

## Игра по чужим правилам: сценарий реальности-квеста как объект автороведческой экспертизы

Е.Е. Абрамкина

*Новосибирский национальный исследовательский государственный университет  
Ул. Пирогова, 1, 630090, Новосибирск, Россия. E-mail [abramkinaee@list.ru](mailto:abramkinaee@list.ru)*

В настоящей статье на материале конкретной экспертной ситуации рассматривается проведение автороведческой экспертизы сценариев реальности-квестов. Задача, которая была поставлена перед экспертом, связана с определением признаков копирования и переработки одного текста другим. Для решения этой задачи используется жанровый подход: дается описание основных структурных компонентов сценария квеста, особенностей языка текстов этого жанра. Экспертиза проводится в соответствии с принятыми в автороведении этапами и включает раздельное исследование текстов, сравнительное исследование и оценку результатов и формулирование выводов. В результате проведенного исследования устанавливается, что автороведческая экспертиза сценариев реальности-квестов, связанная с решением задачи определения признаков копирования и переработки, по методике проведения и анализируемым признакам сближается с экспертизой товарных знаков, поскольку также направлена на установление сходства или различия структурных и отдельных семантических компонентов.

**Ключевые слова:** автороведческая экспертиза, переработка одного текста другим, сценарий, реальности-квест.

## Game by Someone Else's Rules: a Quest Scenario as an Object of the Authorship Attribution

E.E. Abramkina

*Novosibirsk State University  
1 Pirogova st., 630090, Novosibirsk, Russia. E-mail: [ekov\\_@mail.ru](mailto:ekov_@mail.ru); [abramkinaee@list.ru](mailto:abramkinaee@list.ru)*

The authorship attribution of quest scenarios is discussed as an expert case study. The expert has been assigned a task which involved tracing the signs of copying and revising of one text in another. The genre approach is employed: a description of important structure elements and linguistics characteristics of the quest scenario is given. The expertise is performed as per procedure of authorship examination: separate study of the texts, comparative study and the conclusion. The research has arrived at the conclusion, that the authorship attribution of the quest scenario, focused on the determination of the signs of copying and revising of one text in another, is similar in methods and features to a trademark expertise, because it also involves identifying similarity or difference of structures and semantic elements of the texts.

**Key words:** authorship attribution, revision of a text, scenario, quest.

Активная геймификация современного общества, развитие игровой индустрии подчас порождает не только оригинальные и нестандартные гейм-проекты, но и нетипичные объекты автороведческой экспертизы. Одним из таких объектов являются сценарии реальности-квестов, о которых пойдет речь в данной статье.

Реальности-квест – это разновидность командных сюжетных игр, когда игроки выполняют ряд заданий, получают подсказки и достигают заранее определенного автором сценария результата. Часто реальности-квесты строятся на материале известных произведений литературы и кинематографа. В условиях возрастающей популярности этого вида развлечений создать реальности-квест, который привлечет уникальным сюжетом, достаточно сложно. Сходство сюжетов и отдельных элементов сценариев разных компаний может вызвать подозрения в плагиате и стать поводом для судебного иска. Случай, который описывается в настоящей работе, связан с иском, вызванным совпадением отдельных элементов и сюжетных ходов в сценариях квестов двух разных организаций.

Перед экспертом были поставлены следующие вопросы:

1. Является ли сценарий «Страшная комната» копией сценария «Проклятый номер»?

2. Является ли сценарий «Страшная комната» переработанной копией сценария «Проклятый номер»?

В качестве объектов исследования были представлены два сценария квестов. Сценарий квеста «Страшная комната» - текст на русском языке и программный код, выполненный черным шрифтом, на 7 листах. Сценарий квеста «Проклятый номер» - текст на русском языке, выполненный черным шрифтом, на 7 листах.

Предварительный осмотр материала показал, что оба сценария основаны на рассказе Стивена Кинга «1408». В связи с этим для сравнительного анализа и определения уникальных черт сценариев также привлекался указанный рассказ.

Специфика жанра сценария реалити-квеста накладывает сильный отпечаток на методы его автороведческого исследования, поэтому первым этапом исследования была характеристика сценария квеста как речевого жанра.

Сценарий квеста с точки зрения структуры представляет собой план прохождения квеста, включающий такие элементы, как 1) идея игры, 2) задания или загадки и их последовательность, 3) описание эффектов, которые возникают при выполнении того или иного задания, 4) набор подсказок для игроков, а также 5) описание задействованных предметов и действий, в которых они фигурируют. Помимо этого сценарий квеста может включать 6) программный код.

*Идея* тесно связана с темой и проблемой квеста, с целью, которая стоит перед игроками.

*Задания или загадки* – это действия, которые должны выполнить игроки, чтобы успешно завершить игру. Задания могут быть исследовательскими, направленными на поиск необходимой игроку информации, соревновательными, учитывающими быстроту выполнения задания, и ребусами.

*Эффекты* – те события, которые сопровождают выполнение задания. Помимо описания самого эффекта также описываются предметы и/или персонажи, с помощью которых данный эффект достигается.

Для успешного выполнения заданий необходим набор *подсказок* или *инструкций*. Они содержат краткие тексты, указывающие игрокам дальнейшие действия. Кроме того, в сценарии описываются также предметы, которые задействованы в подсказках, и место расположения этих подсказок или инструкций. Последовательность заданий и эффектов составляет *сюжетную линию* квеста.

Помимо текстовой части, в сценарий может входить программный код, если в квесте задействованы программные средства. В рамках автороведческой экспертизы анализу подлежит только текстовая составляющая, анализ программного кода лежит за пределами компетенции лингвиста, поскольку требует специальных познаний в области программирования.

Исследование по каждому вопросу проводилось по традиционной для автороведения схеме: раздельный анализ каждого объекта, затем сопоставление результатов раздельного анализа, оценка результатов и вывод [Рубцова и др. 2007].

Для определения степени сходства указанных сценариев каждый из них, прежде всего, анализировался с точки зрения структуры и содержания.

### **Исследование вопроса о полном совпадении текстов**

#### **Раздельный анализ сценариев квестов**

##### *Анализ сценария квеста «Проклятый номер»*

Сценарий квеста «Проклятый номер» состоит из титульного листа, текста сценария, разбитого на части, и приложения.

Текст сценария состоит из следующих частей.

1. Легенда содержит предысторию событий квеста и информацию о целях игроков.

2. Основное содержание описывает место действия, начальные события, загадки, эффекты и возможные варианты финала.

Эту часть можно разбить на три смысловых блока:

- первый смысловой блок описывает обстановку места действия;

- второй смысловой блок описывает вводные события квеста и условия предоставления подсказок;

- третий смысловой блок занимает большую часть сценария и содержит последовательность загадок и эффектов.

3. Приложения к тексту сценария содержат три отдельных текста подсказок.

4. Четвертый тематический блок предлагает два варианта финала, один из которых оценивается как положительный, а другой – как отрицательный. Варианты зависят от действий, которые свершат игроки (из набора двух возможных).

Текст сценария подробный, каждая загадка и каждый эффект описаны детально, с указанием реквизита и актеров.

##### *Анализ сценария квеста «Страшная комната»*

Структура сценария имеет следующий вид.

Раздел 1. Легенда

Раздел 2. Сюжетная линия и загадки

Раздел 3. Программный код.

1. Легенда представляет собой рассказ от первого лица, описывающий начальную ситуацию.

2. Раздел «Сюжетная линия и загадки» представляет собой нумерованный список эффектов и загадок, разделенный на две части подзаголовками, указывающими на место действия.

Часть 1 состоит из 9 пунктов, которые описывают вначале визуальные и звуковые эффекты, затем, без заголовка, первую и вторую загадки.

Часть 2 состоит из 12 пронумерованных пунктов. Первые 4 пункта представляют собой описание интерьера и расположения важных для игроков предметов. Пятым пунктом идет описание задачи. Следующие пункты описывают задачи игроков и содержат подсказки. Выполнение каждой задачи сопровождается определенным эффектом, который подробно не описывается. Финал квеста не связан с содержанием и не определяется логикой выполнения задач.

Загадки и эффекты даются без специальных помет и разделяются в тексте сценария только по смыслу. Относительно четко в сценарии квеста обозначены восемь загадок. Сам сценарий схематичен, загадки и эффекты подробно не описаны. Описание эффектов несколько раз ограничивается фразой «*начинает происходить чертовщина*» и кратким перечислением звуковых и световых эффектов. Финал вариантов не имеет.

Раздел 3 содержит программный код, анализ которого не входит в компетенцию лингвиста.

#### **Сравнительный анализ сценариев квестов «Страшная комната» и «Проклятый номер»**

Для установления того, является ли сценарий квеста «Страшная комната» копией сценария квеста «Проклятый номер», необходимо, прежде всего, определить понятие копии.

Согласно толковому словарю Д.С. Ушакова, копия – это «1. Точный список с какого-нибудь текста. 2. Точное воспроизведение чего-нибудь» [Ушаков 2014: 244]. Толковый словарь под редакцией Евгеньевой дает схожее толкование: «Точно соответствующее подлиннику воспроизведение чего-либо» [Словарь русского языка, Т. 2. 1986: 100].

Таким образом, копией признается произведение, полностью повторяющее исходное.

Сценарии текстов имеют разную структуру. В сценарии «Проклятый номер» есть основной текст и приложения. Сценарий «Страшная комната» включает содержание, основной текст и программный код. Также отличаются объемы основного текста сценария

(4 и 1 страница соответственно). В текстах практически нет дословных совпадений, за исключением названия раздела «Легенда» и наименования отдельных элементов реквизита. Наличие частей, имеющих сходное название («Легенда»), обусловлено жанром и не может считаться основанием для признания текстов одинаковыми.

Сходными являются отдельные указанные в сценариях реквизиты (книга, чайник, брюки) и две загадки, однако о копировании сценария говорить нельзя.

Тематическое сходство и совпадение места действия обусловлено общим для обоих текстов источником, которым является рассказ С. Кинга «1408».

Таким образом, существенные различия на структурном и содержательном уровне позволяют заключить, что текст сценария «Страшная комната» не является копией текста сценария «Проклятый номер».

#### **Исследование вопроса о частичной переработке текста**

Для разрешения данного вопроса необходимо, прежде всего, определить понятие переработки.

Данное понятие широко употребляется в разных сферах, в том числе, в законодательной, но исчерпывающего определения в законе не представлено.

Так, в законе об авторском праве переработка приравнивается к производному произведению, к которому законодатель относит такие виды, как переводы, обработки, аннотации, рефераты, резюме, обзоры, инсценировки, аранжировки и т.п. (ст. 7 ФЗ «Об авторском праве и смежных правах» № 110-ФЗ). Переработка должна содержать охраняемую законом часть оригинального произведения в исходном или незначительно обработанном виде. Закон об авторском праве охраняет преимущественно форму произведения, а также название, персонажей, сам текст и его части. Не охраняются законом идеи, методы, процессы, концепции, системы, способы, принципы, открытия, факты (п. 4 ст. 5 ФЗ об авторском праве).

ГОСТ Р 7.0.3-2006 «Система стандартов по информации, библиотечному и издательскому делу. Издания. Основные элементы. Термины и определения» определяет переработку следующим образом:

«3.1.2.12 **переработка**: Производное произведение, являющееся результатом переделки оригинального произведения в другой жанр или приспособления его к другой читательской аудитории, в результате чего меняется композиция и форма выражения первоначального произведения» [ГОСТ Р 7.0.3-2006 от 01.01.2007].

Таким образом, в ГОСТе для производного произведения, полученного в результате переработки, характерны следующие черты:

- изменение жанра произведения;
- изменение композиции;
- изменение формы выражения произведения.

С лингвистической точки зрения к переработке относится либо сокращение произведения различными способами (план, аннотация, тезисы, конспект, реферат), при этом самостоятельным произведением из всего перечисленного может считаться только реферат, либо глубокая обработка исходного произведения, в результате чего возникает новое произведение, тем не менее, сохраняющее уникальные черты исходного. Различают несколько видов такой переработки:

- адаптация;
- интерпретация (ремейк);
- продолжение (сиквел);
- повествование о предыдущих событиях (приквел);
- художественный перевод;
- пародия и карикатура.

Таким образом, переработка может быть разной глубины, но в любом случае, она должна сохранять уникальные элементы оригинального произведения.

Для установления того, является ли текст сценария «Страшная комната» переработанной копией текста сценария «Проклятый номер», необходимо сопоставить элементы каждого текста для выявления степени их сходства, а также сопоставить каждый текст с рассказом С. Кинга «1408», чтобы выявить уникальные элементы сценария «Проклятый номер».

Поскольку одинаковых или сходных фрагментов текста предварительный анализ сценариев не выявил, проанализируем структуру и смысловые компоненты.

Результаты сравнения следующие:

- Сходство структуры обусловлено жанровыми особенностями. Первый текст имеет выраженное смысловое деление основной части на разделы. Деление ключевой части во втором тексте носит формальный характер и определяется местом действия.

- В первом тексте загадки отделяются от основного текста подзаголовком «Загадка». Во втором тексте разделение на загадки, эффекты и действия игроков графически не оформлено.

- В сценарии «Проклятый номер» эффекты описаны более подробно.

- В первом тексте разные типы загадок присутствуют в сравнимых количествах. Для второго текста характерны простые исследовательские задачи.

- В легенде совпадает только номер комнаты, что обусловлено общим первоисточником (рассказ С. Кинга). Какая-либо информация о названии отеля во втором тексте отсутствует. В первом тексте описаны предпосылки появления игроков в номере, во втором момент начала повествования связан с присутствием игроков в отеле.

- Сюжеты различаются как в целом, так и в деталях. В первом сценарии для выхода из комнаты необходимо изгнать призрака, во втором – собрать все награды отеля. Кроме того, первый сценарий предполагает два варианта финала. Сходны только места действия – номер 1408 с таинственным прошлым в отеле (это обусловлено общей основой). Также для обоих сценариев характерно создание таинственной, зловещей атмосферы, однако это общая черта хоррор-квестов.

- Сценарии предполагают разный актерский состав, совпадающим актерам отводится разная роль.

- Совпадают места действия и часть реквизитов.

- Совпадает часть загадок.

Таким образом, сходство касается в основном структуры сценария, места действия, интерьера, реквизита, также есть совпадения в загадках.

Структура является жанровым признаком и не несет различительного значения для автороведческого исследования.

Совпадение места действия, части интерьера, некоторых предметов обусловлено тем, что оба текста основаны на рассказе Стивена Кинга «1408», в котором и описывается фигурирующий в обоих сценариях номер и отель.

Для определения уникальных элементов сценария «Проклятый номер» был проведен его сравнительный анализ с рассказом С. Кинга «1408». Сопоставление проводилось лишь с теми элементами, которые совпадают в обоих сценариях.

Анализ показал, что из всех совпадающих элементов в качестве уникальных для первого сценария могут рассматриваться такие предметы, как брюки, чайник и комната в шкафу. При этом в первом сценарии эти элементы являются сюжетно мотивированными. Во втором сценарии эти элементы никак не характеризуются, их попадание в номер сюжетно не мотивировано. Совпадающие в обоих сценариях загадки также мотивированы сюжетом только в сценарии квеста «Проклятый номер», во втором сценарии они не связаны с сюжетом и нарушают логику действия.

Таким образом, в сценарии «Страшная комната» есть элементы, заимствованные из сценария «Проклятый номер». Однако нельзя утверждать, что единственным источником сценария «Страшная комната» является сценарий «Проклятый номер». Сопоставление сценария «Страшная комната» с рассказом С. Кинга «1408» показало, что в сценарии присутствуют элементы, заимствованные из рассказа и при этом отсутствующие в сценарии «Проклятый номер».

На основании проведенного анализа можно заключить, что сценарий «Страшная комната», вероятно, имеет двойную основу: некоторые его элементы заимствованы из рассказа С. Кинга «1408», в то время как другие (часть реквизита и две загадки) заимствованы из сценария «Проклятый номер». Однако количество и характер заимствованных элементов, отсутствие прямых текстовых совпадений, фрагментарный характер текстов исследуемого жанра не позволяет говорить о том, что сценарий квеста «Страшная комната» является переработанной копией сценария квеста «Проклятый номер», можно говорить лишь о наличии отдельных заимствований.

### Результаты исследования

Проведенный анализ такого нехарактерного для автороведческой экспертизы объекта, как сценарий реалити-квеста, обнаруживает следующие особенности исследования таких текстов.

1. Сам жанр сценария квеста ближе к технической документации, чем к художественному тексту, поэтому говорить об авторстве сценариев квестов было бы некорректно. Поэтому задачи, которые могут решаться для текстов этого жанра, ограничиваются анализом степени сходства текстов.
2. Использование в качестве сюжетной и тематической основы произведений литературы или кинематографа делает необходимым сопоставление сценария квеста с текстом-основой для выявления уникальных элементов.
3. Тематическая несамостоятельность, фрагментарный, во многом технический характер текстов сценариев, а также отсутствие дословных совпадений сводит автороведческий анализ не к исследованию текста на языковых уровнях, а к сопоставлению структуры и уникальных элементов сюжета.
4. Проведенное исследование не является традиционным автороведческим и близко по решаемым задачам и подходу к определению тождества товарных знаков, поскольку также строится на определении сходства структурных и отдельных семантических элементов текстов.

### Литература

Баранов А.Н. Лингвистическая экспертиза текста: теория и практика. М., 2013.

ГОСТ Р 7.0.3-2006 «Система стандартов по информации, библиотечному и издательскому делу. Издания. Основные элементы. Термины и определения». URL: <http://docs.cntd.ru/document/1200045958>

Кинг С. 1408. Всё предельно. М., Минск, 2007.

Словарь русского языка: В 4-х т./ Под ред. А. П. Евгеньевой. 3-е изд. стереотип. М., 1986. Т II.

Федеральный закон от 31.05.01 № 73-ФЗ «О государственной судебно-экспертной деятельности в Российской Федерации».

### References

Baranov, A.N. (2013). Linguistic examination of the text: theory and practice. Moscow (in Russian).

GOST R 7.0.3-2006 "System of standards for information, librarianship and publishing. Editions. Essential elements. Terms and Definitions"(in Russian). URL: <http://docs.cntd.ru/document/1200045958>

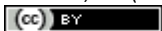
King, S. (2007). 1408. Everything is ultimate. Moscow, Minsk (in Russian).

Dictionary of the Russian language: In 4 volumes (1986). / Ed. A.P. Evgenieva. 3rd ed. stereotype. Moscow, T II (in Russian).

Federal Law No. 73-FZ of May 31, 2001 "On State Forensic Expert Activity in the Russian Federation" (in Russian).

### Citation:

Абрамкина Е.Е. Игра по чужим правилам: сценарий реалити-квеста как объект автороведческой экспертизы. // Юрислингвистика. – 2020. – 18. – С. 12-15.  
Abramkina, E.E. (2020). Game by Someone Else's Rules: a Quest Scenario as an Object of the Authorship Attribution. Legal Linguistics, 18, 12-15.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0. License