

## ЛИНГВИСТИЧЕСКИЙ АСПЕКТ ИССЛЕДОВАНИЯ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОГО ДИСКУРСА

*А. А. Бричикова* (МГУ имени А. А. Кулешова)

Науч. рук. *А. К. Шевцова*,

канд. филол. наук, доцент

Компьютерно-игровой дискурс как объект лингвистических исследований предполагает многоаспектность и динамичность 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.

Как показал анализ лингвистического наполнения игры Genshin Impact, стилистические средства (метафоры, эпитеты и др.) играют важную роль в создании захватывающего и запоминающегося игрового опыта. Они помогают игрокам глубже погрузиться в игровой мир, установить эмоциональную связь с персонажами и сюжетом, а также передать культурные и социальные аспекты [1; 2]. Частое использование метафор в игре свидетельствует об их эффективности и универсальности как стилистического приема.

### **Литература**

1. **Шевцова, А. К.** Основы медиалингвистики : учеб.-метод. пособие / А. К. Шевцова, А. Л. Капирина. – 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.