

ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ТЕКСТОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Война И.А.

Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь

В данной работе рассмотрены лингвистические особенности текстов компьютерных игр.

Активное развитие компьютерные игры получили в конце XX – начале XXI веков. Компьютерные игры сейчас применяются в обучении, исследованиях.

Компьютерные игры являются не только массовым и культурно значимым феноменом, но и достаточно интересным и новым объектом для лингвистического исследования, в подходах к которому хотя и намечены основные пути, но большинство изысканий не носит системного характера. Языковая составляющая игр неотделима от визуальной и аудиальной, что свидетельствует о полимодальности текста компьютерной игры. В то же время языковой компонент выполняет значимые функции в зависимости от этапа взаимодействия с игрой: привлечение внимания на начальном этапе, направленное на получение положительного отклика; инструктаж на этапе обучения; управление игровыми персонажами; транслирование информации о мироустройстве и частично о морально-ценностных установках авторов. Без правильной интерпретации сообщений игроком, а, следовательно, без применения языковой составляющей невозможны полноценное взаимодействие с игрой, знакомство с виртуальным миром и его закономерностями, а также осмысление игрового опыта.

В настоящее время компьютерные и информационные технологии стремительно развиваются, и область компьютерных технологий является первой по количеству появляющихся новых слов. Вместе с этим огромную популярность среди современного поколения набирают множество пользовательских онлайн игр, а их создание способствует появлению и распространению игрового сленга.

Сленг представлен в играх, которые своей целевой аудиторией видят молодое поколение. Тем самым игроки могут ассоциировать себя с персонажами, которые говорят с ними на особом варианте языка и в тех терминах, известных и применяемых только молодежью. Стоит отметить, что развитие сленга в русском языке частично зависит от компьютерных игр, так как именно через них популяризируется то или иное слово. В играх с подобным жанром нередко встречаются и жаргонизмы, а также нецензурные слова и выражения. Исследования в психологии влияния активно изучают принципы взаимодействия тех или иных слов, использованных в играх [1].

Игровой сленг имеет ряд особенностей: краткость, емкость и эмоциональность. Краткость и емкость позволяют односложно передать большое количество информации, а эмоциональность освобождает игрока от использования некорректных слов, скрывая их за игровым сленгом, эвфемизируя процесс общения. Также игровой сленг разделяют на устный и графический [2]. Графический сленг геймеров настолько сильно пытается угнаться за быстрым устным, что приводит к сокращению почти всех слов, даже тех, которые не обозначают никакие внутриигровые реалии.

Специфика современной онлайн-коммуникации характеризуется сленговой лексикой геймеров, фразеологизацией, образованной большей частью путем сокращения (усечения, аббревиации), аффиксации, словосложения, звукоподражания.

Современные компьютерные игры делятся на жанры. Принято выделять, как минимум, следующие жанры: приключения, стратегии, гонки, головоломки, симуляторы и прочие. Стилль и используемая лексика зависимы от жанра компьютерной игры, но и сам жанр может быть представлен в нескольких более мелких жанрах, которые будут отличаться использованием тех или иных приемов для построения текстов. Например, в исторических стратегиях принято использование архаизмов, тогда как в современных экономических стратегиях используются неологизмы. Структурные особенности текста (построение диалогов, монологов и само словообразование) универсальны для всех жанров.

В компьютерной игре широко используются следующие стилистические приемы и лексика, а также структурные особенности: метафоры, эпитеты, аллюзии, сленг, жаргон и прочие. Длина текста зависит от сцены и жанра игры.

Список использованных источников:

1. Перфилов, Ю. А. Языковые особенности текстов компьютерных игр. / Ю. А. Перфилов // Гуманитарные науки. – 2019. – № 5. – С. 188–190.
2. Горшков, П.А. Сленг хакеров и геймеров в Интернете: автореф. дис. канд. филол. наук / П.А. Горшков; Мос. гос. обл. ун-т. – М., 2006. – 150 с.