

МЕДИЙНЫЙ И КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ДИСКУРС: СТИЛИСТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ GENSIN IMPACT

Бричикова Арина Андреевна

Могилевский государственный университет имени А. А. Кулешова
(г. Могилев, Беларусь)

Статья посвящена исследованию медийного и компьютерно-игрового дискурса на примере игры Genshin Impact. Рассматриваются исторические аспекты развития медийного дискурса, его роль в формировании общественного мнения, а также специфика компьютерно-игрового дискурса, его языковые и стилистические особенности. Особое внимание уделяется анализу метафор и эпитетов, используемых в игре, и их роли в создании увлекательного игрового опыта. Исследование демонстрирует, как стилистические приемы способствуют погружению игроков в мир игры, формированию эмоциональной связи с персонажами и сюжетом, а также передаче культурных и социальных аспектов.

Ключевые слова: медийный дискурс, компьютерно-игровой дискурс, компьютерная игра, стилистические особенности.

The article is devoted to the study of media and computer-gaming discourse using the example of the Genshin Impact game. The historical aspects of the development of media discourse, its role in shaping public opinion, as well as the specifics of computer-gaming discourse, its linguistic and stylistic features are considered

Key words: media discourse, computer game discourse, computer game, stylistic features.

Медийный дискурс представляет собой совокупность языковых и визуальных средств, используемых в медиа для передачи информации и воздействия на аудиторию. Он включает в себя разнообразные формы коммуникации, такие как новости, статьи, видео и другие медийные продукты, которые формируют общественное мнение и культурные нормы [1]. Историческое развитие медийного дискурса связано с эволюцией средств массовой информации, начиная с печатных изданий и заканчивая современными цифровыми платформами. Каждый этап развития медиа сопровождался изменениями в подходах к созданию и восприятию медийного контента. Важные вехи включают изобретение печатного станка, появление радио и телевидения, а также распространение интернета и социальных сетей.

Компьютерно-игровой дискурс, в свою очередь, представляет собой уникальное явление, которое подчеркивает многоаспектность и ди-

наличность взаимодействия игрока с игровым миром и другими участниками. Это не просто текст в игре, но и коммуникативный процесс, включающий в себя как языковые, так и невербальные компоненты. Основные характеристики языка компьютерных игр отражают его специфику: использование жаргона, специализированной лексики, а также элементов, специфичных для интерактивной среды игр, таких как команды управления или интерфейсные надписи.

Для изучения языковых особенностей компьютерно-игрового дискурса применяются как качественные, так и количественные методы анализа. Качественные подходы позволяют исследовать структуру дискурса, его семантику и прагматику, в то время как количественные методы дают возможность выявить частотность использования определенных языковых конструкций и их влияние на игровой процесс. Эти методы позволяют глубже понять, как компьютерные игры изменяют медийное пространство и создают новые формы взаимодействия и коммуникации.

Genshin Impact – это бесплатная ролевая игра с открытым миром, разработанная компанией miHoYo. Игра переносит игроков в вымышленный мир Тейват, где правят Архонты, а достойным смертным даруются элементарные видения. Одним из ключевых элементов, способствующих увлекательному игровому опыту, является использование стилистических приемов, таких как метафоры, эпитеты, гиперболы, олицетворения, синекдохи, метонимии и аллюзии. Эти приемы используются для привлечения внимания игроков, создания ярких образов и передачи эмоций и идей.

Метафоры представляют собой литературный прием, используемый для переноса значения с одного объекта или понятия на другой, устанавливая между ними сходство [2; 3; 4]. В Genshin Impact метафоры используются для формирования ярких и запоминающихся образов, передачи эмоций и идей, создания атмосферы и настроения игрового мира, а также раскрытия тем и мотивов игры. В ходе исследования было проанализировано 30 метафор, таких как «Abyssal Depths», «Eternal Night», «Veil of Illusions» и другие. Эти метафоры помогают игрокам глубже погрузиться в мир игры и установить более тесную связь с персонажами и сюжетом.

Эпитеты – это прилагательные, которые добавляют дополнительную характеристику или качество к существительному. Они используются для выделения определенных атрибутов объектов или персонажей,

делая их более описательными и запоминающимися. В Genshin Impact эпитеты, такие как «The Seeker of Knowledge», «The Noble Knight», «The Wandering Samurai» и другие, используются для описания персонажей и их качеств, создания атмосферы и настроения игрового мира, а также передачи тем и мотивов игры. Анализ показал, что английские эпитеты, используемые в игре, в отличие от их русских аналогов, встречаются реже, что может быть связано с различиями в языковой структуре и культурных контекстах.

Стилистические средства, такие как метафоры и эпитеты, играют важную роль в создании захватывающего и запоминающегося игрового опыта в Genshin Impact. Они помогают игрокам глубже погрузиться в игровой мир, установить эмоциональную связь с персонажами и сюжетом, а также передать культурные и социальные аспекты. Частое использование метафор в игре свидетельствует о их эффективности и универсальности как стилистического приема. Дальнейшие исследования могут быть направлены на изучение других стилистических приемов, таких как гиперболы, олицетворения и аллюзии, для более глубокого понимания их роли в игровом дискурсе.

Литература

1. Шевцова, А. К. Основы медиалингвистики : учеб.-метод. пособие / А. К. Шевцова, А. Л. Каширина. – Могилев : МГУ имени А. А. Кулешова, 2021. – 148 с.
2. Шевцова, А. К. Стилистика = Stylistics : учебно-методическое пособие / А. К. Шевцова. – Могилев : МГУ имени А. А. Кулешова, 2023. – 168 с.
3. Шевцова, А. К. Эволюция функций метафоры как способа членения познаваемой действительности / А. К. Шевцова // Романовские чтения - 16 : сб. ст. Междунар. науч. конф., Могилев, 24 нояб. 2022 г. / под общ. ред.: А. С. Мельниковой, Е. И. Голочач. – Могилев : МГУ имени А. А. Кулешова, 2023. – С. 154–155.
4. Рубанова, Е. В. Экзистенциальная метафора жизни сквозь призму цитат и афоризмов / Е. В. Рубанова // Вестник Минского гос. лингв. ун-та. Сер. 1. – 2019. – № 7(99). – С. 67–74.