

УДК 811

*Ю.А. Перфилов***КОМПОЗИЦИОННЫЕ ОСОБЕННОСТИ ТЕКСТОВ ВИДЕОИГР В ПЕРИОД 1970–1982 гг.**

В статье рассматриваются композиционные особенности текстов игр различных жанров, представленных на западном рынке в период с 1970 по 1982 гг. Обращение к теме компьютерных игр обусловлено тем, что в отечественном языкознании тексты видеоигр на данный момент мало изучены, однако в других отраслях гуманитарной науки наблюдается активное их исследование в разных аспектах.

Представлены различные точки зрения на существо и термин игры – философская и лингвистическая, описаны методы исследования текстов компьютерных игр, охарактеризованы такие направления, как нарратология и людология, названы их отличия. Обозначена тема прямой зависимости текста видеоигры от технологического прогресса: размещение текста внутри игры или на иных источниках информации. На материале таких типов текстов видеоигр, как интерфейс, код, инструкция, рекламный проспект, субтитр и др., описаны их композиционные особенности.

*Ключевые слова:* людология, видеоигра, текст, креолизованный текст, игровая индустрия.

DOI: 10.35634/2412-9534-2020-30-5-853-858

В современном мире видеоигры стали повседневным развлечением людей. Если изначально целевой аудиторией компьютерных игр являлось молодое поколение, то сейчас рынок видеоигр изобилует продуктами, способными удовлетворить запросы людей разного возраста и с разными интересами. Временем создания видеоигр, предназначенных для массового рынка, принято считать начало 1970-х годов. Наиболее успешно в данной сфере проявили себя такие страны, как Япония и Соединенные Штаты Америки.

В нашей статье представлен краткий обзор работ, посвященных проблеме научного исследования текстов видеоигр. «Исследование видеоигр» (GameStudies) – это научная дисциплина получившая развитие в Европе в начале 1990-х гг. Исследование видеоигр базируется на теоретических работах Й. Хейзинга, Я. Богоста, Й. Юла, Э. Аарсета и др.

В работе «Человек играющий» Й. Хейзинга [13] представляет «игру» в качестве некоей свободной деятельности, осознаваемой как ненастоящая, но «могущей полностью захватить играющего»; действующей согласно определенным правилам в особо отведенном пространстве [13. С. 18]. Я. Богост в статье «Видеоигры – это бардак» [5] рассмотрел особенности нарратологии и людологии в видеоиграх, представив многоуровневую систему изучения видеоигр. Й. Юл [4] в своей статье «Рассказывают ли игры истории? Краткая заметка об играх и нарративах» делает попытку ответить на вопрос: нужно ли придерживаться существующей парадигмы при изучении видеоигр или создавать новые научные подходы. Также стоит обратить внимание на работу Э. Аарсета «Cybertext: Perspectives of Ergonic Literature» [1]. В своем труде Э. Аарсет изучая гипертекст в видеоиграх, говорит о том, что представления лингвистов, которые определяют текст как «цепочки знаков» [1. С. 26], недостаточно широко охватывают те тексты, которые используются в видеоиграх. Именно поэтому Э. Аарсет предлагает определять тексты, представленные в видеоиграх, термином «кибертекст», который подразумевает не только наличие в игре непосредственно сюжетного текста, но и зависимость развития сюжета напрямую от действий игрока.

Среди отечественных исследований следует отметить работу Е. Соколова «Счастье предателя: как говорят о компьютерных играх?» [12], в которой автор рассматривает видеоигры с точки зрения психологии (отмечает негативное влияние на людей). А. Деникин в сочинении «В защиту видеоигр» [7] говорит о малой изученности феномена видеоигр в гуманитарных науках. В России исследование видеоигр, к сожалению, только началось. Следует отметить, что на факультете философии МГУ читается курс «Философия видеоигр». Программа данного курса предусматривает изучение краткой истории видеоигровой индустрии и дилеммы между людологией и нарратологией. В СПбГУ работает лаборатория исследования видеоигр (ЛИКИ), ее целью является изучение компьютерных игр, определение их сущности, специфических характеристик, особенностей функционирования, влияния на формирование восприятия.

Цель нашей статьи – анализ композиционных особенностей текстов некоторых игр, созданных в период 1970–1983 гг., когда началось их массовое производство. Считаем необходимым не только представить основные характеристики их текстов, но и указать факторы, которые оказали влияние на развитие индустрии цифровых развлечений. Стоит отметить, что, по нашему мнению, использование тех или иных элементов построения текстов для видеоигр напрямую связано с историей индустрии видеоигр и технологическим прогрессом. Актуальность работы обусловлена тем, что изучение видеоигр в отечественной лингвистике представлено фрагментарно (немногочисленными научными статьями и переводами зарубежных исследований).

Мы опираемся на понимание игры Й. Хейзинга, который определяет ее как добровольное поведение или занятие, происходящие внутри установленных границ времени и места, подчиняющиеся определенным правилам [13. С. 25]. При анализе текстов видеоигр мы опираемся на людологический метод, предполагающий, что текст лишь часть игрового процесса, в то время как нарратологический метод рассматривает видеоигру только как текст. Я. Богост [5] выделяет пять уровней изучения видеоигр: 1) рецепция и операция – пользовательский опыт; 2) интерфейс – отношение пользователя в визуальной составляющей видеоигры; 3) форма и функция – операции и поведение программы; 4) код – язык(-и) программирования; 5) платформа – компьютерная архитектура. Предполагаем, что при изучении текстов нужно обращаться ко второму и четвертому уровням. Однако, следует отметить, что исследование четвертого уровня отдельной видеоигры не всегда возможно, так как непосредственно ее код может отсутствовать в открытом доступе.

Краткий исторический обзор игр периода 1970–1982 гг. поможет определить основные композиционные особенности игровых текстов. Стоит обратить внимание на то, что текст в видеоиграх является частично креолизованным, то есть вербальная часть сравнительно автономна, а изобразительные элементы текста факультативны. [7. С. 127]. Это позволяет трактовать текст вне связи с визуальным рядом. Если рассматривать синтез вербальных и невербальных составляющих в текстах видеоигр, созданных в разные периоды, то можно заметить, что зависимость одной части от другой менялась. Например, такие жанры, как экшн (action), стратегия в реальном времени (RTS – Real-time strategy, которое подразумевает собой управление подконтрольными объектами: отрядами или армиями), файтинг (от англ. «fighting» – драки) и пр., позволяют определить зависимость текста от игровой, визуальной и звуковой составляющих; в жанрах экшн и файтинг традиционно превалирует визуальная часть над текстовой [10]; в экономических стратегиях (игры, где нужно управлять экономикой города, страны, полагаясь на множество различных переменных) наблюдается тенденция сокращения количества текста, особенно в сфере мобильных игр, тогда как в начале своего развития жанр предполагал тексты больших объемов.

Игры конца XX в., кроме последнего десятилетия, в силу технических ограничений представляли собой синтез текста и визуального ряда, где сама визуальная составляющая игры была представлена для игрока на экране, а текстовая часть либо располагалась также на экране, но в небольшом объеме, либо была вынесена за пределы игры в специальные инструкции, прилагаемые к физическому носителю игры (картриджу). Жанры игр в это время не были разнообразными, как на последующих этапах развития индустрии видеоигр. Игры в основном были представлены в виде аркадных автоматов (особые машины с предустановленной одной или несколькими играми), которые размещались в местах массового посещения молодежи. Например, в СССР в 1974 г. началось производство игрового автомата «Морской бой» (прототипом стал американский игровой автомат SeaRaider, произведенный компанией Midway в 1969 г.), который размещался в различных аркадных комнатах и в парках. Текст был расположен непосредственно на самом автомате в виде инструкции с правилами игры, а также в интерфейсе, когда игрок смотрел в перископ (прибор, с помощью которого осуществлялось взаимодействие с игрой). Конечно, отнести аркадный автомат такого типа к термину «видеоигра» можно только с учетом особенностей технологий 1970-х гг., когда визуальное составляющее картинки в основном было статичным и в играх использовалось минимальное компьютерное внедрение. Поэтому тексты, как правило, располагались на самих игровых автоматах в виде инструкций по управлению.

Стоит отметить, что на игровых автоматах печатались не только тексты, в виде инструкций, но и рекламные объявления (креолизованные тексты). Примерами таких аркадных машин можно назвать Pacman (Namco, 1980 г.), Defender (Williams Electronics, 1982 г.), Turbo (Sega, 1981 г.), Tron (Bally Midway, 1982 г.). Ни одна из этих машин не была представлена в СССР. В качестве примера текста, вынесенного за рамки видеоигры, приведем текст, расположенный на игровом автомате Tron: «ТНЕ

WORLD WE KNOW HAS SPAWNED ANOTHER WORLD. A PARALLEL WORLD OF ENERGY AND LIGHT. A WORLD WHERE VIDEO GAME BATTLES ARE REAL», далее следует логотип игры, а затем текст: «ENTER THE WORLD OF TRON, THE VIDEO GAME FROM BALLY/MIDWAY, BASED ON THE FUTURISTIC ADVENTURE MOTION PICTURE FROM WALT DISNEY PRODUCTIONS» [11] («МИР, КОТОРЫЙ МЫ ЗНАЛИ ПОРОДИЛ ПАРАЛЛЕЛЬНЫЙ МИР ЭНЕРГИИ И СВЕТА. МИР, ГДЕ БИТВЫ В ВИДЕОИГРАХ РЕАЛЬНЫ. ВОЙДИ В МИР TRON, ИГРЫ, СДЕЛАННОЙ КОМПАНИЕЙ BALLY/MIDWAY, ИГРЫ ПО ФУТУРИСТИЧЕСКОМУ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКОМУ ФИЛЬМУ КОМПАНИИ WALT DISNEY PRODUCTIONS»). Перевод наш. – Ю.А.).

Данный текст напоминает рекламное объявление, поскольку оперирует рядом лексических и стилистических средств, свойственных рекламе, здесь наблюдаем: обращение к потребителю во втором лице, единственном числе (русский вариант: «войди», английский «enter»), эпитеты (русский вариант: «футуристическому», английский – «futuristic»), использование заглавных букв. Композиция текста организована при помощи повтора: четырежды повторяется слово «world» – «мир». Стоит обратить внимание на то, что данный текст представляет собой инструкцию для двух типов игроков: тех, кто видел фильм, и тех, кто не видел его. Для смотревших фильм текст имеет композицию спирального типа: новая информация апеллирует уже к приведенным положениям. Например, «Мир энергии и света...» дополняет предыдущее положение о том, что это «параллельный мир», который, в свою очередь, обращается к «миру, который мы знали». Однако те, кто не смотрел фильм, могут определить композицию текста линейно или даже параллельно: сопоставление реального мира с вымышленным и вымышленного с тем, который показан в фильме. Первые, по нашему представлению, быстрее соотнесут видеоигру с фильмом, так как они знакомы со «вселенной», в которой происходит симуляция. Однако не видевшим фильм игрокам, ознакомившись только с этим текстом, будет трудно воспринять реальность происходящего. Перед игроком на экране присутствуют всего несколько записей: номер игрока, максимальный счет, название игры, указание на то, сколько у игрока осталось попыток.

Тенденция к минимизации текста в игре, использование только начальных заставок, наблюдалась и в мире домашних игровых консолей того времени. Разработчики стремились к полному или частичному исключению текста из игры, публикуя его в виде отдельной инструкции. Например, известная игра Frogger, выпущенная на американскую игровую консоль Atari 2600 японской игровой студией Konami, включала в себя инструкцию, которая описывала принципы взаимодействия с видеоигрой [9]. Игра относится к жанру «головоломки». Задачей игры было перебраться лягушкой от одного края экрана к другому, минуя разного рода препятствия. Так как Frogger не был выпущен официально, как и игровая консоль Atari 2600 на рынке СССР представим наш перевод некоторых текстов из инструкции к игре: «Поскольку Фроггер не может плавать в этой реке (слишком стремительное течение), он прыгает с одного ряда бревен, черепах, крокодилов на другой, чтобы перейти реку. 1. Бревна: Фроггер может прыгать на разные стороны бревна, также он может прыгать вперед и назад. Но если он прыгнет с левой стороны бревна, то окажется в реке. 2. Черепахи: красные кружки, которые плавают в реке – это черепахи. Фроггеру ничего не грозит, если он прыгнет на них (или на ряд из них). Однако, если Фроггер прыгнет слева или справа от черепахи, он окажется в реке» [9]. Как можно заметить, сюжет отсутствует, а суть игры представлена в виде инструкции, в которой много повторов, что является одним из композиционных приемов при составлении различных текстов для видеоигр. Например, игроку в инструкции к «Frogger» дважды напомнили о том, что Фроггер может прыгать только вперед, иногда можно прыгать влево и вправо, но нужно следить за границами объектов, на которых стоит персонаж, так как он может упасть в реку. Стоит отметить, что интерфейс видеоигры не включает в себя текст, а только визуальные элементы (лягушка и другие объекты) и звуковое сопровождение (звук прыжка, звук машины).

В инструкции встречаются элементы художественного текста. Например, в рекламном тексте, написанном в начале инструкции: «Прыгающий Фроггер! Иногда до дома кажется, что нужно сделать всего один прыжок, но это только кажется. Сначала вы увидите перед собой опасное шоссе, которое нужно перейти, а там ведь машины и грузовики. Потом там ещё и быстрая речка с обитателями, которые не прочь закусить вами. Как же Фроггеру попасть домой? Он даст вам возможность управлять собой. Ведите Фроггера через это опасное путешествие и наслаждайтесь прыжками!». Соответственно, можно предположить, что композиция является линейной, так как текст построен таким образом, что позволяет определить цель Фроггера – пошагово добраться до дома (через улицу, к реке, от реки до дома). Это характерная черта жанра головоломки: есть задача, которую необходимо

решить. Однако при достижении цели игра не заканчивается, Фроггер всего лишь получает 1 очко и переносится снова к началу игры. Следовательно, можно сказать, что сюжет данного текста линейен, а геймплей предполагает цикличность. Frogger переиздавалась до 2009 г. на разных платформах. Инструкции, представленные на картриджах и в буклетах, были перенесены в интерфейс игры практически без изменений.

Swordquest – серия игр, выпущенных в период 1982–1983 гг., изданная на игровой приставке Atari 2600, является одним из наиболее типичных, на наш взгляд, представителей жанра приключения. Серия изначально включала в себя четыре самостоятельные игры: Earth World, Fire World, Water World, Air World, но выпуск последней так и не состоялся. Для привлечения внимания покупателей компания Atari провела рекламную кампанию, нацеленную на азартных игроков, пообещав им приз, если они найдут все секреты, спрятанные в играх.

Текст, который можно соотнести с игрой, был напечатан в отдельном руководстве, где также хранились и подсказки для нахождения секретных объектов. Рассмотрим часть текста, представленную в руководстве игры Earth World [8]: «По мере прохождения Earth World, вы пройдете через 12 комнат, каждая из которых названа в честь знака Зодиака. Вы встретите на своем пути опасность: нападение быка Тауруса, который заставит вас выложиться на сто процентов, чтобы его одолеть. Разные предметы, которые можно найти в комнатах, будут помогать вам в приключении. Например, лампа позволит увидеть рога быка, когда он будет нападать во тьме... Вперед в бой! Earth World ждет твой пылливый ум» (перевод наш. – Ю.А.). Как и в инструкции к Frogger можно заметить, что изложение последовательно: указаны все этапы, через которые нужно будет пройти игроку, чтобы стать победителем. В инструкциях представлен обучающий элемент, скрытый в контексте, так как в самой игре играющий видит только экран с двумя-тремя секциями, выполненными в моноцветах. Подобные инструкции, прилагаемые к играм, компенсировали технические ограничения того времени, помогая игроку надстраивать свою дополнительную реальность на тот визуальный ряд, который он видел на экране. Текст, в данных играх, выполнял репрезентативную функцию (по представлению К. Бюлер [6]) или информативную (по мнению К. Бринкер [2]). Возможно, еще и побудительную, так как во всех проанализированных нами текстов можно наблюдать призыв к действию игрока: «ведите Фроггера!», «вперед в бой!».

Стоит отметить, что инструкции и характерные для них повторы имели цель обучения человека, который не взаимодействовал с играми ранее, не знает об особенностях управления автоматом или игровой приставкой.

К сожалению, именно технические особенности того времени не позволяли раскрыть как визуальный, так и текстовый потенциал видеоигр, чтобы развивать идеи сложных многосюжетных текстов. Поэтому большинство игр изучаемого периода представляли собой, как правило, статичное (или почти статичное) изображение. В результате эта проблема привела к так называемому «кризису игровой индустрии» в 1983–1985 гг., когда одна из самых влиятельных на американском рынке компаний Atari Inc понесла значительные убытки из-за неудачного запуска игры по фильму Е.Т. («Инопланетянин» в русском переводе) Стивена Спилберга. Спустя два года, рынок игровой индустрии стабилизировался не без вмешательства японских компаний Nintendo и Sega, которые в то время являлись прямыми конкурентами между собой. С 1985 г. игровая индустрия начинает распространяться по всему миру.

Итак, композиция в текстах видеоигр изучаемого периода чаще всего представлена следующими типами: линейным, концентрическим, кольцевым. Изученный материал позволяет предположить, что самым распространенным приемом в построении текста является повтор. Необходимо обратить внимание и на то, что текст видеоигр в самом начале их появления на рынке является креолизованным. Наблюдается также и прямая зависимость объема текста игры от ее жанра и платформы (выделяют следующие группы игр: игры общения, игры действия, игры контроля): чем сложнее жанр, тем больше текста необходимо представить, чтобы объяснить все особенности повествования.

#### СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. Aarseth E. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, MD: The Johns Hopkins University Press, 1997. 216 p.
2. Brinker K. *Linguistic text analysis. Introduction into the generalities and general methods*. Edition 5. Berlin, 2000.
3. Fullerton T. *Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games* / Tracy Fullerton, with Christopher Swain, and Steven S. Hoffman. 2nd ed.
4. Juul J. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. London: MIT Press, 2006.

5. Богост Я. Видеоигры – это бардак [Электронный ресурс] // GameStudies. URL: <http://gamestudies.ru/translations/bogost-is-a-mess/>
6. Бюлер К. Теория языка: репрезентативная функция языка : пер. с нем. / общ. ред. и коммент. Т.В. Булыгиной; вступ. ст. Т.В. Булыгиной и А.А. Леонтьева. 2-е изд. М.: Прогресс, 2000. XXIII, 501 с.
7. Валгина Н.С. Теория текста. М.: Логос, 2003. 191 с.
8. Деникин А.А. В Защиту видеоигр // Обсерватория культуры. 2014. № 3. С. 53-59.
9. Инструкция к игре Swordquest [Электронный ресурс] // Gamesdatabase.org. URL: [https://www.gamesdatabase.org/Media/SYSTEM/Atari\\_2600/Manual/formated/SwordQuest\\_EarthWorld\\_-\\_1982\\_-\\_Atari.pdf](https://www.gamesdatabase.org/Media/SYSTEM/Atari_2600/Manual/formated/SwordQuest_EarthWorld_-_1982_-_Atari.pdf).
10. Инструкция к игре Frogger [Электронный ресурс] // AtariAge. URL: [https://atariage.com/manual\\_html\\_page.php?SoftwareLabelID=194](https://atariage.com/manual_html_page.php?SoftwareLabelID=194)
11. Классификация компьютерных игр [Электронный ресурс] // GamesIsArt. URL: [http://gamesisart.ru/game\\_class\\_all.html#Game\\_Class\\_3\\_2](http://gamesisart.ru/game_class_all.html#Game_Class_3_2)
12. Семенидо Д. 10 игровых автоматов 80-х, ставшие классикой. [Электронный ресурс] // Welovethe 80's. URL: <http://love80s.ru/>
13. Соколов Е. Счастье предателя: как говорят о компьютерных играх? // Логос. 2015. № 1. С. 157-179.
14. Хейзинг Й. Homo Ludens. Человек играющий. СПб: Азбука-классика, 2007. 312 с.

Поступила в редакцию 24.02.2020

Перфилов Юрий Алексеевич, аспирант  
 ФГБОУ ВО «Российский государственный социальный университет»  
 129226, Россия, г. Москва, ул. Вильгельма Пика, 4  
 E-mail: [derenoto@gmail.com](mailto:derenoto@gmail.com)

*Yu.A. Perfilov*

#### COMPOSITIONAL FEATURES OF VIDEO GAME TEXTS DURING THE PERIOD OF 1970–1982

DOI: 10.35634/2412-9534-2020-30-5-853-858

The article discusses the compositional features of the texts of games of various genres, presented on the Western market in the period of 1970–1982. The appeal to the topic of computer games is due to the fact that in domestic linguistics the texts of video games have been little studied at the moment, but in other branches of the humanities there is an active study of games in various aspects of science.

Various points of view on the relative understanding of the game and the term “game” are presented in the context of philosophy, linguistics; methods for studying the texts of computer games, directions such as narratology and ludology and their differences are characterized. The topic of the direct dependence of the text of a video game on technological progress is touched upon: the placement of text inside the game or on other sources of information. On the material of such types of texts of video games as an interface, code, instructions, brochure, subtitle, etc., their compositional features are described.

*Keywords:* ludology, video games, text, creolized text, game industry.

#### REFERENCES

1. Aarseth E. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore, MD: The Johns Hopkins University Press, 1997. 216 p. (In English).
2. Brinker K. Linguistic text analysis. Introduction into the generalities and general methods. Edition 5. Berlin, 2000. (In English).
3. Fullerton T. Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games / Tracy Fullerton, with Christopher Swain, and Steven S. Hoff man. 2nd ed. (In English).
4. Juul J. Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. London: MTI Press, 2006 (In English).
5. Bogost Ya. Videoigry – eto bardak [Video games are a mess] [Elektronnyj resurs] // GameStudies. URL: <http://gamestudies.ru/translations/bogost-is-a-mess/> (In Russian).
6. Byuler K. Teoriya yazyka: reprezentativnaya funkciya yazyka: per. s nem. [Theory of language: the representational function of language : translated from German] / obshch. red. i komment. T.V. Bulyginoy; vstup. st. T.V. Bulyginoy i A.A. Leont'eva. 2-e izd. M.: Progress, 2000. XXIII, 501 p. (In Russian).
7. Valgina N.S. Teoriya teksta [The theory of the text]. M.:Logos. 2003, 191 s. (In Russian).
8. Denikin A.A. V Zashchitu videoigr [In defense of video games] // Observatoriya kul'tury {Observatory of culture}. 2014. № 3. PP. 53-59 (In Russian).

9. Instrukciya k igre Swordquest [Instructions for the game Swordquest] [Elektronnyj resurs] // Gamesdatabase.org. URL: [https://www.gamesdatabase.org/Media/SYSTEM/Atari\\_2600/Manual/formated/SwordQuest-\\_EarthWorld\\_-\\_1982\\_-\\_Atari.pdf](https://www.gamesdatabase.org/Media/SYSTEM/Atari_2600/Manual/formated/SwordQuest-_EarthWorld_-_1982_-_Atari.pdf) (In Russian).
10. Instrukciya k igre Frogger [Instructions for the game Frogger] [Elektronnyj resurs] // AtariAge. URL: [https://atariage.com/manual\\_html\\_page.php?SoftwareLabelID=194](https://atariage.com/manual_html_page.php?SoftwareLabelID=194) (In Russian).
11. Klassifikaciya komp'yuternyh igr [Classification of computer games] [Elektronnyj resurs] // GamesIsArt. URL: [http://gamesisart.ru/game\\_class\\_all.html#Game\\_Class\\_3\\_2](http://gamesisart.ru/game_class_all.html#Game_Class_3_2) (In Russian).
12. Semenido D. 10 igrovyh avtomatov 80-h, stavshie klassikoj [10 slot machines of the 80's that became classics] [Elektronnyj resurs] // Welovethe 80's. URL: <http://love80s.ru/> (In Russian).
13. Sokolov E. Schast'e predatelya: kak govoryat o komp'yuternyh igrah? [Traitor's happiness: how do they talk about computer games?] // Logos. 2015. № 1. PP. 157-179. (In Russian).
14. Hejzing J. Homo Ludens. Chelovek igrayushchij. SPb: Azbuka-klassika, 2007. 312 p. (In Russian).

Received 24.02.2020

Perfilov Yu.A., graduate student  
Russian State Social University  
Vilgelma Pika st., 4, Moscow, Russia, 129226  
E-mail: [derenoto@gmail.com](mailto:derenoto@gmail.com)