

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
«Астраханский государственный университет им. В.Н. Татищева»
(«Астраханский государственный университет им. В.Н. Татищева»)

Кафедра английской филологии

ПИСЬМЕННЫЙ ПЕРЕВОД

по книге Christopher A. Paul

“Wordplay and the Discourse of Video Games.

Analyzing Words, Design, and Play”

выходные данные: Routledge (Taylor & Francis Group). New York,
London. 2012

перевод с 6 по 12 страницу

для сдачи кандидатского экзамена по иностранному
языку (английский язык)

Выполнила:

Акимова Ольга Владимировна,
аспирант кафедры английской филологии

Астрахань – 2023

№	Оригинал (EN-US)	Перевод (RU)
	<p>Wordplay is about how games and their surrounding texts participate in a process by which meanings are created, identifications are built, ideas are circulated, and persuasion is attempted. Wordplay uses the tools of rhetorical analysis to better understand the discourse of games and the impact they have on the structure of the game industry. A better understanding of what is at stake in the sociocultural systems at work in video games offers benefits to scholars, developers, and players. Wordplay facilitates better mapping of the discourse of games and how words, design, and play help explain the ways in which games are designed, played, and viewed culturally. This chapter focuses on developing the background in rhetorical analysis and game studies necessary to show how the concept of wordplay aids analysis and understanding of video games.</p>	<p>Языковая игра – это то, как игры и связанные с ними тексты участвуют в процессе, посредством которого создаются значения, строятся идентификации, распространяются идеи и предпринимаются попытки убеждения. Языковая игра пользуется инструментами риторического анализа для лучшего понимания дискурса игр и их влияния на структуру игровой индустрии. Если лучше разобраться в том, что стоит на кону в социокультурных системах, работающих в видеоиграх, то это принесет пользу ученым, разработчикам и игрокам. Языковая игра хорошо репрезентирует игровой дискурс и то, как слова, дизайн и игра помогают объяснить, как игры разрабатываются, как в них играют и как они рассматриваются в культурном плане. В этой главе основное внимание уделяется развитию основ риторического анализа и исследований игр, необходимых для того, чтобы показать, как концепция языковой игры помогает анализу и пониманию видеоигр.</p>
	GAME STUDIES	Исследования игр
Абзац	Looking to game studies for examples of theoretical and critical analysis offers an opportunity to refine the application of the tools of rhetoric to video games and illustrates why developing wordplay is necessary.	Обращение к исследованиям игр за примерами теоретического и критического анализа дает возможность усовершенствовать применение инструментов риторики к видеоиграм и отражает необходимость развития игры слов.
	There are four key pieces to reviewing this research.	Обзор данного исследования состоит из четырех ключевых факторов.
	First, an overview of methodological approaches in game studies illustrates the lack of established methods in the field and elements of video games that are necessary to consider in the development of wordplay.	Во-первых, обзор методологических подходов в исследованиях игр показывает отсутствие определенных методов в этой области исследования и элементов видеоигр, которые необходимо учитывать при развертывании языковой игры.

	Second, a discussion of games as process develops the background needed to address the special status of games as objects comprised of both meaning and doing.	Во-вторых, обсуждение игр как процесса развивает предпосылки, необходимые для рассмотрения особого статуса игр как объектов, состоящих как из значения, так и из действия.
	Third, a handful of studies that use elements of rhetoric to analyze games demonstrate where the combination of fields currently stands and how much wordplay can add to rhetoric and game studies.	В-третьих, некоторые исследования, в которых используются элементы риторики для анализа игр, демонстрируют, в каком состоянии в настоящее время находится комбинация областей исследования видеоигр, и насколько языковая игра может соотнесена с риторикой и исследованиями игр.
	Finally, examples of projects that could be enhanced by the addition of a rhetorical perspective, yet do not necessarily claim it, show how wordplay can enrich existing studies of games.	Наконец, примеры работ, которые могут быть улучшены за счет рассмотрения с точки зрения риторики, при этом нет необходимости утверждать, как языковая может разнообразить существующие исследования игр.
Абзац	As an emergent area of study, the analysis of games does not yet have established methods upon which to rely in the criticism of texts.	Как зарождающаяся область исследования, анализ игр еще не имеет устоявшихся методов, на которые можно было бы опираться при оценке текстов.
	Further complicating things is that game studies is like a collection of pieces rather than a clear, stand-alone discipline.	Еще больше усложняет ситуацию то, что изучение игр разрозненно и не представляет собой четкую, самостоятельную дисциплину.
	Because of this, research generally borrows existing methodologies from other places, which are then applied to games.	По этой причине исследования обычно заимствуют существующие методологии из других областей и затем применяют их в изучении игр.
	This dynamic may change as more is published in the field, but some scholars have addressed ways in which games should be analyzed systematically.	Эта ситуация изменяется по мере того, как в этой области появляется больше публикаций, при этом некоторые ученые рассматривают способы систематического анализа игр.
	Jesper Juul analyzes the dynamics of computer games, arguing that the formal rule systems of games and programs make them different than traditional narratives.	Так Йеспер Юуль анализирует динамику компьютерных игр, утверждая, что системы формальных правил игр и программ отличают их от традиционного нарратива.
	In discussing analysis of games, Espen Aarseth outlines three keys: study of game	Рассматривая анализ игр, Эспен Орсет выделяет три ключевых момента:

	design, rules, and mechanics; observation of others; and playing the game as part of research.	изучение гейм дизайна, правил и механики, наблюдение за другими и погружение в игру как часть исследования.
	These criteria are quite broad, which makes them flexible enough for many different projects.	Эти критерии достаточно гибкие, что позволяет их применять во множестве других различных научных работ.
	Mia Consalvo and Nathan Dutton refine these approaches, advocating four categories for qualitative analysis of games: Object Inventory, Interface Study, Interaction Map, and Gameplay Log.	Миа Консальво и Натан Даттон уточняют эти подходы, выделяя четыре аспекта качественного анализа игр: классификация объектов, изучение интерфейса, карта взаимодействия и журнал игрового процесса.
	Each of the three articles is useful, but they are aimed at identifying aspects of a game one should investigate rather than providing a clear way to engage in analysis.	Каждая из трех статей имеет свою ценность, однако они нацелены на определение аспектов исследования игр, а не структурирование способов проведения анализа.
Абзац	One of the ways many game scholars have worked around the lack of established methodology is by importing approaches from other disciplines.	Одним из вариантов, которым многие исследователи игр пытались выйти из ситуации с отсутствием конкретной методологии – заимствование подходов из других дисциплин.
	Mia Consalvo uses Gerard Genette’s idea of paratexts, the texts surrounding a primary text, to analyze cheating in games.	Опираясь на идею Жерара Женетта о паратекстах, текстах, окружающих основной текст, Миа Консальво анализирует феномен читерства в играх.
	Consalvo found that players have different conceptions of what constitutes cheating and that a player’s personal definition shapes how they engage in play.	Консальво выяснила, что у игроков разные представления о том, что представляет собой читерство, и что определение личности игрока определяет его вовлеченность в игру.
	She contends that increasing amounts of information about games have moved from “a trickle to a torrent” and that those texts all play “a role in shaping our experiences of gameplay—regardless of the actual game itself.”	Она утверждает, что все больше информации об играх «вылилось из маленького ручейка в огромный поток», все эти тексты играют «свою роль в формировании нашего игрового опыта – независимо от самой игры».
	Nick Dyer-Witheford and Greig de Peuter find their inspiration elsewhere, using ideas from Empire as a theoretical frame for the analysis of the sociocultural factors surrounding the production of games, leading them to examine issues like the	Ник Дайер-Уитефорд и Грейг де Пойтер черпают вдохновение в другом месте, основываясь на идеях из книги «Империи», написанной философами-постмарксистами, в качестве теоретической основы для анализа

	real world labor of gold farmers in online games.	социокультурных факторов, связанных с производством игр. Это приводит их к исследованию таких вопросов, как рассмотрение реального труда как средства добычи игровой валюты в онлайн-играх.
	Both of these projects borrow from existing modes of analysis, which shapes the kinds of questions asked and the results likely to be found.	Оба этих исследования основываются на существующих методах анализа, которые формируют типы задаваемых вопросов и ожидаемые результаты.
	Rhetorical analysis offers both the flexibility and critical force to attend to many of the ways in which texts function.	Риторический анализ предлагает как гибкость, так и критическую силу, с целью обратить внимание на многие способы функционирования текстов.
	In so doing, wordplay adds a complementary, necessary resource for those seeking to analyze games and provides another surface for rhetoricians to analyze.	Таким образом, языковая игра добавляет дополнительный, необходимый ресурс для тех, кто хочет анализировать игры, и предоставляет еще одно подспорье для анализа риторикам.
	Rhetorical analysis fuels the development of different questions and, when expressed in wordplay, helps us understand video games and why they matter, especially when considering questions about words, design, and play.	Риторический анализ подпитывает развитие различных вопросов и, когда он выражается в языковой игре, помогает нам понять видеоигры и их значение, особенно при рассмотрении вопросов о словах, дизайне и самой игре.
ц а з б А	While Consalvo, Dyer-Witheford, and de Peuter focus on the processes and texts surrounding games, Alex Galloway and Ian Bogost argue that we must not lose sight of the special status of games as actions or procedures.	В то время как Консальво, Дайер-Уитфорд и де Пойтер сосредотачиваются на процессах и текстах, связанных с играми, Алекс Гэллоуэй и Ян Богост утверждают, что мы не должны упускать из виду особый статус игр как действий или процессов.
	Galloway argues that games are special because they only come into being when they are played.	Гэллоуэй говорит, что игры обладают особенностью – они существуют только тогда, когда в них играют.
	He contends that gaming is a process of both “meaning and doing.”	Он подчеркивает, что игра – это процесс как «смысла, так и действия».
	For Galloway, games are actions that depend on the execution of software that exists “when enacted.”	По мнению Гэллоуэя игры – это действия, которые зависят от работы программного обеспечения, работающего «когда оно исполняется».
	Galloway posits that games are distinct from other forms of media, as the activity	Гэллоуэй утверждает, что игры отличаются от других форм медиа,

of gaming “only ever comes into being when the game is actually played.”	поскольку игровая деятельность «возникает только тогда, когда в игру действительно играют».
In line with Galloway’s position, Ian Bogost advances a conception of procedural rhetoric, which is the most established method of game studies analysis predicated on a rhetorical approach.	В соответствии с позицией Гэллоуэя Ян Богост развивает концепцию процессуальной риторики, являющуюся наиболее признанным методом анализа исследований игр, основанным на риторическом подходе.
Bogost defines procedural rhetoric as “a practice of using processes persuasively.”	Богост определяет процессуальную риторику как «практику убедительного использования процессов».
He argues that, in video games, “the main representational mode is procedural, rather than verbal,” which necessitates developing a mode of procedural rhetoric to address texts that are not spoken or written in a conventional sense.	Он утверждает, что в видеоиграх «основным репрезентативным способом является процессуальный, а не вербальный», что требует разработки процессуальной риторики для анализа текстов, которые не произносятся и не пишутся в общепринятом смысле.
Inspired by his descriptions of rhetoric, he contends, “Following the classical model, procedural rhetoric entails persuasion—to change opinion or action.	Вдохновленный своим описанием риторики, он говорит: «Следуя классической модели, процессуальная риторика влечет за собой убеждение – поменять мнение или действие.
Following the contemporary model, procedural rhetoric entails expression—to convey ideas effectively.”	Следуя современной модели, процессуальная риторика влечет за собой выражение –эффективная передача мыслей».
To this end, a key take away from his argument is that “video games make claims about the world.	В связи с этим ключевым выводом из его положения является то, что «видеоигры предъявляют претензии на мир.
But when they do so, they do it not with oral speech, nor in writing, nor even with images.	Но делают это не устной речью, не письменной и даже не образной.
Rather, video games make argument with processes.”	По большей части игры делают это процессами».
Procedural rhetoric seeks to analyze how games use processes to “dictate how actions can and cannot be carried out” and how those processes persuade players.	Процессуальная риторика стремится проанализировать, как игры используют процессы, чтобы «диктовать, как действия могут и не могут быть выполнены», и как эти процессы убеждают игроков.

	Both Galloway and Bogost are invested in the ways in which the structure and processes of games are different than other forms of media, which requires revising analytical methods designed for other media formats.	И Галлоуэй, и Богост настаивают, что структура и процессы игр отличаются от других форм медиа, в связи с этим требуется пересмотр аналитических методов, разработанных для других медиаформатов.
Абзац	Although attention to structures and the notion of procedural rhetoric is quite useful in analyzing video games, there are two key limitations of this approach.	Хотя внимание к структурам и понятию процессуальной риторики весьма эффективно при анализе видеоигр, у этого подхода есть два ключевых ограничения.
	First, isolating procedures from other elements of discourse is problematic.	Во-первых, проблематично отделить процессы от других элементов дискурса.
	Just as Galloway and Bogost contend that video games cannot be fully understood without analyzing their processes, one must also analyze the context and forces shaping those procedures.	И Гэллоуэй и Богост утверждают, что видеоигры нельзя полностью понять без анализа их процессов, невозможно не анализировать контекст и факторы, формирующие эти процессы.
	Although something like the specific chat channels or means of communication enabled or disabled by a video game could be considered an aspect of its procedural rhetoric, the discourse in those channels may be quite similar to traditional reading and writing.	Несмотря на наличие определенных каналов чата или средств коммуникации, предусмотренных или не предусмотренных видеоигрой, их можно считать аспектом игровой процессуальной риторики, дискурс в этих каналах может соотноситься с привычным чтением и письмом.
	There are also dynamics inside and outside of the game that can shape how it is played, from Dragon Kill Points (DKP) to the clothes players choose to wear in games or the presentation of race in Grand Theft Auto.	Есть также модель взаимодействия внутри и вне игры, которая может влиять на то, как играть в игру, начиная очками убийства дракона (DKP - драгон килл поинтс (англ.)), заканчивая одеждой, которую игроки выбирают в играх, или демонстрацией гонки в Grand Theft Auto.
	Procedures in games are not conceived in a vacuum, which means that it is important to look both at and beyond them.	Процессы в играх не находятся в вакууме, а это значит, что важно смотреть как на них, так и за их пределы.
	Wordplay fills this gap by focusing on both the procedures within games and the elements surrounding them.	Языковая игра заполняет этот пробел, сосредотачиваясь как на процессах внутри игр, так и на окружающих их элементах.
Аб	Separately, one could read Bogost's approach to procedural rhetoric as a	Отдельно можно рассматривать подход Богоста к процессуальной риторике как

Абзац	secondary text that reshapes how games are designed.	вторичного текста, который переосмысливает разработку игр.
	Bogost presents a rearticulation of what games do, altering the structure of future processes.	Богост говорит о изменении того, что делают игры, меняя структуру будущих процессов.
	In effect, if his analysis is successful in changing how games are designed, his work is a demonstration of the rhetorical force of both texts beyond a game and processes of a game.	По сути, если его анализ успешно меняет то, как разрабатываются игры, его работа является демонстрацией риторической силы как текстов, выходящих за рамки игры, так и игровых процессов.
	Second, Bogost contends that “[v]ideo games have the power to make arguments, to persuade, to express ideas.	Во-вторых, Богост утверждает, что «[в]идеоигры способны приводить аргументы, убеждать и выражать мысли.
	But they do not do so inevitably” and gives “the name persuasive games to videogames that mount procedural rhetorics effectively.”This pair of statements is incompatible with the big rhetoric approach embedded in wordplay, which holds that all games are persuasive and they are inevitably so.	Но они не делают этого неизбежно» и присваивают «тэг убеждающих игр видеоиграм, в которых эффективно используется процессуальная риторика». Эти два утверждения противоречат большему риторическому подходу, заложенному в языковой игре, который утверждает, что все игры убедительны и неизбежно таковыми являются.
	Structure and design are special parts of games that require attention, but they are not the only part of games to analyze, just as they are a part that must not be neglected in analysis.	Структура и дизайн – особые части игр, требующие внимания, но это не единственная часть игр, которую нужно анализировать, точно так же, как и та часть, которой нельзя пренебрегать при анализе.
	Whether or not games are successfully persuasive or to what ends they persuade is secondary, but all games are persuasive in some way.	Успешно ли игры убеждают или в каких целях они убеждают – второстепенно, но все игры в той или иной степени могут убеждать.
	Whether the persuasion is to buy the game, play the game in a manner that is rewarded with a patch, follow a given narrative, use the game as a surface to bond and identify with one’s father, absorb the capitalist lessons of Animal Crossing or the political messages in Tax Invaders, all games are persuasive.	Вас могут убедить купить игру, или играть в игру так, чтобы получить вознаграждение новой нашивкой, следовать заданному повествованию, использовать игру как средство для связи и идентификации со своим отцом, усвоить уроки ведения капитала в Animal Crossing или политические посылы в Tax Invaders. Так или иначе – все игры могут убеждать.

Абзац	A handful of other scholars have also sought to employ the tools of rhetoric to analyze elements of games.	Некоторые другие ученые также стремились использовать инструменты риторики для анализа элементов игр.
	Gerald Voorhees argues that “the form of the player-game interaction has to be taken seriously if critics are to come to terms with the rhetorical force of Civilization,” as it is the player–game interaction that connects the game to the mind and actively ignores the constraints imposed by the body, internalizing the role of agent in the game.	Джеральд Вурхиз утверждает, что «к форме взаимодействия игрока и игры следует относиться серьезно, если исследователи хотят смириться с риторической силой Цивилизации», поскольку именно взаимодействие игрока и игры связывает игру с разумом и активно игнорирует ограничения, налагаемые телом, принимая роль агента в игре.
	Voorhees also analyzes the changing character representations over the course of the Final Fantasy series, contending, “When every representation is in some way ideological it is not possible to speak about representation without also considering it rhetorical.”	Вурхиз также анализирует изменение репрезентации персонажей на протяжении всей серии Final Fantasy, утверждая: «Когда каждая репрезентация в некотором роде идеологична, невозможно говорить о репрезентации, не рассматривая ее так же как риторическую».
	Looking at online discussion boards, Moeller, Esplin, and Conway contend it is on discussion boards where players “push the boundaries of what is considered ethical or sportsmanlike in a medium where testing the boundaries of an environment and the limits of the rules is encouraged and expected.”	Рассматривая онлайн-форумы, Мёллер, Эсплин и Конвей говорят, что именно на дискуссионных форумах игроки «раздвигают границы того, что считается этичным или спортивным в среде, где поощряется проверка границ среды и ограничений правил».
	The common thread through these projects is the interest in how certain elements of games structure the way those texts are understood and encountered.	Общей чертой этих проектов является интерес к тому, как определенные элементы игр структурируют понимание этих текстов и взаимодействие с ними.
	These pieces articulate ways in which games persuade to a variety of different ends, offering examples of how rhetorical analysis can engage both a game and the text surrounding it.	В этих работах описываются способы, которыми игры убеждают в различных целях, и приводятся примеры, как риторический анализ может охватывать как игру, так и окружающий ее текст.
Абзац	A number of other research projects studying large-scale elements of gaming offer potential links to the rhetorical perspective found in wordplay, as they critically analyze discourse in a manner congruent with a rhetorical approach.	Ряд других научных работ, изучающих крупномасштабные элементы игр, предлагают потенциальные ссылки на риторическую перспективу, обнаруженную в игре слов, так как они

	критически анализируют дискурс через призму риторического подхода.
The context for rhetorical analysis is largely set by understanding the vast number of interrelated forces that shape interactions in virtual worlds.	Контекст для риторического анализа во многом определяется пониманием огромного количества взаимосвязанных факторов, формирующих взаимодействие в виртуальных мирах.
In critiquing the concept of a magic circle, Mia Consalvo articulates what can be seen as a call for rhetorical analysis in the massively multiplayer online (MMO) game genre, stressing the importance of “the need to understand how players understand, contextualize, and challenge MMO games.”	Критикуя концепцию магического круга, Миа Консальво формулирует то, что можно рассматривать как призыв к риторическому анализу в жанре многопользовательских онлайн-игр (massively multiplayer online – ММО), подчеркивая важность «необходимости понимания того, как игроки понимают, контекстуализируют и принимают ММО игры».
Consalvo goes on to explore how structures, real-life influences, and game play experiences interact, stressing the importance of examining the interrelation of the various factors that shape play interactions in games and virtual worlds.	Консальво продолжает исследовать как взаимодействуют структуры, факторы реальной жизни и игровой опыт, подчеркивая важность изучения взаимосвязи различных аспектов, формирующих игровые взаимодействия в играх и виртуальных мирах.
Similarly, T. L. Taylor offers a list of interrelated factors that shape games and their play, including technological systems and software (including the imagined player embedded in them), the material world (including our bodies at the keyboard), the online space of the game (if any), game genre, and its histories, the social worlds that infuse the game and situate us outside of it, the emergent practices of communities, our interior lives, personal histories, and aesthetic experience, institutional structures that shape the game and our activities as players, legal structures, and indeed the broader culture around us with its conceptual frames and tropes.	Аналогичным образом Т.Л. Тейлор предлагает список взаимосвязанных факторов, формирующих игры и игру в них. В него входят технологические системы и программное обеспечение (включая встроенного в них воображаемого игрока), материальный мир (включая нас самих за клавиатурой), онлайн-пространство игры (если таковое имеется), игровой жанр и его история, социальные миры, которые проникают в игру и помещают нас вне ее, новые взаимодействия игровых сообществ (комьюнити), наша внутренняя игровая жизнь, личные истории и эстетический опыт, институциональные структуры, формирующие игру и наша деятельность в качестве игроков, юридические структуры, а также обширная культура вокруг нас с ее концептуальными рамками и тропами.

Абзац	These dynamics offer surfaces on which rhetorical analysis helps explain why or how key forces interact and the ways in which they remake or influence video games.	Такая динамика предлагает точки соприкосновения, на которых риторический анализ помогает объяснить, почему и как взаимодействуют ключевые факторы и способы, которыми они переделывают видеоигры или влияют на них.
	In doing this sort of analysis, wordplay can help explicate the persuasive forces that dictate how knowledge is created and how the terms are set for 'what counts' in video games and virtual worlds.	При проведении такого рода анализа языковая игра может помочь объяснить силу убеждения, которая диктует, как создаются знания и как устанавливаются термины для того, «что имеет значение» в видеоиграх и виртуальных мирах.
Абзац	Several more targeted projects in game studies address specific instances of discourse in which wordplay would be useful.	Еще несколько связанных работ по изучению игр посвящены конкретным случаям дискурса, в имеет значение языковая игра.
	Mark Silverman and Bart Simon argue that DKP systems have a tangible impact on the way players interact in online games, arguing, "Players do not work together because the prospect of a reward gives them an incentive to do so.	Марк Сильверман и Барт Саймон утверждают, что системы DKP оказывают ощутимое влияние на то, как игроки взаимодействуют в онлайн-играх: «Перспектива получить награду стимулирует игроков играть отдельно друг от друга.
	Rather, by playing a certain way (i.e., as a power gamer), they begin to perform a rational subjectivity that views the game in terms of incentives and rewards."	Скорее, играя определенным образом (т.е. в качестве сильного игрока), они начинают проявлять рациональную субъективность, рассматривая игру с точки зрения поощрений и вознаграждений».
	One could argue that DKP functions symbolically as a player-generated rhetorical message that reshapes the way those participating in DKP systems see the game world, redefining the relative 'truths' in the game.	Однако можно возразить, что DKP функционирует символически как риторическое сообщение, сгенерированное игроками, которое изменяет то, как те, кто участвует в системах DKP, видят игровой мир, переопределяя относительные «истины» в игре.
	Certain games put players into situations in which they must allocate scarce resources and the systems players derive function rhetorically to encourage them to alter the ways in which they play.	Некоторые игры ставят игроков в ситуации, в которых они должны распределять скудные ресурсы, системные игроки риторически выводят функцию, чтобы побудить их изменить стиль, которыми они играют.

	In the case of DKP, players develop their own systems for addressing a design element of the game they play.	В случае DKP игроки разрабатывают свои собственные системы для решения элементов механики игры, в которую они играют.
	The rules they choose can be read rhetorically to better understand what drives different groups of players and how game design intersects with player action.	Выбранные ими правила можно прочесть риторически, чтобы лучше понять, что движет различными группами игроков и как гейм дизайн пересекается с действиями игроков.
	Lisa Nakamura argues, “Player-produced machinima accessed from Warcraftmovies. com make arguments about race, labor, and c.”	Лиза Накамура говорит: «Машинима, созданная игроками, доступ к которой можно получить на Warcraftmovies.com, приводит аргументы о расе, труде и расовой принадлежности пространства».
	In this case Nakamura argues that machinima, which is discourse from outside the game, shapes the ways in which players conceive of representation and behavior within the game.	В данном случае Накамура утверждает, что машинима, представляющая собой дискурс вне игры, формирует то, как игроки воспринимают репрезентацию и поведение в игре.
	Nakamura’s work expands the kinds of texts that may be of interest to scholars analyzing video games, demonstrating how a paratext can function to influence interaction.	Работа Накамуры расширяет список типов текстов, которые могут представлять интерес для ученых, анализирующих видеоигры, демонстрируя, как паратекст может влиять на взаимодействие.
	These two projects look at different aspects of gaming, yet the thread between them is that the texts they study constitute elements of the discourse of gaming and could be complemented by the rhetorical perspective embedded within wordplay.	Эти две работы рассматривают разные аспекты игр, но их связывает то, что тексты, которые они изучают, составляют элементы игрового дискурса и могут быть дополнены риторической перспективой, встроенной в игру слов.
Абзац	There are a variety of ways for rhetorical analysis to aid in the analysis of video games.	Существует множество способов риторического анализа, которые могут помочь при анализе видеоигр.
	With all the surfaces, interactions, and topics contained within and surrounding games, there is plenty of room for analysis of persuasion and knowledge claims.	Со всеми точками соприкосновения, взаимодействиями и темами, содержащимися в играх и окружающих их, есть много места для анализа заявлений об убеждении и знании.
	With a background of both rhetoric and game studies in hand, it is appropriate to look at where they come together to form a base for this project and how this book pushes beyond them to advocate for	Обладая знаниями как о риторике, так и об исследованиях игр, уместно взглянуть на то, где они объединяются, чтобы сформировать основу для этого исследования, и как эта книга выходит за

	wordplay as a key means with which to understand video games.	их рамки, рассматривая языковую игру как ключевое средство для понимания видеоигр.
	RHETORIC AND GAMES	РИТОРИКА И ИГРЫ
Абзац	Unifying rhetorical analysis and games is a natural pairing, but the execution of the match has been problematic on both sides.	Объединение риторического анализа и игр является естественным сочетанием, но такое сопоставление было проблематичным для обеих сторон.
	Game studies is largely lacking in terms of the connection and use of rhetorical tools, as there are only a few projects where game studies explicitly invokes the tools of rhetoric, even though the subject area and research questions in many projects overlap with core skills and strengths of rhetorical analysis.	Игровым исследованиям в значительной степени не хватает связи и использования риторических инструментов, поскольку есть лишь несколько работ, в которых исследования игр задействовали инструменты риторики, хотя предметная область и исследовательские вопросы во многих работах пересекаются с преимуществами риторического анализа.
	Further, much of the existing work is limited, with holdings pertinent to a specific game or instance surrounding a game, rather than developing a system or framework by which to apply the tools of rhetoric across many different kinds of games.	Кроме того, большая часть существующих работ ограничена факторами, относящимися к конкретной игре или тем, что с ней связано. При этом не ограничены разработкой системы или структуры, с помощью которой можно применять инструменты риторики во многих различных видах игр.
	This is part of what wordplay can do.	Как раз здесь можно применить языковую игру.
	One project that seeks to do both is found in the work of Ian Bogost, who does an excellent job of analyzing a specific element of gaming and how it connects to rhetorical analysis in the form of procedures, but limits the role of rhetoric, relying on a limited interpretation of its tools and only focusing on one way in which persuasion, identification, and meaning are made in games.	Работа Яна Богоста является одним из исследований, которое пытается сделать и то, и другое. В работе представлен анализ определенного элемента игры и того, как он соединяется с риторическим анализом в форме процессов, но ограничивая при этом роль риторики, полагаясь на ограниченное воплощение ее инструментов и сосредоточение внимания только на одном способе убеждения, идентификации и смысла в играх.
	Procedural rhetoric is a key part of the discourse of games, but it is only one part, and games studies can benefit from wordplay's broader context for rhetorical analysis.	Процессуальная риторика является ключевой частью дискурса игр, но это только одна сторона, широкий контекст игры слов может принести больше результатов в исследовании игр.

Абзац	On the other hand, rhetoric has a checkered history of integrating analyses of contemporary media into a mode of analysis that was originally designed to analyze speeches.	С другой стороны, риторика имеет переменчивую историю интеграции анализа современных средств массовой информации в способ анализа, который изначально был разработан для анализа речей.
	The turn toward big rhetoric offers room for rhetoricians to examine an expanded notion of texts, but much of the rhetorical analysis of contemporary media features substantive problems, ranging from an inadequate adaptation to a new channel for communication to a lack of understanding of the actual workings and production of the forms of communication.	Поворот к большой риторике дает риторикам возможность исследовать расширенное понятие текстов, но большая часть риторического анализа современных медиа характеризуется существенными проблемами, начиная от неадекватной адаптации к новому каналу коммуникации и заканчивая непониманием реальной работы и создания новых форм коммуникации
	Unlike speech, which most people have a background in producing before engaging in criticism, elements of media like games and computer code can be foreign to critics, often resulting in an incomplete analysis.	В отличие от речи, которую большинство людей могут порождать, прежде чем приступить к ее анализу, элементы медиа, такие как игры и компьютерный код, могут быть чужды аналитикам, что часто приводит к неполному анализу.
	This can lead to an increased emphasis on analyzing elements of written or spoken text, which more closely resembles traditional surfaces for rhetorical analysis, than the technologies or structures shaping discourse.	Это может привести к повышенному акценту на анализе элементов письменного или устного текста, который больше напоминает традиционное подспорье для риторического анализа, нежели чем технологии или структуры, формирующие дискурс.
	As Bogost rightly summarizes, “[D]igital rhetoric tends to focus on the presentation of traditional materials—especially text and images—without accounting for the computational underpinnings of that presentation.”	Как справедливо подчеркивает Богост: «[Ц]ифровая риторика имеет тенденцию сосредотачиваться на представлении традиционных материалов, особенно текста и изображений, без учета вычислительной основы этого представления».
Абзац	Extant positions of both game studies and rhetoric limited and partial when it comes to analyzing video games.	Существующие позиции как исследований игр, так и риторики, когда дело доходит до анализа видеоигр, демонстрируют свою ограниченность.
	Game studies can benefit from a more thorough and complete integration of rhetorical analysis, as games are riddled with words, design, and play that are	Исследования игр могут получить пользу от более тщательной и полной интеграции риторического анализа, поскольку игры пронизаны словами, дизайном и самой игрой, которые

designed to persuade, create identification, shape meanings, and circulate ideas.	предназначены для убеждения, создания идентификации, формирования значений и распространения идей.
These messages within games are not limited to the procedures of games, but video games also cannot be reduced to their text or images, as much of the rhetorical analysis that seeks to engage new media tends to do.	Эти сообщения в играх не ограничиваются процессами игр, но видеоигры также не могут быть сведены к их тексту или изображениям, как это обычно делается в риторическом анализе, который стремятся задействовать в исследовании новых медиа.
Combining the strengths of both leads to the development of wordplay, a ground upon which to better understand the ways in which the discourse of games is constituted and how that discourse functions.	Сочетание сильных сторон обоих ведет к развитию игры слов, основанию для лучшего понимания того, как формируется дискурс игр и как этот дискурс функционирует.
Wordplay gives scholars in games studies a robust set of tools for the analysis of games and the structures surrounding them.	Языковая игра дает исследователям игр надежный набор инструментов для анализа игр и окружающих их структур.
This is particularly useful given the number of projects that are connected to elements of rhetorical analysis—even when a rhetorical perspective has not been explicitly claimed.	Это особенно полезно, учитывая количество исследований, связанных с элементами риторического анализа, даже если риторическая перспектива явно не заявлена.
For rhetoricians, wordplay provides a grounded method of analyzing games and a more thorough way to approach other new media objects.	Для риториков языковая игра обеспечивает обоснованный метод анализа игр и более тщательный подход к другим объектам новых медиа.
Wordplay moves rhetorical analysis forward by focusing both on the elements of a text that are a comfortable fit for rhetoric, like words and images, and on the crucially important structures and technologies underlying media forms, like design and play.	Языковая игра продвигает риторический анализ вперед, сосредотачиваясь как на элементах текста, которые удобно подходят для риторики, таких как слова и изображения, так и на критически важных структурах и технологиях, лежащих в основе медиаформ, таких как дизайн и сама игра.
For game developers, wordplay offers a deeper understanding of why certain elements in games work and why others do not.	Для разработчиков игр языковая игра предлагает более глубокое понимание того, почему одни элементы в играх работают, а другие нет.
Further, by recognizing how various factors function to create a discursive environment, developers can seek to make	Кроме того, распознавая, как различные факторы создают дискурсивную среду, разработчики могут стремиться к тому,

	<p>all the rhetorical texts of their games work together in a concordant message that creates the desired gaming environment for players.</p>	<p>чтобы все риторические тексты их игр работали вместе в согласованном сообщении, которое создает желаемую игровую среду для игроков.</p>
	<p>For those of us who play or are interested in video games, wordplay grants a complex, sophisticated understanding of how games do work on us by stimulating critical thinking about video games and the messages they send.</p>	<p>Тем из нас, кто играет в видеоигры или интересуется ими, языковая игра дает комплексное понимание того, как игры влияют на нас, стимулируя критическое осмысление видеоигр и сообщений, которые они посылают.</p>
	<p>Although video games can be entertaining, educational, or something else all together, thinking critically about the messages sent puts game consumers in a position to reflect on the ways in which the discourse of video games creates and structures experience.</p>	<p>Хотя видеоигры могут быть развлекательными, образовательными или комбинацией обеих сторон, критическое осмысление посылаемых сообщений позволяет потребителям игр задуматься о том, как дискурс видеоигр создает и структурирует опыт.</p>