

Жанровые особенности дискурса видеоигр: лексико-синтаксический анализ материалов видеоигр “Death stranding” и “The Elder Scrolls V: Skyrim”

Д.В. Щеголева

Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева, Самара, Россия

Обоснование. Видеоигры становятся популярной формой массовой культуры, в связи с этим наблюдается рост научного интереса к их изучению. Однако языковая репрезентация видеоигр остается малоизученной областью, несмотря на ее потенциал как объекта дискурсивного анализа. Видеоигровой дискурс представляет собой сложное явление, включающее лингвистические, социальные и культурные аспекты. При этом жанровая принадлежность видеоигр является важным фактором, формирующим их лингвопрагматические особенности. Согласно мнению ряда исследователей, именно жанр влияет не только на характер и организацию коммуникации в игровом пространстве, но и на выбор типов речевых актов, используемых персонажами [1, с. 27–31].

Цель — провести сравнительный анализ языковых особенностей видеоигр “Death Stranding” и “The Elder Scrolls V: Skyrim” с учетом жанровой принадлежности.

Методы. В исследовании используются методы лингвистического описания, сплошной выборки и сравнительного анализа. Методологическую основу исследования составляют труды отечественных лингвистов, таких как К.В. Богданова [2], С.С. Вдовиченко [1], М.Н. Харлашкин [3, с. 92–98], которые рассматривают специфику видеоигрового дискурса. В качестве эмпирического материала выступают диалоги и реплики из видеоигр “Death Stranding” и “The Elder Scrolls V: Skyrim”. Анализ эмпирического материала основан на жанровой классификации видеоигр по Т.Х. Кутталиеву [4, с. 21–23], позволяющей интерпретировать лингвистические особенности в жанровом контексте.

Результаты. В видеоигре “Death Stranding”, относящейся к жанру «приключения», преобладает формальная и поэтичная лексика (“*Rebuilding America is not just about reconnecting cities. It’s about reconnecting people — and their souls*”), сложные синтаксические конструкции (“*Back then, we were still trying to rebuild... not just bridges, but connections — the ones that mattered*”), частое использование риторических вопросов, эллипсиса и стилистических приемов. Цель языкового оформления игры направлена на создание философского нарратива и эмоционального погружения. В видеоигре “The Elder Scrolls V: Skyrim”, относящейся к жанру «ролевая игра», речь персонажей характеризуется краткостью и утилитарностью. В материалах данной игры отмечено использование архаизмов (“*My thane*”, “*By the Nine!*”), а также повелительного наклонения (“*Leave me*”, “*Follow me*”, “*Wait here*”). Диалоги в большей степени являются интерактивными, допускающими выбор реплик, и изменяющимися в зависимости от действий игрока. Оба проекта создают особую языковую среду, в которой при помощи разнообразия лексических и синтаксических средств осуществляется направление игрока, раскрытие персонажей и усиление игровой атмосферы.

Выводы. Результаты сравнительного анализа показали, что язык видеоигр формируется под влиянием жанра, структуры повествования и степени взаимодействия игрока с персонажами. В видеоигре “Death Stranding” коммуникация используется как средство нарратива и эмоционального воздействия, тогда как в видеоигре “The Elder Scrolls V: Skyrim” — как инструмент геймплея. Несмотря на различия, в анализируемых видеоиграх отмечены языковые особенности, характерные для видеоигрового дискурса, которые включают экономию речевых средств, употребление специализированных игровых терминов, использование имен как метафорических маркеров.

Ключевые слова: видеоигровой дискурс; жанровая дифференциация; внутриигровая коммуникация; нарратив; язык как инструмент геймплея.

Список литературы

1. Вдовиченко С.С. Фреймовый анализ речевых актов в англоязычном дискурсе видеоигр (на материале видеоигры Dota 2) // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2015. № 8–2(50). С. 27–31. EDN: TWQSCR

2. Богданова К.В. Англоязычный дискурс ролевых видеоигр: интертекстуальный аспект // Rhema. Рема. 2017. № 2. С. 27–40. EDN: ZAONGR
3. Харлашкин М.Н. Особенности дискурса видеоигр // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Лингвистика. 2016. № 1. С. 92–98. doi: 10.18384/2310-712X-2016-1-92-98 EDN: VXKNOD
4. Кутлалиев Т.Х. Жанровая типология компьютерных игр: проблема систематизации художественных средств: автореф. дисс. ... канд. культурологии. Москва, 2014. 25 с. EDN: SVBNFH

Сведения об авторе:

Дарина Владимировна Щеголева — студентка, группа 5321-450301D, факультет филологии и журналистики; Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева, Самара, Россия. E-mail: d.sheg@yandex.ru

Сведения о научном руководителе:

Наталья Валерьевна Панина — кандидат филологических наук, доцент; Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева, Самара, Россия. E-mail: panina.nv@ssau.ru