

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ РЕСПУБЛИКИ БЕЛАРУСЬ

БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

ФИЛОЛОГИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ

Кафедра зарубежной литературы

КОННИКОВА Виктория Николаевна

**ФОРМЫ И ФУНКЦИИ ЛИТЕРАТУРНОГО КОМПОНЕНТА В
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ**

Аннотация к магистерской диссертации

специальность 1-21 80 09 «Литература народов стран зарубежья (английская)»

Научный руководитель Виктор
Викторович Халипов
кандидат филологических наук,
доцент

Минск, 2018

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Ключевые слова: литература, компьютерные игры, исследования компьютерных игр, литература компьютерных игр, формы литературного компонента, сюжет, диалог, «журнал», «гlossарий», «внутриигровые книги», нарратив, интерактивность.

Цель работы – выявление основных форм и функций литературы компьютерных игр.

Актуальность работы обусловлена широким распространением компьютерных игр и их растущей популярностью, но недостаточной изученностью с точки зрения литературоведения.

Объектом исследования являются компьютерные игры «The Elder Scrolls III: Morrowind», «Dragon Age Origins», «Fallout New Vegas».

Предмет исследования – формы и функции литературы компьютерных игр, рассматриваемые на примере объекта исследования.

Полученные результаты и их новизна. Впервые дан детальный анализ форм литературного компонента компьютерных игр и разобраны их функции как относительно игрового пространства, так и относительно их воздействия на игрока. Отмечены иные значимые связи и параллели между компьютерными играми и литературой.

Структура магистерской диссертации: работа изложена на 61 странице с 10 страницами приложения, состоит из разделов «Введение», «Общая характеристика работы», 2 глав, разделов «Заключение», «Список использованных источников» из 26 наименований, «Приложение».

АГУЛЬНАЯ ХАРАКТАРЫСТЫКА РАБОТЫ

Ключавыя словы: літаратура, камп'ютарныя гульні, даследаванні камп'ютарных гульняў, літаратура камп'ютарных гульняў, формы літаратурнага кампанента, сюжэт, дыялог, «дзённік», «гласарый», «унутрыгульнявыя кнігі», наратыў, інтэрактыўнасць.

Мэта работы – выяўленне асноўных формаў і функцый літаратуры камп'ютэрных гульняў.

Актуальнасць работы абумоўлена шырокім распаўсюджваннем камп'ютэрных гульняў і ростам іх папулярнасці, аднак недастатковай вывучанасцю з пункту гледжання літаратуразнаўства.

Аб'ектам даследавання з'яўляюцца камп'ютарныя гульні «The Elder Scrolls III: Morrowind», «Dragon Age Origins», «Fallout New Vegas».

Прадмет даследавання – формы і функцыі літаратуры камп'ютарных гульняў, якія разглядаюцца на прыкладзе аб'екта даследавання.

Атрыманыя вынікі і іх навізна. Упершыню дадзены дэталёвы аналіз формаў літаратурнага кампанента камп'ютарных гульняў і разабраны іх функцыі як адносна гульнявой прасторы, так і адносна іх уздзеяння на іграка. Адзначаны іншыя значныя сувязі і паралелі паміж камп'ютарнымі гульнямі і літаратурай.

Структура магістарскай дысертацыі. Работа выкладзена на 61 старонцы з 10 старонкамі дадатку, складаецца з раздзелаў «Уводзіны», «Агульная характарыстыка работы», дзвюх глаў, раздзелаў «Заклучэнне», «Спіс выкарыстаных крыніц» з 26 адзінак, «Дадатак».

SUMMARY

Keywords: literature, computer games, computer games studies, computer games literature, forms of literature component, plot, dialogue, “journal”, “glossary”, “in-game books”, narrative, interactivity.

The Purpose of this research is to find out the main forms and functions of computer games literature.

The Topicality of this research is conditioned by the commonness and growing popularity of computer games, but also by the insufficient research on the topic from the point of view of literary studies.

The Object of the research is computer games “The Elder Scrolls III: Morrowind”, “Dragon Age Origins”, “Fallout New Vegas”.

The Subject of the research is forms and functions of computer games literature, studies on the material of the object of the research.

The Results obtained and their Novelty. For the first time, the detailed analysis of the literature component of computer games is made and their functions are analysed concerning both the game world and the influence on the player. Other significant links between computer games and literature are noted.

The Structure of the thesis. The total volume of the thesis comprises 61 pages with 10 pages of appendix. The master's thesis consists of an introduction, summary, two chapters, conclusion, bibliography (26 sources) and appendix.