

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

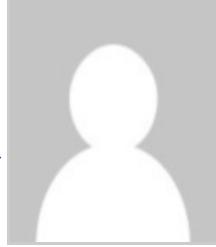
Тулина Екатерина Валерьевна

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 арланги в компьютерно-игровом дискурсе, их мирообразующая и сюжетообразующая функции. Для проведения анализа классификации и функций арланга в виртуальном пространстве компьютерной игры авторы статьи используют комплексный подход (интегративный, эксплоративный и конфигуративный) с целью выявления лексических, грамматических и синтаксических особенностей арлангов, 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 арлангов 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 арлангов, функции арлангов, 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 дифференциирующую 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 некоторым 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 упрощенные 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 артланги, которые призваны выполнять миро- или сюжетообразующую 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 переводе [\[6\]](#).

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 вышеизложенного, 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 Энсслин «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 ограничена [11]. Соответственно, становятся очевидными совпадения по дискурсивным характеристикам компьютерных игр, а именно: ограниченность 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 (СПО). 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 символический корень в виде «галочки» , на который насылаиваются 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 в 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  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  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: , 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: ₀ (0), ₁ (1), ₂ (2), ₃ (3), ₄ (4), ₅ (5), ₆ (6), ₇ (7), ₈ (8), ₉ (9). Алхимики используют десятеричную систему счисления. Цифры налагаются 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 (Г (маркер множественного числа) + __ (народ) = Г (народы) и т.д.). Маркер множественного числа Г 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 Г (открывать) и Г (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

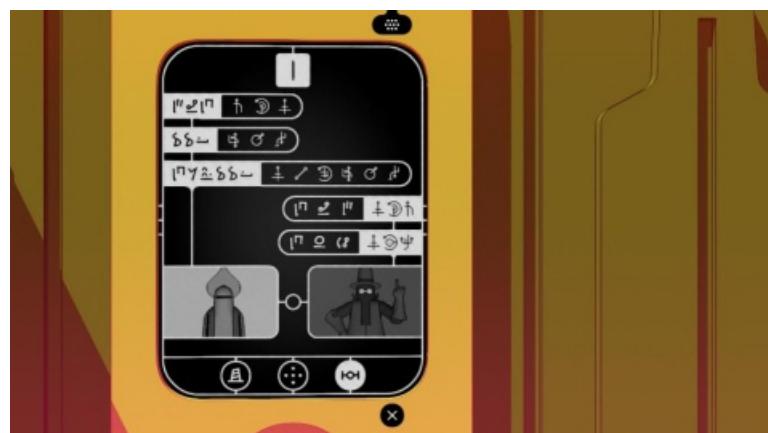


Рисунок 3. Терминал связи

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 обоюдоостре 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 $\text{կ}(0)$, $\text{կ}(1)$, $\text{կ}(2)$, $\text{կ}(3)$, $\text{կ}(4)$, $\text{կ}(5)$, $\text{կ}(6)$, $\text{կ}(7)$, $\text{կ}(8)$, $\text{կ}(9)$, 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 // Третью Лазаревские чтения : Традиционная культура : теория и практика : материалы Всерос. науч. конф. с междунар. участием. 2006. Ч. 3. С. 65.
10. Артамонова М. В., Ксенофонты 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 Iudens. 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](#).

Рецензуемая 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. Пурмона, 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 завершенный 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.