

Языковые и жанровые особенности компьютерно-игрового дискурса на примере игры Genshin Impact

Шевцова Алеся Константиновна

Могилевский государственный университет имени А. А. Кулешова
(г. Могилев, Республика Беларусь)
shevtcova@m.msu.by

Бричнкова Арина Андреевна

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

Статья посвящена исследованию языковых и жанровых особенностей компьютерно-игрового дискурса на примере популярной ролевой игры Genshin Impact. Рассматриваются ключевые аспекты игрового дискурса, такие как интерактивность, многомодальность, нелинейность, погружение, персонализация и юмор, а также их взаимосвязь со стилистическими особенностями игры.

The article is devoted to the study of linguistic and genre features of computer game discourse using the example of the popular role-playing game Genshin Impact. Key aspects of game discourse such as interactivity, multimodality, non-linearity, immersion, personalization and humor have been considered, as well as their relationship with the stylistic features of the game.

Ключевые слова: английский язык, компьютерно-игровой дискурс, жанр, стилистические особенности, интерактивность, многомодальность, нелинейность, погружение, персонализация, юмор

Keywords: English, computer game discourse, genre, stylistic features, interactivity, multimodality, nonlinearity, immersion, personalization, humor

В современном информационном обществе компьютерные игры занимают значительное место в повседневной жизни людей, независимо от их возраста, пола и социального статуса. Игровая индустрия активно развивается, предлагая игрокам разнообразные жанры, сюжеты и возможности для виртуального взаимодействия. Однако, помимо самого процесса игры, существует еще один аспект, который привлекает внимание исследователей – это специфический язык, используемый внутри игрового сообщества, известный как компьютерно-игровой дискурс. Языковые особенности компьютерно-игрового дискурса отличаются от обычного речевого общения и имеют свои уникальные характеристики, которые формируются под влиянием игровой культуры, технологий и специфики виртуального пространства.

Актуальность исследования языковых особенностей компьютерно-игрового дискурса проявляется в нескольких аспектах. Во-первых, компьютерные игры являются важным элементом цифровой культуры, и изучение их языковых особенностей помогает лучше понять влияние цифровых технологий на язык и коммуникацию. Во-вторых, игры создают уникальные сообщества и формы взаимодействия между игроками, что требует анализа специфики коммуникации внутри этих сообществ. В-третьих, игровой дискурс может оказывать влияние на психологический комфорт игроков и их восприятие игрового процесса, что делает его важным объектом для психологических исследований.

Игровой дискурс рассматривается как особый тип дискурса, который служит уникальным целям и имеет свои собственные жанровые конвенции. В рамках исследования используются следующие теоретические подходы: **теория дискурса** (анализ игрового дискурса как особого типа коммуникации); **теория коммуникации** (изучение взаимодействия между игроками, персонажами и разработчиками игр); **теория повествования** (анализ повествовательных структур и техник, используемых в играх); **теория взаимодействия** (исследование интерактив-

ного характера игрового дискурса в контексте человеко-компьютерного взаимодействия) [1; 2; 3].

Жанровая дифференциация в рамках медийного дискурса вызывает дискуссии в научных кругах, поскольку на современном этапе наблюдается неоднозначность и размытость границ жанров [4; 5; 6]. Предпринимая попытку выделения жанровых особенностей на примере компьютерной игры Genshin Impact, мы получили следующие результаты:

1. Интерактивность. Игроки Genshin Impact могут исследовать открытый мир, взаимодействовать с персонажами, выполнять задания и принимать решения, влияющие на ход игры. Например, выбор персонажей для команды и использование их уникальных способностей.

2. Многомодальность. Исследуемая игра сочетает текстовые диалоги, озвучку персонажей, реалистичную графику, музыку и звуковые эффекты, создавая богатый и захватывающий опыт.

3. Нелинейность (нелинейная структура повествования). Игроки могут выбирать последовательность выполнения квестов и исследовать различные регионы игрового мира, что влияет на развитие сюжета.

4. Погружение. Создается ощущение присутствия и участия игроков в игровом мире. В Genshin Impact детализированная графика, звуковой дизайн и интерактивные элементы способствуют погружению игроков в мир Тейвата.

5. Персонализация. Игроки могут выбирать персонажей, настраивать их внешний вид и улучшать навыки, что позволяет персонализировать игровой опыт.

6. Юмор. Используются юмористические элементы для развлечения игроков и создания непринужденной атмосферы. Игра включает юмористические диалоги, забавные ситуации и персонажей с комичными личностями, что создает непринужденную атмосферу.

Жанровые и стилистические особенности в Genshin Impact тесно взаимосвязаны. Например, интерактивность как жанровая особенность поддерживается стилистическими элементами, такими как метафоры, эпитеты и гиперболы, которые влияют на эмоции и восприятие игрока. Погружение усиливается за счет реалистичной графики и звукового дизайна, а юмор воплощается через забавные диалоги и комичные ситуации. Умелое сочетание этих особенностей позволяет создавать игры, которые не только увлекательны, но и обладают уникальным стилем и атмосферой.

Таким образом, исследование языковых и жанровых особенностей компьютерно-игрового дискурса на примере Genshin Impact показало, как эти особенности формируют уникальный игровой опыт. Интерактивность, многомодальность, нелинейность, погружение, персонализация и

юмор работают вместе, создавая богатый и детализированный игровой мир, который привлекает и развлекает игроков. Понимание этих особенностей имеет решающее значение для разработчиков игр, стремящихся создавать увлекательные и запоминающиеся игры. Дальнейшие исследования могут быть направлены на изучение других аспектов игрового дискурса, таких как влияние культурных и социальных факторов на язык игр.

Список литературы

1. Лепшеева, Н. А. Жанровые особенности компьютерного дискурса / Н. А. Лепшеева // Вестник ЧелГУ – 2009. – № 43. – С. 88–94.
2. Fairclough, N. *Analysing Discourse: Textual Analysis for Social Research* [Electronic resource] / N. Fairclough. – 2003. – Mode of access : https://www.researchgate.net/publication/31763834_Analysing_Discourse_Textual_Analysis_for_Social_Research_N_Fairclough. – Date of access : 12.11.2024.
3. Gee, J. P. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. [Electronic resource] / J. P. Gee. – 2003. – Mode of access : https://www.researchgate.net/publication/220686314_What_Video_Games_Have_to_Teach_Us_About_Learning_and_Literacy. – Date of access : 12.11.2024.
4. Шевцова, А. К. Жанр радиодискуссии в британской и белорусской лингвокультурах / А. К. Шевцова. – Могилев : МГУ имени А. А. Кулешова, 2016. – 180 с.
5. Шевцова, А. К. Стилистика = Stylistics : учеб.-метод. пособие / А. К. Шевцова. – Могилев : МГУ имени А. А. Кулешова, 2023. – 168 с.
6. Шевцова, А. К. Неоднозначность жанровой дифференциации в современном медиадискурсе / А. К. Шевцова // Актуальные проблемы преподавания иностранных языков в высшей школе Республики Беларусь : материалы IV Республ. науч. конф., 24 ноября – 23 декабря 2016 г. – Могилев : МГУ имени А. А. Кулешова, 2017. – С. 149–153.