

Litera

Правильная ссылка на статью:

Артамонова М.В., Миронченко Р.С., Тулина Е.В. Артланги в компьютерных играх: таксономия и функции // Litera. 2024. № 10. DOI: 10.25136/2409-8698.2024.10.71853 EDN: EPTDYT URL: https://nbpublish.com/library_read_article.php?id=71853

Артланги в компьютерных играх: таксономия и функции

Артамонова Мария Валериевна

ORCID: 0000-0002-2547-4988

кандидат филологических наук

доцент, кафедра лингвистики и перевода; Магнитогорский государственный технический университет им. Г. И. Носова

455047, Россия, Челябинская область, г. Магнитогорск, ул. Пятидесятилетия Магнитки, 52/2, кв. 176

✉ maria_art@inbox.ru



Миронченко Роман Сергеевич

ORCID: 0009-0009-1755-8450

студент, кафедра Лингвистики и перевода; Магнитогорский государственный технический университет им. Г. И. Носова

455000, Россия, Челябинская область, г. Магнитогорск, ул. Жемчужная, 19/1, кв. 19

✉ roman.mironchenko@outlook.com



Тулина Екатерина Валерьевна

ORCID: 0000-0002-6641-2572

кандидат филологических наук

доцент, кафедра Лингвистики и перевода; Магнитогорский государственный технический университет им. Г. И. Носова

455000, Россия, Челябинская область, г. Магнитогорск, Сталеваров, 16, кв. 88

✉ tulina78@yandex.ru



[Статья из рубрики "Язык"](#)

DOI:

10.25136/2409-8698.2024.10.71853

EDN:

EPTDYT

Дата направления статьи в редакцию:

30-09-2024

Аннотация: Данная статья посвящена изучению и анализу искусственных языков, а именно артлангов, которые используются для создания уникального сеттинга и функционала в компьютерно-игровом дискурсе (на примере компьютерной игры "Chants of Sennaar"). Объектом исследования выступают арланги в компьютерно-игровом дискурсе. Предметом исследования являются функциональные особенности и роли артланги в компьютерно-игровом дискурсе, их мирообразующая и сюжетообразующая функции. Для проведения анализа классификации и функций артланга в виртуальном пространстве компьютерной игры авторы статьи используют комплексный подход (интегративный, эксплоративный и конфигуративный) с целью выявления лексических, грамматических и синтаксических особенностей артлангов, а также учитывают их связь с игровой механикой, внутриигровым пространством и коммуникативной реальностью компьютерных игр. Лингвистический анализ в статье базируется на сравнении 5 искусственных языков, специально созданных для рассматриваемой игры, каждый из которых имеет свой уникальный функционал и структуру, которые отражают специфику той группы персонажей, которая его используют. Научная новизна работы заключается в том, что авторы исследования попытались вывести универсальные и специфические характеристики искусственных языков (артлангов) в компьютерно-игровом дискурсе. Авторы делают вывод о том, что компьютерно-игровой дискурс предлагает принципиально новое, отличное от художественной литературы, интерактивное пространство для создания и функционирования искусственных языков, а также для проведения уникальных лингвистических экспериментов на стыке грамматики, морфологии и семантики. Кроме того, авторами были сделаны выводы о том, что реализация данных артлангов в рамках всех трех подходов (интегративного, эксплоративного и конфигуративного) позволяет вымышленным языкам (артлангам) полноценно функционировать и развиваться как самостоятельным лингвистическим системам, обогащая игровой опыт и конструируя новую коммуникативную реальность.

Ключевые слова:

искусственный язык, конланг, артланг, таксономия артлангов, функции артлангов, компьютерный дискурс, игровой дискурс, игровая механика, интерактивность, интегративный подход

Введение. Вымышленные языки (или конланги – от англ. constructed languages) явление далеко не новое, они появились много веков назад. Впервые – с целью создания тайных (секретных) способов хранения и передачи информации, а также формирования коммуникативной среды, защищенной от посторонних. Конланг выполнял при этом дифференцирующую функцию, давая возможность отличить «своего» от «чужого». Трудности в постижении естественных языков заставляли ученых-лингвистов и философов задуматься над созданием искусственного языка, который был бы логически непротиворечивым и позволял выражать мысль наиболее точно и однозначно, ведь алогическая структура естественного языка считалась преградой для человеческого мышления [\[1\]](#).

Кроме того, неоднократно предпринимались попытки создания искусственного языка, способного упростить коммуникацию между людьми и вытеснить естественные языки из научной сферы и международного общения (например, эсперанто имеет удобное для машинного распознавания соответствие «одна буква – один звук», а его

«последователь», язык идо, кроме стройной системы правил и отсутствия неоднозначности, эстетичен и удобен в использовании [2].

Большой интерес к искусственным языкам проявился в конце XX – начале XXI вв. с появлением запроса на машинный перевод и развитием искусственного интеллекта. Тогда и стало понятно, что наибольшую сложность для систем обработки естественного языка вызывает неоднозначность на всех его уровнях. Решить подобную проблему непросто, даже отсылая компьютер к неким правилам, позволяющим найти необходимую для определения контекста информацию в базе знаний. Было достаточно сложно разработать универсальную модель для машинного перевода с одного языка на другой, поэтому некоторые исследователи полагают, что использование универсального искусственного языка позволит разработчикам искусственного интеллекта сосредоточиться на других задачах кроме систем обработки естественного языка [3].

В современном мире искусственные языки успешно находят применение в новой сфере, существующей на стыке художественной литературы, мультимедиа и компьютерных технологий. Речь идет о компьютерных играх. Искусственные языки открывают новые возможности в этой области, позволяя создать уникальную атмосферу и обеспечить неповторимый пользовательский опыт. Исторически сложилось так, что многие игры использовали упрощённые варианты реальных языков или даже полное отсутствие текста, опираясь только на графику и звук для передачи информации. Однако с развитием технологий и увеличением сложности игровых сюжетов появление искусственных языков стало необходимым шагом для передачи глубины и нюансов персонажей, а также для создания интерактивных сюжетных линий в ряде игровых жанров.

Целью данного исследования является:

- 1) обзор работ, посвященных искусственным языкам, в частности тем, что нашли свое применение в литературе, массовой культуре и компьютерных играх;
- 2) обсуждение компьютерного и компьютерно-игрового дискурса и их связи с искусственными языками;
- 3) анализ таксономии искусственных языков Л. Пурмоно, используемых в компьютерных играх;
- 4) определение и обсуждение функций искусственных языков, созданных для игры "Chants of Sennaar".

Обзор литературы. Для начала рассмотрим, каким образом классифицируются искусственные языки вне компьютерно-игрового контекста. В зависимости от цели создания можно разделить все искусственные языки (конланги) на несколько групп:

- 1) Энджланги (от англ. engineered languages) созданы для упорядочения языковой структуры, упрощения лингвистической системы и получения логического языкового ряда.
- 2) Ауксланги (от англ. auxiliary languages) имеют целью своего упрощение коммуникации между людьми для обеспечения взаимопонимания.
- 3) Артланги (от англ. artistic languages) возникают для воплощения художественного замысла и создания уникального вымышленного мира художественного произведения /

компьютерной игры [\[4\]](#).

В последнее время все чаще появляются аргланы, которые призваны выполнять миро- или сюжетобразующую функцию. Данные художественно-лингвистические конструкты, в отличие, например, от эсперанто не используются в реальности и являются частью авторских легендариумов – вымышленных вселенных. На вымышленных языках в основном говорят фантастические или сказочные существа и народы, населяющие несуществующие миры [\[5\]](#). Создатели литературных произведений, кинофильмов или компьютерных игр в жанре научная фантастика или фэнтези зачастую используют артланги или их отдельные составляющие для создания определенной атмосферы, мировосприятия и мировоззрения своих выдуманных героев, наделяя их особыми характеристиками. Такие артланги могут также служить завязкой событий и источником тех или иных сюжетных коллизий [\[5\]](#). Наиболее масштабно и тщательно проработанными артлангами являются квенья (англ. Quenya) и синдарин (англ. Sindarin) – эльфийские языки, изобретенные Джоном Толкином. Многие создатели вымышленных языков разрабатывали уникальный лингвистический конструкт, которые хотя и были основаны на двух или нескольких существующих языках, тем не менее, отличались от них и впоследствии развивались по собственным языковым законам, не обязательно идентичным тем, которые действовали в «материнских» языках.

Примером тщательно проработанных артлангов могут служить также клингонский и дотракийский языки. Язык расы клингонцев был разработан лингвистом Марком Окрандом для героев сериала «Звездный путь». Он отражает характер его носителей – воинственный, агрессивный и грубый. Гортанные звуки создают устрашающий эффект. Лексика частично взята из санскрита и языков североамериканских индейцев. Этот язык популярен и по сей день, на нем выпускают книги, журналы, пишут песни. Его можно встретить в Google переводчике [\[6\]](#).

Язык дотракийцев был первоначально изобретен Джорджем Мартином для персонажей книг «Песни льда и огня», а позже доработан лингвистом Дэвидом Петерсоном по заказу компании HBO для сериала «Игра престолов». В этом артланге присутствуют фрагменты грамматики и фонетики из турецкого, эстонского, суахили и русского языков. Порядок слов стандартный: за подлежащим следует сказуемое и дополнение. Однако присутствует склонение по падежам. Интерес к этому сериалу и языку был большим, таким образом, в 2014 году компания HBO совместно с издательством Living Language даже запустили онлайн-курс по дотракийскому языку [\[7\]](#).

Исходя из вышесказанного, можно говорить о некоторых наиболее очевидных функциях вымышленных языков:

- 1) создание секретной языковой среды;
- 2) упрощение межкультурного общения;
- 3) создание универсального языка;
- 4) создание аутентичного сеттинга;
- 5) раскрытие художественного замысла автора.

В конце XX века появляется новое поле для создания и развития артлангов, непосредственно связанное с их функциями. Речь идет о компьютерных играх, зародившихся еще в 70-х годах XX века и создавших безграничные, прогрессивно

развивающиеся возможности как для индустрии развлечений, так и для художественного самовыражения.

Для определения понятия компьютерной игры обратимся к фундаментальному исследованию Астрид Энслин «Язык игр» (The Language of Gaming). Автор пишет, что игра представляет собой «систему правил с изменяемым и измеряемым результатом, в которой различным результатам соответствуют различные значения, игрок прилагает усилия для достижения определённого результата, игрок является эмоционально привязанным к результату, а последствия данной деятельности являются договорными» [8].

Поскольку компьютерная игра имеет место в виртуальном пространстве, уместно предположить, что она формирует свой собственный дискурс, одновременно и связанный с компьютерным дискурсом, и отличающийся от него. А.Б. Кутузов предлагает следующие пять основных признаков компьютерного дискурса [9]: цифровой канал передачи сигнала; дистантность; анонимность; мультимедийность и устно-письменный характер коммуникации. Именно последний особенно важен в рамках данного исследования – компьютерно-игровой дискурс, в большинстве случаев, предполагает коммуникацию игрока и игры и / или игрока, игры и других игроков, проходящую в письменной и / или устной форме, вербально и невербально [10].

Если углубиться в вопрос, то становится очевидным, что артланги способствуют реализации основных признаков игры в рамках игрового дискурса. Речь идет о сформулированных выдающимся нидерландским историком и культурологом Й. Хёйзенгой признаках игры, а именно: игра свободна, игра не есть настоящая жизнь и игра отграничена [11]. Соответственно, становятся очевидными совпадения по дискурсивным характеристикам компьютерных игр, а именно: отграниченность цифровым пространством, условность в рамках мультимедийности и свобода в рамках анонимности и дистантности.

Таким образом, можно сделать вывод, что артланги в компьютерно-игровом дискурсе действуют на стыке людологии и нарратологии, поскольку подразумевают активное взаимодействие игрока с языком. Артланг в компьютерной игре становится частью игровой механики в той или иной степени. Игровая механика – это правила, по которым описывается взаимодействие игрока с игровыми объектами через интерфейсы или средства управления, правила, по которым в игровом мире должно что-то меняться [12].

Материалы и методы. Для проведения исследования использования вымышленных языков в компьютерных играх был разработан комплексный подход, включающий анализ теоретических и эмпирических исследований по данному вопросу. В частности, использовался контент-анализ для выявления структурных и лексических особенностей вымышленных языков в игре 2023 года "Chants of Sennaar". Анализировались такие аспекты, как грамматика, лексика и семантика языков, а также их интеграция в диалоги и описания мира. Собранные данные обрабатывались с использованием количественных методов статистики для выявления закономерностей и особенностей восприятия вымышленных языков. Комбинирование качественных и количественных методов исследования позволяет получить всестороннее понимание функционирования вымышленных языков в компьютерно-игровом пространстве в рамках соответствующей таксономии.

Результаты исследования и обсуждение результатов. Согласно исследованию Л.А.

Пурмоно и др., артланги в компьютерных играх должны классифицироваться по критериям, в корне отличающимся от остальных, поскольку они интерактивны и их функционал отличается от функционала артлангов, используемых в литературе и кино. Авторы предлагают рассматривать их в неотъемлемой связи с их ролью в создании и реализации игры, используя три подхода: интерпретивный, эксплоративный и конфигуративный. Эти подходы приведены по степени возрастания вовлечения артланга в игровой процесс. Интерпретивный подход подразумевает, что игрок пассивно воспринимает текстовую информацию, интерактивность сведена к нулю, язык не включен в игровые механики. Эксплоративный подход предполагает большую степень интерактивности, игрок взаимодействует с языком, который уже становится важной частью игровой механики. И заключительный, конфигуративный подход используется для артлангов, которые служат основой игровой механики, коммуникации с игрой и другими игроками и тесно связаны с сюжетной составляющей, что полностью погружает игрока в язык игры [\[13\]](#).

В статье Л. Пурмоно исследуемые игры классифицированы по этим трем категориям, и автор приходит к выводу, что разработчики игр могут достигнуть максимальной степени вовлеченности игрока в процесс благодаря использованию / созданию оптимально отвечающего этим целям вымышленного языка [\[13\]](#).

Рассмотрим, как артланг может быть использован в компьютерной игре сразу в трех аспектах на примере игры 2023 года "Chants of Sennaar" от студии Focus Entertainment. Это игра на стыке жанров головоломка / приключение, в которой игроку приходится осваивать языки пяти непохожих друг на друга народов ради достижения взаимопонимания и гармонии. Местом действия символично выбрана [Вавилонская] Башня на этапе, когда языки уже перемешались, а ее обитатели потеряли связь друг с другом и стали развиваться каждый в своей уникальной манере. В игре действуют пять артлангов: язык монахов (34 символа), воинов (36 символов), бардов (42 символа), алхимиков (42 символа плюс система комплексных числительных) и ушедших (32 символа), которые осваиваются последовательно, в том числе методом сравнительного анализа. Каждый из языков представлен только в графической форме: в виде барельефов, рукописей, знаков, граффити, панелей инструментов и диалогов в форме окон / облаков.

У языка монахов следующий порядок слов: подлежащее, сказуемое, дополнение (SPO). Нет служебных слов (кроме отриц. частицы), в т.ч. нет предлогов. Вопрос не маркируется, звуковая составляющая неизвестна. Пунктуационные знаки отсутствуют (кроме точки). Символы имеют в некоторых случаях несколько значений, которые различимы при помощи контекста. Множественное число строится при помощи редупликации символа. У глаголов множественное число отсутствует, либо не обозначается на письме. Графической информации о спряжениях глаголов и склонениях существительных и других частей речи нет. Символы можно классифицировать по категориям, обозначающим ту или иную функцию в языке, примеры чего будут представлены ниже.

В языке монахов есть некое разделение на части речи, однако слова, постоянно действующие как глаголы, существительные и прилагательные, которые встречаются игроку-переводчику, могут трансформироваться и переходить в другую часть речи при помощи грамматических (символьных) категоризаторов или без них.

Письмо языка монахов – логографическое. Каждый символ или составная часть символа – морфема или слово. Некоторые символы являются грамматическими (символьными)

категоризаторами. В языке монахов нет чёткого разделения между понятиями «морфема», «слово» и «графема».

Одним из грамматических отличий между языком воинов и языком монахов будет наличие в первом отдельного служебного слова для обозначения множественного числа. Данный маркер множественного числа обозначается символом ✓ и ставится перед существительным. С прилагательными и глаголами использование данного маркера не зафиксировано.

В языке воинов гораздо больше пиктографических символов и каждый из них обозначает отдельный объект или явление в языке. Глаголы имеют общий символьный корень в виде «галочки» ✓, на который наслаиваются остальные элементы. Больше категоризаторов как таковых в языке воинов нет.

Помимо маркера множественного числа, в языке воинов присутствует отрицательная частица ✕, действующая по тем же правилам, что и в языке монахов. Пунктуационно, присутствует точка.

В языке воинов отсутствуют местоимения (а также нет 1-ого и 2-ого лиц). При обращении к человеку на том месте, где в другом языке было бы местоимение «Вы» или «ты», в языке воинов будет существительное, обозначающее лицо, выполняющее тот или иной вид деятельности. Например, если воин обращается к алхимику с каким-либо вопросом, он скажет, например: «А алхимик знает, ...?».

Язык бардов в Башне – первый на пути игрока-переводчика язык, структурно отличающийся от уже известных языка монахов и языка воинов. Порядок слов в языке бардов в случае присутствия в предложении дополнения: дополнение, подлежащее, сказуемое (OSP). В случае отсутствия: сказуемое, подлежащее (PS). Сказуемое в данном случае выступает в роли дополнения и ставится перед подлежащим. Нет предлогов. Есть отрицательная частица = и вопросительная частица ÷, обрамляющие отрицательное и вопросительное предложения с двух сторон соответственно.

Все символы языка бардов имеют общую графическую структуру: у каждого символа есть нижняя горизонтальная черта —. В потоке предложения все символы одного предложения, являющегося законченной мыслью, соединяются.

Кроме того, в языке бардов у всех глаголов есть общий категоризатор: •. Данная точка должна стоять в правом верхнем углу символа, чтобы обозначать глагол. Если • стоит внизу символа по середине, она обозначает место/локацию (дом, здание, постройку) или направление (юг, север, запад, восток). Плюрализатор 1 ставится после определяемого слова, в отличие от языка воинов, где ✓ предшествует существительное.

В языке бардов, как и в остальных языках Башни, отсутствует категория модальных глаголов. В предложениях языка такие глаголы отсутствуют, и нужная мысль выражается через «упрощённую» конструкцию, например: вместо «можешь помочь?» – «поможешь?», вместо «сумеешь ходить?» – «сходишь?» или даже «ходишь?». Однако, в отличие от предыдущих языков, встречаемых игроком, язык бардов – первый, предлагающий глагол-связку D со значением «быть», «являться», «находиться».

Грамматика языка алхимиков напоминает грамматику языков остальных народов Башни. Стоит отметить, что от языка воинов, например, он отличается использованием плюрального показателя: O, который, как и в языке бардов, ставится после определяемого слова, а не перед ним.

Значительных отличий от других языков Башни нет, однако, язык алхимиков – первый в своём роде, содержащий систему исчисления. В нём есть следующие цифры: \lfloor (0), \lceil (1), \llcorner (2), \lrcorner (3), \llcorner (4), \llcorner (5), \lceil (6), \llcorner (7), \llcorner (8), \llcorner (9). Алхимики используют десятиричную систему счисления. Цифры наслаиваются на один общий «шест». Единицы, как в примерах выше, находятся в правой нижней части «шеста». Десятки идут слева снизу, сотни – справа сверху, а тысячи – слева сверху.

У алхимиков должен быть значительный словарный запас и развитая система словообразования, так как у них есть большая библиотека, содержащая сотни тысяч трудов на их языке. Генеалогически, язык алхимиков и язык бардов могут приходить к общему источнику, так как данные народы когда-то в прошлом разделились. В одной из книг в библиотеке находится этому подтверждение, о чём затем один из алхимиков сообщает по «видеосвязи» барду. Про порталы-терминалы и их роль в мире Башни будет сказано позже.

В языке алхимиков отсутствует копула, есть строгий порядок слов (как и в остальных языках Башни). Порядок слов – SPO (подлежащее, сказуемое, дополнение).

Язык ушедших (отшельников) – это более комплексная, замысловатая форма языка, совмещающая в себе элементы всех ранее изученных игроком языков (языка монахов, воинов, бардов и алхимиков). Символы в языке ушедших могут совмещаться, образуя единый иероглиф. Множественное число не имеет задокументированного отдельно стоящего символа, маркер множественного числа совмещается с уже существующими в предложении словами (Γ (маркер множественного числа) + — (народ) = — (народы) и т.д.). Маркер множественного числа Γ среди тех примеров, что известны игроку, ставится в правом верхнем углу символу. Неизвестно о других формах данного элемента.

Символы в языке ушедших графически упрощены. Присутствует большое количество острых и прямых углов. Несмотря на развитое словообразование, в языке ушедших отсутствуют какие-либо категоризаторы, и каждый символ представляет собой уникальную графическую комбинацию.

Порядок слов – SPO (подлежащее, сказуемое, дополнение).

Рассмотрим, каким образом реализуются три подхода к функционированию артланга в компьютерной игре. Первый, интерпретивный, используется на старте игры и подразумевает взаимодействие с языком на базовом, рецептивном уровне – для получения и интерпретации информации (см. Рис. 1).

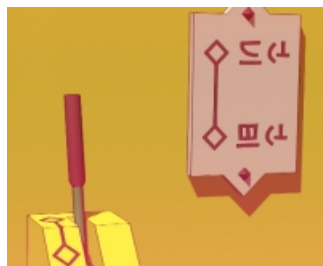



Рисунок 1. Рычаг, открывающий дверь, и табличка

Первыми символами, обнаруживаемыми игроком-переводчиком, являются Σ (открывать) и — (закрывать). Оба символа являются глаголами, о чём свидетельствует горизонтальная черта, расположенная в нижней части графемы – об этом игрок-

переводчик догадывается позже, по мере накопления записей в словаре, которые позволяют провести сравнительный анализ символов. Логика подсказывает, что символ  означает дверь, а задача, которая стоит перед игроком – перебраться на другой берег, открыв / закрыв шлюз – указывает на значение символов-глаголов.

Эксплоративный подход подразумевает ограниченное взаимодействие игрока с артлангом для выполнения игровой задачи. В игре “Chants of Sennaar” такой подход реализуется в составлении словаря артлангов на протяжении всего игрового процесса и выполнения функции переводчика на финальном этапе игры – организации коммуникации между народами Башни (см. Рис. 2, 3).

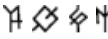




Рисунок 2. Словарь игрока



Рисунок 3. Терминал связи

Третий, конфигуративный подход подразумевает активную роль игрока в освоении артланга, и, соответственно, самого игрового мира, который этим языком определяется. Основная задача, которая стоит перед игроком – освоить все пять языков во всем их лексическом, морфологическом, грамматическом и семантическом многообразии. По сути, освоение языков и есть игровая механика – таким образом, конфигуративный подход в “Chants of Sennaar” реализован на максимальном уровне. Для того, чтобы создать ощущение достоверности данных артлангов, создатели, очевидно, прибегли к популярному толкованию гипотезы лингвистической относительности Сепира-Уорфа: «Являются ли наши представления «времени», «пространства» и «материи» в действительности одинаковыми для всех людей или они до некоторой степени обусловлены структурой данного языка и существуют ли видимые связи между: а) нормами культуры и поведения и б) основными лингвистическими категориями?» [\[14\]](#). Доказательством этого служит графическая форма языковых символов игровых

артлангов. Например, язык воинов содержит много углов и прямых линий, напоминающих обоюдоострое оружие  – «Воин не боится смерти», в то время как язык бардов похож на изящную вязь, что подчеркивает их культ красоты и искусства  – «Красоту мы любим!». Алхимики, люди науки, единственные, кто вводит в активное использование тщательно разработанную систему исчисления $\lfloor(0), \lfloor(1), \lfloor(2), \lfloor(3), \lfloor(4), \lfloor(5), \lfloor(6), \lfloor(7), \lfloor(8), \lfloor(9)$, которая необходима им для проведения экспериментов, а ушедшие, будучи самой развитой цивилизацией из всех, используют язык, включающий в себя элементы тех, что стоят ниже в иерархии Башни  – «Мой народ построил Башню».

Выводы. Артланги, созданные для компьютерных игр, хотя и имеют много общего с артлангами в художественной литературе и массовой культуре, все же обладают рядом отличительных черт, вытекающих из факта их функционирования на стыке людологии и нарратологии. Их интеграция в компьютерно-игровой дискурс, подразумевающий элементы активного взаимодействия игрока с игрой и другими игроками, в том числе и посредством вымышленного языка, приводит исследователей к выводу, что их таксономия должна выстраиваться на базе качественно иных признаков, таких как: степень интерактивности, связь с игровой механикой, жанр и уровень погружения в игровой процесс. Соответственно, подходы к созданию и / или исследованию вымышленных языков в компьютерных играх могут быть основаны на трех подходах: интерпретивном, эксплоративном и конфигуративном. На примере компьютерной игры "Chants of Sennaar" были интегративно рассмотрены эти три подхода к использованию артлангов в игровой среде в их связи с игровой механикой, взаимодействием с игроком, исследованием игрового мира и моделированием внутриигровой коммуникации для достижения игровых целей. Были сделаны выводы, что реализация артлангов в рамках всех трех подходов позволяет вымышленным языкам функционировать и развиваться как лингвистическим системам, обогащая игровой опыт и конструируя новую коммуникативную реальность.

Библиография

1. Демченков С. А. Артланги: опыт социолингвистического осмысления // Познание и деятельность: от прошлого к настоящему. № 1. 2019. С. 256.
2. Alberts L. Meeting them halfway : Altering language conventions to facilitate human-robot interaction // Stellenbosch Papers in Linguistics Plus (SPiL Plus). 2019. Vol. 56. P. 112.
3. Артамонова М.В., Мамбетов А.А., Тулина Е.В. Чат-бот как инструмент в работе переводчика // Litera. 2023. № 8. С. 235-253. DOI: 10.25136/2409-8698.2023.8.43875 EDN: VMTZYT URL: https://e-notabene.ru/fil/article_43875.html
4. Иванова Д. Конланги, артланги, ауксланги или просто искусственные языки // Lingva. Журнал факультета иностранных языков и регионоведения МГУ им. М. В. Ломоносова. 2024. № 4. URL: <http://lingva.ffl.msu.ru/2022/12/искусственные-языки/> (дата обращения: 17.08.2024).
5. Куликова К. С. Полилингвальная составляющая артланга на примере языка миньонов // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. 2024. Вып. 2 (883). С. 63.
6. Косарев Д. В. Грамматические категории имени существительного в искусственных языках вселенной «Песни Льда и Пламени» // Минск: Языкознание. 2019. С. 13.
7. Белова А. А. Языковое конструирование как проявление нового творчества // Россия в мире: проблемы и перспективы развития международного сотрудничества в гуманитарной и социальной сфере. 2019. С. 423.

8. Ensslin A. The Language of Gaming. UK: Palgrave Macmillan, 2012. P. 3.
9. Кутузов А. Б. Коммуникативные особенности дискурса компьютерных сетевых форумов // Третьи Лазаревские чтения : Традиционная культура : теория и практика : материалы Всерос. науч. конф. с междунар. участием. 2006. Ч. 3. С. 65.
10. Артамонова М. В., Ксенофонтова А. И. Лингвокультурная адаптация реалий в локализации русскоязычных игр на английский язык // Актуальные проблемы современной науки, техники и образования. Тезисы докладов 82-й международной научно-практической конференции. Магнитогорск: МГТУ им. Г.И. Носова, 2024. С. 421.
11. Хёйзинга Й. Homo ludens. Человек играющий / Сост., предисл. и пер. с нидерл. Д.В. Сильверстова; Коммент., указатель Д.Э. Харитонович. Спб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2015. С. 32.
12. Радовильский, Г. Как создаются игры. Основы разработки для начинающих игроков. М.: Эксмо, 2023. С. 77.
13. Purnomo S. F. L. A., Nababan M., Santosa R., Diah K. Ludic linguistics: A revisited taxonomy of fictional constructed language design approach for Video games // GEMA Online Journal of Language Studies. 2017. Т. 17, №. 4. С. 55, 58.
14. Уорф Б. Л. Отношение норм поведения и мышления к языку // Новое в лингвистике. М.: Издательство иностранной литературы, 1960. Вып. 1. С. 157.

Результаты процедуры рецензирования статьи

В связи с политикой двойного слепого рецензирования личность рецензента не раскрывается.

Со списком рецензентов издательства можно ознакомиться [здесь](#).

Рецензируемая статья посвящена таксономии и функционированию артлангов в компьютерных играх. Предмет исследования достаточно актуален в силу того, что вымышленные языки играют не последнюю роль в массовой культуре: они служат для «создания секретной языковой среды»; «упрощения межкультурного общения»; «создания универсального языка»; «создания аутентичного сеттинга»; «раскрытия художественного замысла автора» и пр. Особенно это касается «новой сферы, существующей на стыке художественной литературы, мультимедиа и компьютерных технологий», «артланги в компьютерно-игровом дискурсе действуют на стыке людологии и нарратологии, поскольку подразумевают активное взаимодействие игрока с языком». Теоретической базой научной работы послужили труды российских и зарубежных ученых, таких как А. Б. Кутузов, М. В. Артамонова, Д. Иванова, К. С. Куликова, Д. В. Косарев, Йохан Хёйзинга, Л. А. Пурмоно, Астрид Энсслин и др. Материалом исследования явилась компьютерная игра «Chants of Sennaar»: «для проведения исследования использования вымышленных языков в компьютерных играх был разработан комплексный подход, включающий анализ теоретических и эмпирических исследований по данному вопросу. В частности, использовался контент-анализ для выявления структурных и лексических особенностей вымышленных языков в игре 2023 года «Chants of Sennaar». Анализировались такие аспекты, как грамматика, лексика и семантика языков, а также их интеграция в диалоги и описания мира. Собранные данные обрабатывались с использованием количественных методов статистики для выявления закономерностей и особенностей восприятия вымышленных языков. Комбинирование качественных и количественных методов исследования позволяет получить всестороннее понимание функционирования вымышленных языков в компьютерно-игровом пространстве в рамках соответствующей таксономии». Анализ теоретического материала и его практическое обоснование позволили автору(ам) решить поставленные задачи исследования (которые автор не совсем

корректно называет целью исследования), а именно: провести «обзор работ, посвященных искусственным языкам, в частности тем, что нашли свое применение в литературе, массовой культуре и компьютерных играх»; «обсуждение компьютерного и компьютерно-игрового дискурса и их связи с искусственными языками»; «анализ таксономии искусственных языков Л. Пурмоно, используемых в компьютерных играх»; «обсуждение функций искусственных языков, созданных для игры Chants of Sennaar», а также относительно артлангов сделать выводы о том, что «их таксономия должна выстраиваться на базе качественно иных признаков, таких как: степень интерактивности, связь с игровой механикой, жанр и уровень погружения в игровой процесс. Соответственно, подходы к созданию и / или исследованию вымышленных языков в компьютерных играх могут быть основаны на трех подходах: интерпретивном, эксплоративном и конфигуративном».

Представленный в работе материал имеет четкую, логически выстроенную структуру, способствующую полноценному восприятию материала. Стиль изложения материала соответствует требованиям научного описания и характеризуется оригинальностью и логичностью, доступностью и высокой культурой речи.

Библиография исследования состоит из 14 источников, в том числе иностранных. В библиографическом списке присутствуют работы, посвященные вопросам языкового конструирования, компьютерно-игровому дискурсу, а также непосредственно изучению артлангов. Библиографические источники достаточно актуальные, что соответствует теме исследования.

Теоретическая и практическая значимость исследования неоспорима и обусловлена его вкладом в решение современных языковедческих проблем, связанных с искусственными языками и их социолингвистическим осмыслением: «реализация артлангов в рамках всех трех подходов [интерпретивном, эксплоративном и конфигуративном] позволяет вымышленным языкам функционировать и развиваться как лингвистическим системам, обогащая игровой опыт и конструируя новую коммуникативную реальность».

Статья имеет законченный вид; она вполне самостоятельна, оригинальна, будет интересна и полезна широкому кругу лиц и может быть рекомендована к публикации в научном журнале «Litera» в оригинальном виде.