігор мають своє уявлення про те, як правильно класифікувати їх жанри. Так, Марек Хефнер та Річард Псміт пропонують поділяти ігри на ігри руху («ключовий фактор – рух, швидкість, точність... Без відмінних навичок управління робити тут просто нічого»), ігри-планування («планування подій та боротьба за отримання подальшої переваги») та ігри-сюжети («мета – просування сюжетною лінією») [19]. До кожної категорії зараховані конкретні, знайомі усім типи ігор: пригоди, стратегії, симуляції тощо.

Олександр Кірізлєєв у своїй розвідці пропонує розглядати ігри залежно від основних дій гравця, поділяючи їх на ігри спілкування («основні дії – отримання інформації, спілкування, вивчення світу»); ігри дії («основні дії – пересування у просторі, використання зброї та техніки») та ігри контролю («основні дії – командування, управління, розподіл матеріальних ресурсів») [4]. Кожна з цих груп уміщує додаткові підгрупи.

Погоджуючись з Е. Адамсом у тому, що не варто поділяти відеоігри на жанри лише за обставинкою, типом наративу чи платформою гри, а треба брати до уваги спосіб того, як саме гравець взаємодіє з грою [25] та, базуючись на вже згаданих класифікаціях відеоігор, ми все ж не можемо заперечувати, що для лінгвістичного дослідження саме наративність комп'ютерної гри буде мати найбільше значення. Отже, вибудуємо власну жанрову таксономію відеоігор, що буде використана у роботі з метою аналізу їх лінгвальних складників. Під таксономією маємо на увазі такий тип класифікації, що має систематичну та ієрархічну побудову [41]. У той час, як класифікація передбачає групування об'єктів на засадах спільних якостей, таксономія є теоретичною основою класифікації, правил, на основі яких таксони розташовані у системі. Тобто у нашому разі розгляд

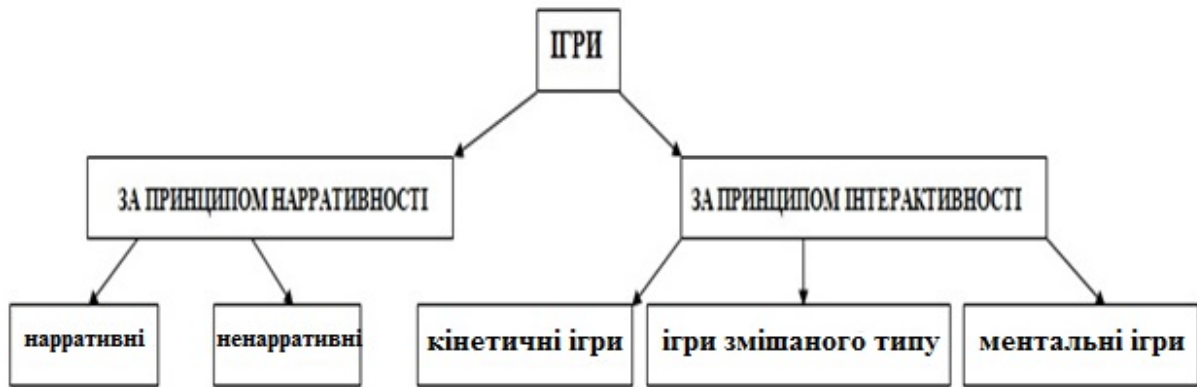


Рис. 1. Жанрова таксономія відеоігор

усієї системи відеоігор йде крізь лінзу ієрархічних систематизувальних принципів, за якими ця система організована.

Як правильно вказує І. Югай, «функціональне виявлення комп'ютерної гри відображає комунікаційну направленість, притаманну віртуальній культурі, і специфічні риси, властиві комунікації у віртуальній культурі, до яких можна зарахувати: перевагу діалогічної, інтерактивної форми спілкування, різноманітних форм співтворчості; залучення до комунікації усіх сенсорно-рухових каналів сприйняття людини, що дає учасникам комунікації цілісний і багаторівневий досвід, який можна порівняти з безпосереднім спілкуванням, незважаючи на те, що і віртуальне середовище, і образи комунікаторів можуть бути вигадкою авторів; реалізація за допомогою інтерактивності і моделювальних механізмів різних граней людського спілкування» [22].

Своєрідність способу відтворення комп'ютерної гри визначає первинність її комунікативної функції щодо інших функцій. Комп'ютерна гра виникає під час контакту з глядачем, залежить від його ігрової активності і реалізується тільки в процесі цього контакту, а все інше або є результатом цього контакту, або готує чи оформляє його.

Таким чином, головними принципами під час створення як комп'ютерних, так і звичайних ігор, є різні ступені їх нарративності та інтерактивності. Рисунок 1 представляє нашу жанрову таксономію ігор, розроблену на цих засадах.

Отже, за принципом нарративності як сюжето-організувальним розрізняємо нарративні (сюжетомісткі) та ненарративні ігри (такі, що не мають сюжетності). За принципом інтерактивної взаємодії з гравцем можемо говорити про кінетичні ігри (kinetic games) (екшен, пригоди, деякі симуляції та спортивні ігри, де головна увага концентрується на пересуванні гравця вигаданим світом гри та фізичній взаємодії з ним), ментальні ігри (mind or mental games) (головоломки, де гравець вирішує поставлені завдання, не змінюючи свого

фізичного положення у грі або змінюючи його мінімально) та ігри змішаного типу (games of mixed type) (стратегії, квести, деякі симуляції, де вирішення загадки або загального завдання гри не є можливим без фізичного пересування, проте не залежить від нього безпосередньо). При цьому нарративними чи ненарративними можуть бути будь-які ігри серед різновидів за інтерактивністю.

Рольові ігри не виокремлюються нами в особливий тип ігор, адже, по суті, певна рольовість – прийняття ролі певного персонажа у вигаданому просторі гри з функціями, звичками, вміннями та лінією поведінки і сприйняття цього персонажу іншими, що впливають із цієї ролі [31, с. 102–105] – властива усім іграм, як і інтерактивність, а отже, рольова характеристика персонажу відеоігри може розумітися просто як додаткова риса її сюжетної організації.

Зауважимо, що ця класифікація не ігнорує тип взаємодії гравця з героєм – параметр «особа» – перша чи третя – вважаємо окремою позицією, як і «медія» – тип пристрою, на якому можна грати (ПК, мобільний телефон, приставка).

Висновки та перспективи подальших розробок. Таким чином, проведене дослідження глибинної сутності поняття «гра» та її базових характеристик уможливило виокремлення двох основних принципів для жанрової таксономії відеоігор – за принципом нарративності та інтерактивності. Така таксономія дає змогу виокремлювати нарративні ігри для подальшого аналізу їх людонаративу. Запроваджену інтерактивно-нарративну таксономію відеоігор можна переломлювати і до ігор у реальній дійсності. Так, настільні ігри належать до ментальних ігор, «салочки» – до кінетичних ігор, а реальні квести – до ігор змішаного типу.

У перспективі вважаємо доцільним провести порівняльний аналіз вербальних та невербальних компонентів у межах кожного з виокремлених жанрів відеоігор та їх ролі для розгортання сюжету у нарративних відеоіграх.

ЛІТЕРАТУРА

1. Гадамер Г.Г. Истина та метод. Київ : ЮНІВЕРС, 2000. 464 с.
2. Грановская О.В. Дуков Е.В., Иоскевич Я.Б. Новые аудиовизуальные технологии. Москва : Едиториал УРСС, 2005. 488 с.
3. Кант И. Трактаты и письма. Москва : Наука, 1980. 711 с.
4. Кирилеев А. Классификация жанров компьютерных игр. *Компьютерные игры как искусство*. 24.09.2009. URL: https://gamesisart.ru/janr.html#TableJanr_Create
5. Коськов М.А. К теории чистой игры. *Studia kulturae*. Выпуск 3. Альманах кафедры философии культуры и культурологи и Центра изучения культуры философского факультета Санкт-Петербургского государственного университета. Санкт-Петербург, 2002. С. 9–26.
6. Кутлалиев Т.Х. Жанровая типология компьютерных игр: проблема систематизации художественных средств : автореф. дисс. . канд культурологии. Москва, 2014. 25 с.
7. Морозова И.Б. Вербальный конфлікт як особлива мовленнєва тактика в діалозі. *Мова: науково-теоретичний часопис з мовознавства*. № 19. Одеса: Астропринт, 2013. С. 30–33.
8. Морозова И.Б. Речевые механизмы успешного диалогизирования (на материале современного англоязычного художественного диалога). *Науковий вісник Херсонського державного університету. Серія «Лінгвістика»: Зб. наук. праць*. Выпуск XX. Херсон : ХДУ, 2013. С. 128-134.
9. Платон. Собрание сочинений в 4 т.: Т. 4. Общ. ред. А. Ф. Лосева и др.; Авт. вступит, статьи А.Ф. Лосев; Примеч. А.А. Тахо-Годи; Пер. с древнегреч. Москва : Мысль, 1990. 860 с.
10. Пожарицкая Е.А. Цифровая литература как интерактивная игра с читателем. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету ім. Лесі Українки. Серія: Філологічні науки*. Луцьк : Східноєвропейський національний університет ім. Лесі Українки, 2016. № 6 (331). С. 63–70.
11. Пожарицкая Е.А. Базовая таксономия электронной литературы: роды и виды. *Науковий вісник Херсонського державного університету. Серія «Лінгвістика»: Зб. наук. праць*. Выпуск XX. Херсон: ХДУ, 2017. С. 199–204.
12. 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* (Мелітополь, 27-28 вересня 2018 р.). Мелітополь : Видавництво МДПУ ім. Б. Хмельницького, 2018. С. 179-183.
13. Пожарицкая Е.А. Особенности вербализации художественного произведения в романе и компьютерной игре: компаративный анализ. *Тэарэтычныя і прыкладныя аспекты этналагічных даследаванняў : зборнік навуковых артыкулаў*. Мінск : БНТУ, 2019. С. 327–333.
14. Попов О.А. Новая классификация компьютерных игр. *Статистика в психологии и педагогике*. 2009. URL: <https://psystat.at.ua/publ/4-1-0-30>
15. Сибиряков П.Г. Характеры и жанры видеоекранных игр. *Новые аудиовизуальные технологии*. Москва : Едиториал УРСС, 2005. С. 161–163.
16. Сухов А.А. Погружение в виртуальные миры: междисциплинарное исследование современных компьютерных игр : учебное пособие : Электронное текстовое издание. Екатеринбург: Уральский федеральный университет им. Б. Ельцина, 2015. 117 с. URL: <https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/36075/1/suhov.pdf>
17. Фрейд З. Психология масс и анализ человеческого Я. Москва : Азбука, 2019. 192 с.
18. Шмелев А.Г., Бурмистров И.В., Зеличенко А.И., Пажитнов А.Л. Мир поправимых ошибок (психология компьютерных игр). *Компьютерные игры*. 1988. С. 16–84.
19. Хефнер М., Псмит Р. Лучшие компьютерные игры. ЛКИ. №1 (38) январь 2005. URL: <http://www.lki.ru/text.php?id=37>
20. Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию. М.: ТОО ТК «Петрополис», 1998. 432 с.
21. Эльконин Д.Б. Психология игры. Москва : Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. 360 с.
22. Югай И.И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX–XXI веков : автореферат дис. ... канд. искусствоведения. Санкт-Петербург, 2008. 26 с.
23. Aarseth Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University Press, 1997. 216 p.
24. Aarseth E., Smedstad S.M., Sunnanå L. A multidimensional typology of games. *DiGRA '03 Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*. 2003. P. 48–53.
25. Adams E. *Fundamentals of Game Design*. San Francisco: New Riders, 2013. 576 p.
26. Apperley Thomas H. Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming*. 2006. March (vol. 37, iss. 1). P. 6–23.
27. Crawford Chris. *The Art of Computer Game Design*. Berkeley, Calif. : Osborne/McGraw-Hill, 1984. 134 p.

28. Egenfeldt-Nielsen S., Smith J.H., Tosca S.P. *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Routledge, 2015. 286 p.
29. Eysenck Michael W., Keane Mark T. *Cognitive Psychology: A Student's Handbook*. Psychology Press, 2015. 856 p.
30. Funk J. Games Now Legally Considered an Art Form (in the USA) *The Escapist* 6.05.2011. URL: <https://v1.escapistmagazine.com/news/view/109835-games-now-legally-considered-an-art-form-in-the-usa>
31. Harrigan P., Wardrip-Fruin N. *Second Person: Roleplaying and Story in Playable Media*. MIT University Press. 2007. 408 p.
32. Hirschfeld Tom. *How to Master the Video Games*. NY: Bantam Books, 1981. 197 p.
33. Huizinga Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. NY: Angelico Press, 2016. 232 p.
34. Morozova I., Pozharytska O. *Speech Roles and Games We Play. ISLE 5. The 5th International Conference of the International Society for the Linguistics of English (organised by the Institute of English Studies, School of Advanced Study)*. 17 – 21 July. London: Institute of English Studies, 2018. P. 25–28.
35. Morozova I., Pozharytska O. A reader's pathway through the text and through the game: A Gestalt approach. *IALS 8. The 8th Conference of the International Association of Literary Semantics*. April 15–17. Reykjavík: University of Iceland, 2019. P. 26–28.
36. Poole Steven. *Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution*. NY: Arcade Publishing; First US Edition, 2000. 256 p.
37. 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.
38. Pozharytska O. Videogames as a special type of multimodal communication. *Scientific achievements of modern society. Abstracts of the 5th International scientific and practical conference*. Liverpool, United Kingdom: Cognum Publishing House. 2020. Pp. 826–833. URL: <http://sci-conf.com.ua>.
39. Thomas D., Orland K., Steinberg S. *The videogame style guide and reference manual*. Power Play, 2007. 100 p.
40. Wolf Mark J. P. *The Medium of the Video Game*. University of Texas Press, 2001. 228 p.
41. Большой энциклопедический словарь (БЭС). URL: https://dic.academic.ru/dic.nsf/enc3p/161142/КОМПЬЮТЕРНАЯ_ИГРА.
42. Новейший философский словарь: 3-е изд., исправл. Мн.: Книжный Дом. 2003. 1280 с.
43. Энциклопедия эпистемологии и философии науки. Москва : «Канон+», РООИ «Реабилитация». И.Т. Касавин. 2009. URL: http://endic.ru/enc_epist/Igra-126.html

REFERENCES

- Gadamer, G.G. (2000) *The truth and the method [Istyna ta metod]*. K: Yunivers.
- Granovskaya, O.V., Dukov, E. V., Ioskevich, Ya. B. (2005) *New Audio-visual technologies [Novyye audiovizualnyye tekhnologii]*. M. : Editorial URSS.
- Kant, I. (1980) *Manuscripts and letters [Traktaty i pisma]*. M.: Nauka.
- Kirizleyev, A. (2009) Classification of computer games genres [Klassifikatsiya zhanrov kompyuternykh igr]. *Kompyuternyye igry kak iskusstvo*. https://gamesisart.ru/janr.html#TableJanr_Create
- Koskov, M.A. (2002) On the theory of pure game [K teorii chistoy igry]. *Studia kulturae*. Vypusk 3. Almanakh kafedry filosofii kultury i kulturologi i Tsentra izucheniya kultury filosofskogo fakulteta Sankt-Peterburgskogo gosudarstvennogo universiteta. SPb. P. 9–26.
- Kutlaliyev, T. Kh. (2014) *Genre typology of computer games: the problem of systematising artistic means [Zhanrovaya tipologiya kompyuternykh igr: problema sistematizatsii khudozhestvennykh sredstv]* : PhD synopsis. M.
- Morozova, I.B. (2013) Verbal conflict as a specific speech tactic in dialogue [Verbalniy konflikt yak osobлива movlenneva taktika v dialozi]. *Mova: naukovo-teoretichniy chasopis z movoznavstva*. № 19. Odesa: Astroprint. 2013. P. 30-33.
- Morozova, I.B. (2013) Speech mechanisms granting an efficient dialogue (based on modern English-language dialogue in fiction) [Rechevyye mekhanizmy uspeshnogo dialogizirovaniya (na materiale sovremennogo angloyazychnogo khudozhestvennogo dialoga)]. *Scientific herald of Kherson State University. Series: Linguistics: Collection of scientific works*. XX. Kherson: KhDU. P. 128-134.
- Platon (1990). *Collection of works in 4 volumes [Sobraniye sochineniy v 4 t.]*: T. 4. M.: Mysl.
- Pozharitskaya, E.A. (2016) Digital literature as an interactive game with the reader [Tsifrovaya literatura kak interaktivnaya igra s chitatelem]. *Scientific herald of Lesia Ukrainka East European National University. Series: Language Studies*. Lutsk : Lesia Ukrainka East European National University. № 6 (331). P. 63–70.
- Pozharitskaya, E.A. (2017) Basic taxonomy of digital literature: genera and types. [Bazovaya taksonomiya elektronnoy literatury: rody i vidy]. *Scientific herald of Kherson State University. Series: Linguistics: Collection of scientific works*. XX. Kherson: KhDU. P. 199-204.

12. Pozharitska, O.O. (2018) Videogame as a synthesis of the user's verbal and non-verbal interaction [Videogra yak sintez verbalnikh ta neverbalnikh interaktivnikh diy koristuvacha]. *Aktualni problemi funktsionuvannya movi i literaturi v suchasnomu polietnichnomu suspilstvi*: Proceedings of the IV international scientific and practical conference. Melitopol. 27-28.09.2018. Melitopol: Vidavnitstvo B. Khmelniysky MDPU. P. 179-183.
13. Pozharitskaya, E.A. (2019) Peculiarities of a literary work in a novel and in a computer game: A comparative study. [Osobennosti verbalizatsii khudozhestvennogo proizvedeniya v romane i kompyuternoy igre: komparativnyy analiz]. *Tearetychnyya i prykladnyya aspekty etnalagichnykh dasledavannyaŷ* : zbornik navukovykh artykulaŷ. Minsk : BNTU. P. 327-333.
14. Popov, O.A. (2009) A new classification of computer games [Novaya klassifikatsiya kompyuternykh igr]. *Statistika v psikhologii i pedagogike*. <https://psystat.at.ua/publ/4-1-0-30>
15. Sibiryakov, P. G. (2005) Characters and genres of videogames [Kharaktery i zhanry videoekrannykh igr]. *Novyye audiovizualnyye tekhnologii*. M. : Editorial URSS. P. 161-163.
16. Sukhov, A.A. (2015) *Immersion in virtual worlds: a multidisciplinary research of modern computer games [Pogruzheniye v virtualnyye miry: mezhdistsiplinarnoye issledovaniye sovremennykh kompyuternykh igr]* : manual. Electronic edition. Ekaterinburg: B.Eltsin Ural Federal University. <https://elar.urfu.ru/bitstream/10995/36075/1/suhov.pdf>.
17. Freyd, Z. (2019) *Mass psychology and human "I" analysis [Psikhologiya mass i analiz chelovecheskogo Ya*. M.: Azbuka.
18. Shmelev, A. G., Burmistrov, I. V., Zelichenko, A. I., Pazhitnov, A. L. (1988) A world of amendable mistakes (psychology of computer games) [Mir popravimyykh oshibok (psikhologiya kompyuternykh igr)]. *Kompyuternyye igry*. P. 16–84
19. Khefner, M., Psmit, R. (2005) Best videogames [Luchshiye kompyuternyye igry]. *LKI*. №1 (38) January. <http://www.lki.ru/text.php?id=37>
20. Eko, U. (1998) *Missing structure. Introduction to semiology [Otsutstvuyushchaya struktura. Vvedeniye v semiologiyu]*. M.: TOO TK «Petropolis».
21. Elkonin, D. B. (1999) *Game psychology [Psikhologiya igry]*. M.: Gumanit. izd. tsentr VLADOS.
22. Yugay, I. I. (2008) *Videogame as a genre of art in XX–XXI centuries. [Kompyuternaya igra kak zhanr khudozhestvennogo tvorchestva na rubezhe XX–XXI vekov]* : PhD synopsis. Saint-Petersburg.
23. Aarseth, Espen J. (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University Press.
24. Aarseth, E., Smedstad, S.M., Sunnanå, L. (2003) A multidimensional typology of games. *DiGRA '03 Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up*. P. 48–53.
25. Adams, E. (2013) *Fundamentals of Game Design*. San Francisco: New Riders.
26. Apperley, Thomas H. (2006) Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres . *Simulation & Gaming*. March (vol. 37, iss. 1). P. 6–23.
27. Crawford, Chris. (1984) *The Art of Computer Game Design*. Berkeley, Calif. : Osborne/McGraw-Hil.
28. Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J.H., Tosca, S.P. (2015) *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Routledge.
29. Eysenck, Michael W., Keane, Mark T. *Cognitive Psychology: A Student's Handbook* (2015). Psychology Press.
30. Funk, J. Games Now Legally Considered an Art Form (in the USA)(2011) *The Escapist* 6.05.2011. <https://v1.escapistmagazine.com/news/view/109835-games-now-legally-considered-an-art-form-in-the-usa>
31. Harrigan, P., Wardrip-Fruin, N. (2007) *Second Person: Roleplaying and Story in Playable Media*. MIT University Press.
32. Hirschfeld, Tom. (1981) *How to Master the Video Games*. NY: Bantam Books.
33. Huizinga, Johan (2016). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. NY: Angelico Press.
34. Morozova, I., Pozharytska, O. (2018) Speech Roles and Games We Play. *ISLE 5. The 5th International Conference of the International Society for the Linguistics of English (organised by the Institute of English Studies, School of Advanced Study). 17 – 21 July*. London: Institute of English Studies. P. 25-28.
35. Morozova, I., Pozharytska, O. (2019) A reader's pathway through the text and through the game: A Gestalt approach. *IALS 8. The 8th Conference of the International Association of Literary Semantics. April 15-17*. Reykjavík: University of Iceland. P. 26-28.
36. Poole, Steven. (2000) *Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution*. NY: Arcade Publishing; First US Edition.
37. Pozharytska, Olena (2016). Computer Literature as a New Modus of the Readers' Existence. *Science and Education a New Dimension. Philology*. IV (23). Issue: 100. P. 27-32.
38. Pozharytska, O. (2020) Videogames as a special type of multimodal communication. *Scientific achievements of modern society. Abstracts of the 5th International scientific and practical conference*. Liverpool, United Kingdom: Cognum

- Publishing House. Pp. 826-833. <http://sci-conf.com.ua>.
39. Thomas, D., Orland, K., Steinberg, S. (2007) *The videogame style guide and reference manual*. Power Play.
40. Wolf, Mark J. P. (2001) *The Medium of the Video Game*. University of Texas Press.
41. *Big Encyclopaedic Dictionary [Bolshoy entsiklopedicheskiy slovar (BES)]*. https://dic.academic.ru/dic.nsf/enc3p/161142/KOMPYuTERNAYa_IGRA.
42. *Newest Dictionary in Philosophy [Noveyshiy filosofskiy slovar]*. (2003). Mn.: Knizhnyy Dom.
43. *Encyclopaedia of epistemology and science philosophy [Entsiklopediya epistemologii i filosofii nauki]* (2009). M.: «Kanon+». ROOI «Reabilitatsiya». I.T. Kasavin. http://endic.ru/enc_epist/Igra-126.html.