

**ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ РОЛЬ МЕТАФОР В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ
(на примере «Dear Esther», «Braid», «Antichamber»)**

С. В. Борисова

**FUNCTIONAL ROLE OF METAPHORS IN COMPUTER GAMES
(the example of «Dear Esther», «Braid», and «Antichamber»)**

S. V. Borisova

Статья посвящена анализу функциональной роли метафор в компьютерных играх. На примере таких игр как «Dear Esther», «Braid», «Antichamber», происходит анализ компонентов, функции и роли метафор как основного стилистического приема в компьютерном дискурсе.

The paper analyzes the functional characteristic of metaphors. With the example of such games as «Dear Esther», «Braid», and «Antichamber», the author analyses the constituents of metaphors and defines their functional role as the main stylistic device in the computer discourse.

Ключевые слова: метафора, игра, компьютерные игры, видеоигры, компьютерный дискурс.

Keywords: metaphor, game, computer games, videogames, computer discourse.

В настоящее время компьютерные игры стали неотъемлемой частью современной культуры, наравне с музыкой, литературой и искусством. Компьютерные игры стали одной из форм выражения нынешнего состояния общества, они являются «зеркальным отражением реальности» [7]. В большей части компьютерные игры рассматриваются как зрительные средства информации, и количество наук, изучающих компьютерные игры с этой стороны, бесчисленно. Но, с другой стороны, компьютерные игры еще слабо изучены с точки зрения лингвистики, поэтому, несмотря на то, что компьютерные игры являются средством отображения визуальной информации, они также могут быть предметом лингвистического изучения, поскольку язык играет огромную роль в создании игрового пространства. Конечно, речь не идет о таких играх как Тетрис, к примеру, где весь игровой процесс сводится к перестановке нужных фигур, но современных играх, в которых лингвистический компонент может нести более глубокий смысл, чем визуальный. Язык в игре стал частью игрового мира и он может быть подвергнут анализу.

Можно сказать, что компьютерная игра – это компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса (геймплея) в связи с партнёрами по игре или сама выступающая в качестве партнёра [7]. Но если рассматривать компьютерную игру не только через понятие «программа», но и через призму понятия «игра», то можно говорить о том, что компьютерная игра – это определенный тип дискурса, выражающийся через технологические средства и являющийся отражением современной действительности. Значит, компьютерные игры являются частью популярной культуры и, в той же степени, в которой популярная культура является фактором социализации и организует повседневную жизнь людей в современных обществах, эти функции берут на себя и электронные игры.

В этом смысле видеоигры – это разновидность популярного искусства, основанного на массовом производстве художественной продукции (у игры нет ав-

тора – она всегда создается творческой группой, маленькой фабрикой). Внимательный исследователь также заметит, что сами сюжеты и истории, на которых строятся многие электронные игры, заимствованы из жанров популярной культуры (детективы, фэнтези, приключения), а порой и просто являются дополнением к популярным киносюжетам (о пиратах Карибского моря и т. д.).

Компьютерные игры претерпели длительную эволюцию, начиная с 1958 года (создание первой компьютерной игры), пройдя путь от бессюжетных игр до интерактивных драм с богатым сюжетом и проработанными персонажами (Heavy Rain). На данном этапе развития индустрии компьютерных игр все больше внимания уделяется обогащению сюжета, созданию полноценного художественного мира в котором, как и в мире художественного произведения, за счет различных стилистических приемов автор включает новые подтексты в свое произведение.

Смысл компьютерных игр раскрывается через сюжет и подается, зачастую, в виде текстового материала, содержащего различные стилистические приемы. Одним из таких стилистических средств является метафора – вид тропа, скрытое образное сравнение, уподобление одного предмета, явления другому, а также вообще образное сравнение в разных видах искусств [2]. Метафора позволяет открыть новые свойства предмета через сопоставление свойств сравниваемого объекта с другим объектом на основании какого-либо признака. Такое свойство метафоры помогает ей раскрыть новые характеристики объекта, придать ему особую глубину и образность.

Это явление всегда привлекало пристальное внимание ученых, как отечественных, так и зарубежных; начиная от Аристотеля до Ж. Ж. Руссо и Г.-В.-Ф. Гегеля и далее до Э. Кассирера, Х. Ортеги-и-Гассета, Н. Д. Арутюновой, Г. Н. Складневской и многих других. О метафоре написано множество работ, о ней высказывались не только ученые, но и сами ее творцы – писатели, поэты, художники. Еще Аристотель писал, что «слагать хорошие метафоры – значит подмечать

сходство». Наблюдательный глаз художника слова находит общие черты в самых различных предметах. Неожданность таких сопоставлений придает метафоре особую выразительность. Так что художественная сила метафор, можно сказать, находится в прямой зависимости от их свежести, новизны [5].

Сущность же метафоры, определение составляющих элементов до сих пор оспаривается многими лингвистами: так, например, многие ученые спорят, имеет ли метафора двухчастную или трехчастную структуру. Об этом говорил и А. Ричардс, утверждая, что в метафоре можно выделить «vehicle», «tenor», «ground» [6], которые закрепились в так называемой традиционном подходе, трактующим метафору как трехкомпонентную структуру. М. Блэк, в свою очередь, утверждал, что число компонентов метафоры составляет два – агент и референт, а основание представляет собой взаимодействие между ними, порождающее сходство [1]. Его идеи разделял Дж. Лакофф, который рассматривает метафору как проекцию (a mapping) знания о сфере – источнике на осваиваемую сферу [3]. Но все теории о структуре метафоры сходятся в одном: для конкретных метафор общим правилом является то, что все три компонента в них достаточно легко идентифицируются. В случае же абстрактных метафор возможна двойная интерпретация: в них референт либо совпадает с основанием, либо находится вне самой метафоры в более широком контексте, и в нашем случае, в контексте всей игры.

Поэтому особенно интересным является изучение функциональной роли метафор в компьютерных играх. Для анализа функции метафор были выбраны следующие игры: Dear Esther, Braid, Antichamber, и выбор этих игр не случаен – все они принадлежат к жанру так называемых инди-проектов, для которого характерна нестандартность изложения игрового материала, богатый сюжет, а также небольшая группа разработчиков.

Следует отметить, что за основу исследования были взяты три проекта, в которых метафора имеет различную функциональную роль. Первый взятый проект (Dear Esther) максимально близок к художественному произведению и, соответственно, функция метафоры в нем максимально приближена к функции метафоры в художественном произведении. Во втором примере (Braid) только комплекс метафор в целом позволяет получить представление о настоящем смысле и событиях, происходящих в игре. В третьем примере (Antichamber) метафора не только способствует взаимодействию игрока с игровым миром, но и добавляет ко всему происходящему философский подтекст, выводя все на уровень аллюзии с жизнью.

Компьютерная игра Dear Esther представляет собой неординарный игровой проект, где роль играющего как нельзя ближе соответствует роли стороннего наблюдателя, а само окружение игрока напоминает больше литературную канву повествования, картину, над которой игрок не властен, а только вынужден слепо ей следовать, созерцая окружение и слушая закадровый монолог. Метафора в данной игре играет такую же роль, как и в литературном произведении, раскрывая и обогащая повествование.

Сама по себе игра является независимым инди-проектом, созданным компанией thechineseroom. Процесс игры заключается в перемещении по основной локации – острову, с видом от первого лица. У этого лица нет имени, но мы можем сказать, что он был либо археологом, либо историком, т. к. в игре он параллельно рассказывает об истории еще нескольких персонажей, судьбу которых главный герой отслеживал по роду своей деятельности. Цель данной игры – добраться до маяка.

Несмотря на простой геймплей, акцент в данной игре делается на речь закадрового голоса и его повествования, обращенного к некой Эстер. Именно эта речь и была подвергнута анализу.

Говоря о метафорах, найденных в игре Dear Esther, следует отметить их тематическую вариативность:

- 1) метафоры, описывающие место действия игры;
- 2) связанные с темой болезни;
- 3) отражающие различные реалии.

Первые две группы метафор являются основными, т. к. через них характеризуется главный герой игры, его роль и место в игровом контексте. К примеру:

1. I sometimes feel as if I've given birth to *this island*. No matter how hard I correlate, *it remains a singularity, an alpha point in my life that refuses all hypotheses*. I return each time leaving fresh markers that I hope, in the full glare of my hopelessness, will have blossomed into fresh insight in the interim.

Данная метафора используется для того, чтобы охарактеризовать пространство, в котором находится герой. Но чтобы понять эту метафору, нужно восполнить контекст – главный герой оказывается на этом острове, и игрок ничего не знает ни о нём, ни о главном персонаже. Но благодаря метафоре мы понимаем, что этот остров – очень важное место для героя, где он остается наедине с собой и своими мыслями, где он пытается найти ответы на нужные ему вопросы.

2. *The infection in my leg is an oilrig that dredges black muck up from deep inside my bones*.

Эта метафора ярко отображает состояние главного героя игры, и выбор агента и, особенно, референта (Агент – the infection, референт – an oilrig) не случайно, т. к. основание метафоры, это чернота, распространяющаяся по телу главного героя. В совокупности они показывают нам, что эта болезнь, чернота, вытягивает всё плохое из героя, готовя его к очищению через страдания. Болезнь помогает ему освободиться и убрать всё ненужное из жизни, сосредоточившись на себе и на острове.

3. *The rocks here have withstood centuries of storms and now, robbed of the tides, they stand muted and lame, temples without cause*.

В этой метафоре мы видим, как герой одушевляет скалы. Поэтому данная метафора позволяет раскрыть сущность скал, гор, и всего, что наполняет остров. Когда-то они были святым местом, но теперь они брошены, и главный герой пытается понять почему. Эти скалы, в каком-то смысле, учитывая контекст, сравниваются с самой жизнью героя, которая раньше была полна радости, а теперь в ней нет ничего, даже приливов и отливов.

В итоге можно сделать вывод о том, что метафора является главным ключом к пониманию основных

идей игры. Благодаря подробному рассмотрению метафор из каждой группы, становится возможным более глубокое понимание *Dear Esther*, создание новых смысловых уровней через взаимодействие агента и референта. Так же важно отметить роль контекста при анализе метафор – он помогает расширить ее роль, делая данный троп средством отображения авторской точки зрения.

Наиболее частотное использование метафор, связанных с темой болезни, и это не удивительно – главный герой только через страдания обретет спокойствие и воссоединится с Эстер. Главный герой, дойдя до вышки, к которой он шел всю игру, будучи уже на пределе физических и душевных возможностей, прыгает с нее, превращаясь в полете в птицу. Тема испытания и болезни явилась ключевой темой для развития главного героя и обретения им мира. Также очень частотное употребление метафорических конструкций, которые включают в себя различные смысловые группы (описание природы, героев, характеров, природы и др.), что позволяет автору создать особые связи между сравниваемыми предметами, делая их более метафоричными и придавая им новый, более глубокий смысл.

Компьютерная игра *Braid* представляет собой очередной необычный инди-проект, в котором метафоре отводится основное место в повествовании. Сама по себе загадочная история, положенная в основу сюжета, рассказывает о том, как главный герой, Тим, пытается спасти принцессу от монстра. Подсказки, дающиеся в сюжете, позволяют давать истории разные метафорические интерпретации: начиная от простой разлуки с возлюбленной и заканчивая разработкой ядерной бомбы.

В поисках принцессы Тим путешествует по шести фантастическим мирам. Каждый мир соответствует комнате в доме Тима. На последнем уровне игры Тим встречается с Принцессой – с учётом прокручивающегося назад времени это, на самом деле, разлука.

После первого прохождения игрок узнает, что всю игру не искали с целью спасти, а преследовали. А если подключить сюда весь контекст, то на первый план выходит аллюзия к Эйнштейну и разработке атомной бомбы. Об этом можно говорить, учитывая многие факторы, например, на фоне дома Тима виднеются силуэты Башен Близнецов. Это говорит о том, что Тим находится в Нью-Йорке. Действие игры разворачивается в 1945 году во времена Второй Мировой войны, когда американцы стремятся развить технологии ядерной войны до самого максимума.

Перед каждой комнатой-уровнем Тим читает книги, в которых изложен основной сюжет и находятся различные подсказки, открывающие второе дно истории. Именно они были подвергнуты лингвистическому анализу.

При анализе игры *Braid*, были выделены следующие группы метафор: 1) связанные с принцессой; 2) характеризующие главного героя; 3) характеризующие различные реалии.

Первая группа метафор является основной, т. к. благодаря ей происходит раскрытие основного контекста игры, а именно, что данная игра рассказывает не просто историю двух влюбленных, но историю

создания атомной бомбы. Но, стоит отметить, что данный контекст открывается лишь при комплексном анализе всех метафор в игре, а не на отдельно взятом примере. Примеры метафоры:

1. *She never understood the impulses that drove him, never quite felt the intensity that, over time, chiseled lines into his face. She never quite felt close enough to him – but he held her as though she were, whispered into her ear words that only a soul mate should receive.*

Благодаря этой метафоре мы можем говорить о том, что усилия, которые главный герой прилагал ради того, чтобы найти принцессу, были колоссальны. Данная метафора вновь показывает нам, как же требовательна была принцесса, и как она старалась убежать от Тима, несмотря на то, что он был одержим ею.

2. *As he distanced himself from that troubling house, he felt the embarrassment of childhood fading into the past. But now he stepped into all the insecurities that he felt at the university: the panic of walking a social tightrope.*

Здесь мы видим развернутую метафору, описывающую историю главного героя. Анализировать данную метафору лучше всего по частям: 1) *he felt the embarrassment of childhood fading into the past*; данная метафора используется для характеристики главного героя и описания его нелегкого детства. Взяв во внимание более широкий контекст, мы можем сказать, что герой с самой юности мечтал о чем-то возвышенном и только ему понятном, он мечтал о принцессе, которую непременно должен найти. Из-за этого, с самого детства, у него были проблемы с семьей и сверстниками, именно поэтому для него было так важно забыть о своем неприятном прошлом; 2) *insecurities he felt at the university: the panic of walking a social tightrope*; через эту метафору мы можем понять весь страх и ужас главного героя, а также можно проанализировать главные черты характера Тима. Можно говорить о том, что он был мечтателем, и плохо уживался с людьми, он был полон мечтаний о принцессе, и поэтому взаимодействие и контакт с другими персонажами внушали в него страх. Не зря, общение в университете для Тима равноценно хождению по канату: так же опасно и непредсказуемо. Поэтому данная метафора очень сильно помогает нам понять характер Тима, его страхи, его опасения и беспокойства. Он был мечтателем, который все свое время посвящал мыслям о принцессе, и ради нее он изолировался от всего мира. Можно сказать, что он стал одержимым принцессой, и всё что выходило за рамки одержимости внушало в него страх.

3. *On that moment hung eternity. Time stood still. Space contracted to a pinpoint. It was as though the earth had opened and the skies split. One felt as though he had been privileged to witness the Birth of the World.*

Данная метафора описывает встречу принцессы с Тимом (главным героем), где мы видим момент взрыва «принцессы», которая оказалась атомной бомбой, и, чтобы подчеркнуть важность этого события, используется такой развернутый оборот, который, наравне с парцелляцией, придает особую важность моменту «встречи».

Итак, обобщив результаты анализа, можно сделать вывод о том, что метафора становится главным ключом к пониманию истинной сущности игры. Благодаря подробному рассмотрению метафор из каждой группы, становится возможным более глубокое понимание игры Braid, создание новых смысловых уровней через взаимодействие агента и референта. Стоит отметить, что метафора помогает игроку заново воссоздать истинный сюжет игры, который рассказывает не только об истории любви и потери, но и об истории создания бомбы, где ведущими идеями становятся идеи исправления ошибок прошлого и прощения.

Анализ показал, что наиболее частотное использование абстрактных метафор, причем из разных групп, и это не удивительно – раскрытие смысла игры происходит с различных сторон: и через описание главного героя, и через характеристику принцессы, и через анализ различных реалий мира героев. Игрок, вместе с Тимом, лишь после первого прохождения понимает, что на самом деле Тим был одержим идеей принцессы, и, вместо того чтобы понять и осознать всю опасность затеи, продолжал гнаться за ней, несмотря ни на что, и это приводит к фатальным последствиям. Игрок может догадаться, что всю игру он пытался исправить ошибки прошлого, а получилось у него или нет, зависит от того, какая концовка получится в итоге (она зависит от собранных звезд в игре). Темы исправления ошибок, чувства вины и прощения становятся ведущими темами игры, и метафоры помогают раскрыть их в полной мере.

Компьютерная игра Antichamber представляет собой крайне необычный пазл-платформер от первого лица, в котором роли метафоры отводится ключевая роль в разгадке пазлов в игре и взаимодействия с игроком. Сюжета, как такового, тут нет. Игра представляет собой серию комнат. Главная цель – открыть их все. Изюминка игры заключается в философском размышлении над каждой разгадкой, отображенной на

стене и каким-то образом связанной с проблемой, которую необходимо решить. А путь из одной комнаты в другую – полон приключений, пространство в них не является Евклидовым.

В поисках решения на поставленные задачи, игрок должен выйти за рамки привычной логики – и метафоры активно содействуют этому.

С первого взгляда может показаться, что Antichamber чем-то похожа на серию игр Portal, но после первых минут, проведенных в игре, игрок понимает, что этот проект, разработанный Александром Брюсом, является абсолютно уникальным и не имеет никаких аналогов в игровой индустрии.

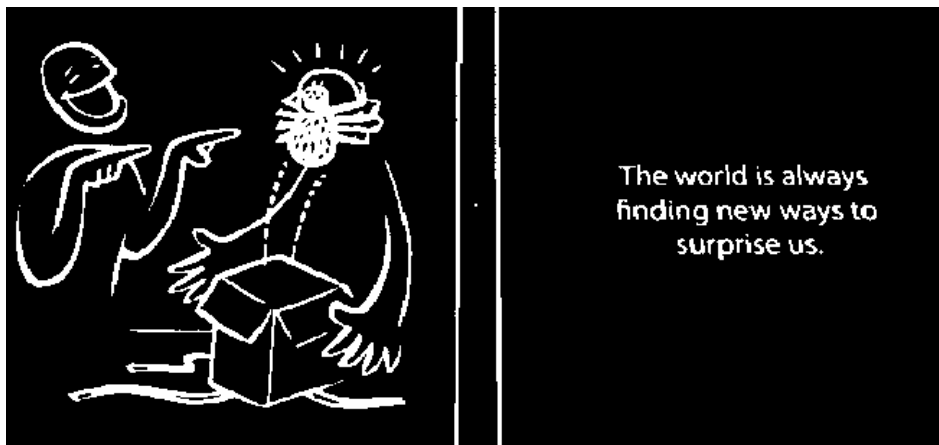
Автор игры, являясь тонким психологом, заранее загоняет игрока на путь логических противоречий, предвосхищая каждое его решение. С самого начала игроку бросается вызов: нет сюжета, есть только он, ничем не ограниченное пространство с пазлами, специальные пушки, которые могут оперировать различного рода материей, и таблички-подсказки перед каждой загадкой. Именно на этих табличках и располагаются подсказки – метафоры, с которыми игрок будет идти бок о бок всю игру.

Поэтому стоит отметить, что метафора в данной игре выходит на совершенно новый уровень взаимодействия с игровой механикой. Здесь метафора буквально дает в руки игроку ключ к пониманию и решению возникающих перед ним трудностей и очень тесно связана как с игровой механикой, так и с глубинным смыслом происходящего на экране.

Основное взаимодействие игрока с пространством игры происходит через таблички-подсказки, именно они были подвергнуты анализу.

При анализе игры Antichamber, была выделена одна общая группа, в которую входят различные метафоры, помогающие игроку продвигаться в мире игры. Они были представлены в форме табличек-подсказок, к примеру:





Данная метафора предупреждает игрока, что задача, стоящая перед ним, потребует куда больше сосредоточенности, чтобы преодолеть её, по сравнению с другими. Приняв во внимание контекст, игрок действительно сталкивается с таким испытанием, которое требует от него особого внимания и терпения.

Данная метафора предупреждает игрока, что мир игры настолько разнообразен, что всегда будет удивлять нас. И, взяв во внимание контекст игры, мы это понимаем, т. к. эта табличка появляется перед местом, когда игрок, не оценив ситуацию и сорвавшись вперед к табличке, не замечает, что под ним отсутствует пол.

Так, игрок начинает понимать, что игровой мир более непредсказуем, чем он может представить себе даже на фоне приобретенного опыта; и подобные случаи встречаются повсюду. Игра ломает ожидания и заставляет игрока мыслить вне категорий.

Итак, подводя итоги, можно говорить о том, что в Antichamber роль метафор выходит на функционально новый уровень: более глубокого взаимодействия между игровым процессом и игроком. Метафора является неотъемлемой частью игрового процесса и помогает раскрыть суть игры, и помочь игроку начать мыслить метафорично, и видеть даже в простых игровых задачах философский подтекст, который проявляет себя на протяжении всей игры в каждой задаче.

Подводя итоги работы, можно говорить о том, что благодаря метафорам, анализу их структуры и функции в контексте игры, становится возможным более глубокое понимание мира компьютерных игр: например, выделение основных групп, которые помогают открыть дополнительный контекст игры, говоря игроку о том, что компьютерная игра это не только управление виртуальным героем, но и передача чувств, эмоций, состояний и мыслей, вложенных создателем игры.

Литература

1. Black, M. Models and Metaphor / M. Black // Studies in Language and Philosophy. – Ithaca; London, 1962. – P. 25 – 47.
2. Кобозева, И. М. К формальной репрезентации метафор в рамках когнитивного подхода / И. М. Кобозева // Труды Международного семинара Диалог-2002 по компьютерной лингвистике и ее приложениям. – Режим доступа: http://www.dialog21.ru/archive.asp?vol=volumes&y=2002&parent_menu_id=7, свободный.
3. Лакофф, Дж. Метафоры, которыми мы живем / Дж. Лакофф, М. Джонсон // Теория метафоры. – М., 1980. – С. 387 – 415.
4. Мещерякова, Е. Х. О метафоре / Е. Х. Мещерякова. – Режим доступа: <http://itclaim.ru/Library/Books/ITS/wwwbook/ist6/mesharecova/mesharecova.htm>, свободный.
5. Мошков, Н. А. Художественно-выразительные средства компьютерных игр: типология и эволюция / Н. А. Мошков. – Режим доступа: https://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:0qjeLe4QM3sJ:www.gup.ru/uni-science/aspirant/council/moshkov_avtoreferat.doc+&hl=ru&gl=ru&pid=bl&srcid=ADGEESha3SruhiAWx0KbeWS08sSJA4RLztDc2PKeIulwIx1SQkldXFg9WSjN1cm_cASbtyCKMqfcjVuOqgWATLGaDApu4EI0C1wIMNh4e08F2RzkdbFyoK_8_L2v_sKF6oD_bJqhT71&sig=AHIEtbSz6DXxYoaJsdHDWWQ5WNxDGmfIDw, свободный.
6. Ричардс, А. А. Философия риторики / А. А. Ричардс // Теория метафоры. – М., 1990. – С. 44 – 66.
7. Шульга, С. В. Что такое компьютерная игра / С. В. Шульга. – Режим доступа: http://samlib.ru/s/shulxga_s_w/whatissthegameigromania.shtml

Информация об авторе:

Борисова Софья Владимировна – студентка 4 курса факультета РГФ кафедры английской филологии № 1 КемГУ, 89045700176, wingsal10@mail.ru.

Sofia V. Borisova – 4th-year student at the Department of English Philology № 1, Kemerovo State University.

Научный руководитель:

Кузнецов Дмитрий Владимирович – кандидат филологических наук, доцент кафедры английской филологии № 1 КемГУ.

Dmitriy V. Kuznetsov – research advisor, Candidate of Philology, Assistant Professor at the Department of English Philology № 1, Kemerovo State University.