

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Київський національний лінгвістичний університет

Кафедра китайської філології

Кваліфікаційна робота магістра з

китайської філології

на тему:

**СУЧАСНИЙ КИТАЙСЬКОМОВНИЙ ІГРОВИЙ ДИСКУРС:
 СТРУКТУРА І МОВНІ ОСОБЛИВОСТІ
 (НА МАТЕРІАЛІ КОМП'ЮТЕРНОЇ ГРИ «GENSHIN IMPACT»)**

Студентки групи ЗМКит60-22

факультету сходознавства

заочної форми навчання

Освітньої програми

Східна філологія: Китайська мова і література, переклад,

методика навчання

Спеціальності 035 Філологія

Спеціалізації 035.065 Східні мови та літератури

(переклад включно),

перша – китайська

Мельничук Вікторії Юріївни

Науковий керівник:

докт. філол. наук, проф. Валігура О.Р.

Допущена до захисту

«___» _____ 2023 року

Завідувач кафедри

Національна шкала _____

Кількість балів _____

Оцінка ЄКТС _____

 (підпис)

 (ПІБ)

Київ – 2023

СУЧАСНИЙ КИТАЙСЬКОМОВНИЙ ІГРОВИЙ ДИСКУРС: СТРУКТУРА І МОВНІ ОСОБЛИВОСТІ (НА ПРИКЛАДІ ГРИ GENSHIN IMPACT)

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ДИСКУРСУ У ЛІНГВІСТИЦІ.....	6
1.1. Поняття дискурсу та його характеристики.....	6
1.2. Статус дискурсу в сучасних китайських дослідженнях.....	11
1.3. Комунікативна ситуація в ігровому дискурсі.....	14
Висновки розділу 1.....	17
РОЗДІЛ 2. ЖАНРОВА ТА СОЦІОКУЛЬТУРНА СПЕЦИФІКА ІГРОВОГО ДИСКУРСУ (НА ПРИКЛАДІ ГРИ GENSHIN IMPACT).....	19
2.1. Жанрова класифікація ігрового дискурсу.....	19
2.2. Соціокультурні аспекти ігрового дискурсу.....	27
Висновки розділу 2.....	32
РОЗДІЛ 3. СТРУКТУРА І МОВНІ ОСОБЛИВОСТІ ІГРОВОГО ДИСКУРСУ..	34
3.1. Лінгвістичні особливості.....	34
3.1.1. Лексичні особливості.....	34
3.1.2. Граматичні особливості.....	45
3.1.3. Контекстуальні та прагматичні особливості.....	48
3.2. Технічні особливості.....	51
3.3. Місце неологізмів в сучасному китайськомовному ігровому дискурсі.....	53
Висновки розділу 3.....	57
ВИСНОВКИ.....	59
РЕЗЮМЕ.....	61
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	63
СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ.....	66
ДОДАТКИ.....	66

ВСТУП

За даними DFC Intelligence, у 2020 році кількість людей по всьому світу, які грають у відеоігри, становила 3,1 мільярда, що близько 40% усього населення. Ігрова індустрія невинно рухається вперед і давно підкорила ринки по всьому світу: від першої в світі комп'ютерної гри Bertie the Brain, створеної американським фізиком Уільямом Хігінботемом, до тисяч ігор, що випускаються сучасними компаніями щороку.

У Китаї ігровий ринок почав розвиватися у 1990-х роках, на півстоліття пізніше, ніж в інших країнах, тому на початку Китай випробовував свої сили на рідному національному ринку. Такі ігри як Xuan-Yuan Sword (軒轅劍, 1990), Eight Swords of Shenzhou (神州八劍, 1991) не локалізувалися і виходили в реліз виключно китайською мовою. Це були суто китайські ігри, орієнтовані на китайську аудиторію у китайському стилі, тому перекладами та адаптацією гри здебільшого займалися любительські невеликі перекладацькі студії, які локалізували гру дуже кострубато з метою зробити її більш-менш грабельною для іноземної аудиторії.

Після виходу легендарної відеогри Perfect World (完美世界, 2005), яка зібрала більше 2 млн користувачів, пошук спеціалістів китайськомовної локалізації став актуальним питанням усіх студій перекладу відеоігор.

Актуальність даної роботи не підлягає сумніву, оскільки ніша китайськомовного дискурсу у відеоіграх заледве налічує 20 років реального досвіду перекладачів та розробників, а отже потребує низки досліджень на цю тему. Лексичні, граматичні, контекстуальні, лінгвокультурні та технічні особливості китайських ігор лише починають вивчатися лінгвістами та перекладачами, адже складність реалізації подібних проектів полягає у межі перетину мови кодування з сучасною мовою, насиченою неологізмами на тему комп'ютерних ігор.

Мета дослідження полягає у виявленні лексичних, граматичних, контекстуальних, прагматичних та технічних особливостей китайськомовного ігрового дискурсу, а також явища неологізації у цьому мовному середовищі.

Відповідно до мети можемо виокремити такі завдання:

- дати визначення поняттю дискурс та розглянути його характеристики;
- дослідити явище китайськомовного ігрового дискурсу;
- визначити жанрову класифікацію та соціокультурні аспекти ігрового дискурсу;
- детально дослідити лексичні та технічні особливості китайськомовного ігрового дискурсу;
- дослідити явище неологізації при розробці та локалізації комп'ютерних ігор;
- дати розгорнутий аналіз текстів обраної гри на предмет досліджених лексичних, граматичних, контекстуальних, прагматичних та технічних особливостей;
- подати таблицю найчастіше вживаних неологізмів гри для подальшого дослідження словотвору іншими лінгвістами.

Об'єктом даного дослідження є китайськомовний ігровий дискурс, що охоплює тексти в рамках комунікативної ситуації (гри Genshin Impact).

Предметом дослідження є лексичні та граматичні одиниці тексту гри Genshin Impact.

Матеріалом для дослідження були обрані текстові одиниці гри Genshin Impact, а саме текстові одиниці інтерфейсу, тексти лору (близько 30 сторінок) та власні назви (близько 50 найменувань).

Серед **методів** дослідження можна виділити такі: функціональний метод, метод контекстуального аналізу, індуктивно-дедуктивний та описовий методи, що використовуються під час аналізу теоретичної бази роботи та праць інших науковців; метод гіпотез – під час проведення досліджень в рамках жанрів та соціокультурних аспектів гри; методи компонентного аналізу та синтезу, на яких будується уся робота в цілому, а в більшості розділ третій.

Наукова новизна даної праці полягає в тому, що в ході дослідження було вперше проілюстровано базову модель формування сучасного китайськомовного ігрового дискурсу з урахуванням жанрових та соціокультурних особливостей, а також сформовано словник лексики для перекладу інтерфейсу та розширено словникову базу неологізмів китайської мови.

Практичне значення цієї роботи базується на двох різних аспектах її можливого подальшого використання: розробці ігор та лінгвістичних дослідженнях. Дана робота буде однаково корисна як сучасним українським локалізаторам, які перекладають та адаптують китайськомовні ігри, так у науковцям у сфері лінгвістики, адже дослідження містить в собі не тільки необхідну теоретичну базу, але й багато практичних додатків. Отримані в роботі результати є внеском до загальної теорії перекладу та лексикології, а отже матеріали роботи можуть бути використані у викладанні нового практичного курсу перекладу на освітніх платформах «Ігровий дискурс. Локалізація».

Структура роботи. Робота складається зі вступу, трьох розділів з висновками до кожного з них, висновків до всієї роботи, резюме, списку використаних джерел та ілюстративного матеріалу та додатків.

У вступі обґрунтовано вибір теми, розкрито її актуальність, визначено мету, завдання, об'єкт та предмет дослідження, розкрито наукову новизну дослідження, теоретичне та практичне значення.

У першому розділі розглядається поняття дискурсу в цілому та у дослідженнях китайських учених, а також поняття комунікативної ситуації.

У другому розділі надається жанрова класифікація та ілюструються соціокультурні особливості ігрового дискурсу.

У третьому, практичному розділі, проводиться аналіз лінгвістичних та технічних особливостей китайськомовного ігрового дискурсу, а також роль неологізмів у цьому дискурсі.

У загальних висновках надається підсумок усьому опрацьованому теоретичному матеріалу та власному аналізу текстових частин дискурсу.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ДИСКУРСУ У ЛІНГВІСТИЦІ

1.1. Поняття дискурсу та його характеристики

Перед тим як перейти до розгляду і аналізу основних дискурсивних властивостей комп'ютерних ігор, необхідно звернутися до теорії дискурсу. Це поняття походить в давньо-латинського «discursus» – міркування, аргумент, але зараз не має точного тлумачення. Дискурс розглядається як багатозначний термін, що поєднує в собі мовлення, процеси мовленнєвої діяльності, текст та системи їх понять. В науці цей термін з'явився відносно нещодавно і сьогодні має безліч різних значень у різних наукових сферах. У цьому полягає головна складність вивчення дискурсу – в складності однозначного тлумачення цього поняття і пов'язаних з ним поєднань.

Спочатку термін «дискурс» використовувався в класичній філософії: Фома Аквінський протиставляв поняття дискурсивного мислення (послідовності понять і суджень) інтуїтивному мисленню (зорово-перцептивному сприйняттю цілого), розглядаючи дискурсивне мислення як рух інтелекту від одного об'єкта до іншого (Фома Аквінський, 2002, питання 14). У подальшій історії філософії це поняття активно інтерпретувалося і в основному під ним передбачалося знання, опосередковане через мову. У лінгвістиці ж поняття «дискурс» з'явилося менше століття тому: до середини минулого століття лінгвісти розглядали мову з формальної точки зору – як абстрактну систему, яка досить «технічно» використовується людиною в певній ситуації у відповідності з її цілями. Дискурс в свою чергу підлягає формалістичному аналізу, але ним одним обмежитися не може. Функціоналісти розглядають дискурс не тільки як форму існування мови, але і виконувани нею функції. Вони вважають, що мова має певну формальну структуру залежно від цілей, для яких використовується. Формально-структурний підхід до вивчення мови дозволив розібратися в тому, як вона побудована, і

в другій половині ХХ століття проблематика цієї полінауки розширилася, адже лінгвісти стали вивчати і функціонування мови також. До 1970-80-х років на зміну формально-структурної прийшла функціонально-комунікативна парадигма, в якій враховується людський фактор, і мовні явища стали розглядатися з точки зору особистісного підходу до контексту вживання.

Так як термін «дискурс» використовується в безлічі дисциплін, прийнято виділяти кілька класів вживання цього поняття. Перш за все варто звертатися до відмінностей поняття дискурсу в лінгвісті і соціальних науках (філософії, культурології та психології). Значний вплив на думку вчених мав французький філософ і історик культури Мішель Фуко. Він звертався до поняття дискурсу при описі суспільно-історично складених систем людського знання, які він називав формаціями. Згідно з визначенням Фуко, дискурси – це практики, які систематично формують об'єкти, про які вони говорять (Фуко, 2003). Різні способи обговорення соціального явища і супутні їм практики (юридичні, політичні) формують систему понять і переконань, які визначають сприйняття реальності. У практики входять такі елементи, безпосередньо пов'язані з мовою, як визначення, опис і класифікація явищ. Відповідно до теорії Фуко, кожному культурно-історичному періоду відповідають свої дискурси, які формують загальні закони у світогляді цілого суспільства.

Гіліан Браун і Джордж Юль (1983) розглядали дискурс у таких різних дисциплінах як соціолінгвістика, психолінгвістика, філософська лінгвістика та комп'ютерна лінгвістика. Вони кажуть, що “філософські лінгвісти та формальні лінгвісти особливо стурбовані семантичними зв'язками між сконструйованими парами речень та їхньою синтаксичною реалізацією. Вони також стурбовані зв'язками між реченнями та світом з точки зору того, чи використовуються речення для висловлювань, яким можна призначити істинність. Зазвичай вони досліджують такі зв'язки між сконструйованими реченнями, приписуваними архетиповим мовцям, які звертаються до архетипних слухачів у (мінімально визначених) архетипних контекстах (Brown, Yule, 1983).

Що стосується лінгвістичного підходу до поняття дискурсу, то в даній області існує безліч трактувань цього терміну, основну тенденцію яких можна звести до визначення дискурсу через поняття мовлення і мови. Мова і мовлення традиційно протиставляються в лінгвістиці сучасного Ф. де Сосюра, швейцарського лінгвіста, одним з основних положень якого було розрізнення мовленнєвої діяльності мови: “Розділяючи мову і мовлення, ми тим самим відділяємо: 1) соціальне від індивідуального; 2) суттєве від побічного і більш або менш випадкового” (Сосюр, 1998).

У лінгвістику термін «дискурс» вперше ввів американський вчений З. Харріс у статті «Дискурс-аналіз», опублікованій у 1952 році. У цій статті він поставив питанням, як визначити, що таке текст. Чи є текстом проста послідовність речень? З. Харріс припустив, що в мові існує система, яка знаходиться на рівень вище синтаксису, і поняття тексту відноситься до цієї системи. Дискурс-аналіз, за його словами, розглядає закономірності (структуру, організацію) мов у більш обширних, ніж речення, елементах. Дискурс він визначив як «послідовність висловлювань, написаних або виголошених однією (або більше) людиною в певній ситуації» (Харріс, 1952, с. 130). Однак, тільки у 1970-х роках дискурсивний аналіз став окремим напрямком у науці. У цей час були опубліковані присвячені цьому поняттю роботи таких лінгвістів, як Т. А. ван Дейк, У. Чейф та інших.

Втім, жодне з формулювань поняття «дискурс» у лінгвістиці не закріпилося і не стало єдиним правильним. Існують лише кілька загальних точок зору, з якими погодилися більшість вчених: “дискурс є мовною одиницею поза реченням” (Стаббс, 1983, с. 272); дискурс — це “більше, ніж слова в реченнях” (Martin & Rose, 2007, стор. 1); дискурс є “семантичною одиницею, одиницею не форми, а значення” (Halliday & Hasan, 1976, р. 2).

Кравченко Наталія (2017) визначає дискурс як “складний комунікативно-когнітивний феномен, який відповідає замкнутій комунікативній ситуації з когнітивною основою у вигляді синхронізованих знань комунікантів про ситуацію спілкування, один

про одного, про конвенції та правила комунікації, соціум та інституційну специфіку, етнокультуру та універсальні коди та макросценарії” (Кравченко, 2017, стр.1).

Різні визначення неминуче призводять до розбіжностей у фокусі досліджень, проте варто зауважити, що лінгвісти одностайно наголошують на мові та її вживанні під час аналізу дискурсу. Тому, пояснюючи термін «дискурс», вони зазвичай вбудовують в аналіз такі релевантні елементи, як контекст і учасники, які не лише становлять ключові теоретичні компоненти їхнього дослідження, а й впливають або встановлюють обмеження на практичне застосування аналізу дискурсу.

Головною же ознакою, яка відрізняється дискурс від мови і мовлення, є наявність соціокультурного контексту, без якого це поняття не розглядається. Завдяки саме цьому аспекту дискурс став міждисциплінарним об’єктом досліджень. І навіть в рамках лінгвістичних наук його не можна розглядати лише з позиції лінгвістики, тому його вивчають ще і такі комплексні дисципліни, як соціолінгвістика, прагмалінгвістика або лінгвофілософія. Так, соціолінгвістика розглядає дискурс з точки зору приналежності його учасників до тієї чи іншої соціальної групи, прагмалінгвістика – з точки зору способу і каналу комунікації, а лінгвофілософія – з точки зору конкретизації мовлення в різних модусах існування людини.

Одним з перших виділив чіткі ознаки дискурсу франко-швейцарський лінгвіст Патрік Серію. Він дав наступне визначення цього поняття: “Дискурс – це соціально або ідеологічно обмежений тип висловлювання” (Серію, 1993, стр. 83). Серію виділяє вісім ознак дискурсу:

- 1) будь-яке конкретне висловлювання;
- 2) одиниця мови, що перевищує фразу;
- 3) вплив висловлювання на адресата з урахуванням контексту;
- 4) бесіда як активний тип висловлювання;
- 5) мовлення з позиції мовця;

- 6) використання мовленнєвої актуалізації мовних одиниць;
- 7) ідеологічно обмежений тип висловлювання;
- 8) теоретичний конструкт, призначений для вивчення утворення тексту.

Одиницями дискурсу є одиниці спільної соціокомунікативної діяльності інтрактантів, що включає мовну дію одного та реакцію іншого учасника. Питання відмінностей у розумінні одиниць дискурсу – це, передусім, питання заперечення зв'язку інтеракції з цілісною мовною подією / ситуацією, тобто, як ситуативного чи локального феномена. Визначальним критерієм при дефініції одиниці дискурсу є специфіка інтеракційного значення та засобів його вираження. Таким чином виділені структури можуть гуртуватися або на «пропозиціональній», експліцитній, лексикалізованій інформації (конверсаційний аналіз), або на «вивідному» знанні, імпліцитній інформації, різних знаках контекстуалізації, що встановлюють асоціації між знаком та контекстом.

Серед одиниць дискурсу виділяють:

- інтерактивний блок,
- комунікативний акт,
- макродіалог,
- обмін,
- мовну подію,
- секвенцію (Schegloff, 2005).

Відмінними характеристиками дискурсу є категорії, які забезпечують його функціонування як складного комунікативно-когнітивного феномену з когнітивною основою у вигляді синхронізованих знань комунікантів про ситуацію спілкування (ситуаційний контекст, контекст локальних інтеракцій), один про одного (психологічний, міжособистісний контекст), комунікативних конвенцій (комунікативний контекст) інституційної реальності (культурно-інформаційний, етнокультурний,

інтертекстуальний, соціальний, історичний контексти) та з прагматичного підґрунтям – взаємною цілеспрямованою діяльністю комунікантів з розпізнавання закодованих у тексті інтенцій, аспектів та факторів інтертерації, ситуаційної моделі та знаннями про релевантні для усвідомлення та інтерпретації дискурсу аспекти зазначених контекстів. На основі цих критеріїв виділяють наступні категорії дискурсу:

- концептуальна цілісність,
- жанр,
- дискурсивна особистісність,
- інтерактивність,
- процесуальність,
- контекстуальність,
- орієнтованість створення макросеміотичних одиниць (текстів чи їх сукупностей),
- замкнутість структури.

1.2. Статус дискурсу в сучасних китайських дослідженнях

Дослідження дискурсу в Китаї розпочалися задовго до того, як всесвітня наукова спільнота почала оперувати цим поняттям і відносити його до наук. Дискурс, або «言论» (yánlùn) вперше з'явився у працях стародавніх китайських вчених та мислителів епохи Весни та Осені (春秋). Ось короткий огляд історії китайських досліджень концепції дискурсу та деяких ключових фігур, які її вивчали:

Конфуцій (551-479 рр. до н. е.): Конфуцій, воістину найвідоміший китайський філософ, наголошував на важливості правильного дискурсу в етичному та соціальному контекстах. Його вчення, записані в таких працях, як «论语» («Аналекти»), наголошували на використанні відповідного стилю мови під час спілкування та

дотримання моральної чесності в міжособистісних стосунках (Конфуцій. Вислови, 2014).

Ван Чун (бл. 27-97 рр. н. е.): Ван Чун, філософ династії Хань, відомий своїм критичним мисленням і скептицизмом. У своїй праці «论衡» («Зважування міркувань») він дослідив різні форми дискурсу, включаючи релігійні, забобонні та філософські, і оцінив їх достовірність та істинність. (谢无量, 1926).

Хань Юй (768-824): Хань Юй, есеїст і поет династії Тан, відомий своїм есе «論佛骨表» («Пам'ятник мощам Будди»), в якому він виступав за чистоту китайської мови. Він підкреслив важливість класичної китайської мови для підтримки культурної та моральної цілісності, просуваючи дискурс у розрізі чистоти мови (Mair , Steinhardt, & Goldin, 2005).

В сучасних лінгвістичних дослідженнях «дискурс» позначають як «话语», як переклад поняття, запозиченого із досліджень західних учених. Чіткого формулювання поняття дискурсу у китайських дослідників також немає, адже здебільшого вони спираються на визначення, сформовані іноземними колегами. Зокрема, у власних працях вони критично осмислюють праці вже згаданих У. Чейфа, З. Харріса, а також таких дослідників як П. Хоппер, С. Томпсон, П. Браун, та С. Левінсон.

У 80-х роках праці на тему дискурсу та дискурсивної лінгвістики все більше популяризуються і стають провідною темою для досліджень китайських учених. Найпершою статтею була «Дискурсивна лінгвістика та викладання другої мови» («话语语言学和第二语言的教学»), опублікована в «Linguistic Dynamics» у 1978 р., авторами якої були Том Хаген і Чжан Юньвен. У статті в основному говорилося про розширення дослідницького поля дискурсивної лінгвістики та розвиток галузі викладання другої мови, і тоді дискурс ще не спирався на лінгвістику, але автори звернули увагу на те, що місце дискурсивної лінгвістики у внутрішніх зв'язках між мовами та зв'язках між мовою та контекстом безперечно буде корисним для удосконалення методики аудіо-візуального навчання (汤姆哈根, 张允, 1978, стр. 29–31).

Серед досліджень на тему дискурсивної лінгвістики також можна відзначити «Виникнення та розвиток дискурсивної лінгвістики» («话语语言学的兴起与发展»), що була опублікована в «Іноземних мовах і викладанні іноземних мов» (《外语与外语教学》) у серпні та жовтні 1994 р., де було розглянуто статус розвитку дискурсивної лінгвістики, дискурс-аналізу та комунікативних правил, таких принцип співпраці, принцип ввічливості та розвиток есеїстики, що вивчалися на прикладах аналізу тексту (王福祥, 1994).

У 2006 році, в журналі «Дослідження іноземних мов» (《外语研究》) публікується стаття «Дискурсивна лінгвістика як неминучий розвиток історії лінгвістики – короткий виклад установчої конференції Китайської дослідницької асоціації дискурсивної лінгвістики та Першого національного академічного симпозіуму з дискурсивної лінгвістики» (《话语语言学是语言学历史发展的必然- 一中国话语语言学研究会成立大会暨首届全国话语语言学学术研讨会会议综述》), яка містить детальний аналіз термінів і значень лінгвістики дискурсу, історію та сучасний стан досліджень, актуальні питання, тенденції розвитку та інші питання, а також робить прогнози з дев'яти пунктів, включаючи теоретичну дискусію та методологічні дослідження: дискурс як пряма інтеграція з пізнанням, комп'ютерний дискурс, культура та література, міжкультурні порівняльні дослідження, міждисциплінарні та прикладні дослідження. Серед них дослідження комп'ютерного дискурсу, що тісно пов'язані з нинішнім популярним штучним інтелектом, когнітивністю та комп'ютерною лінгвістикою та будуть тенденцією розвитку (李佐文, 张天伟, 2006).

Тан Гуанцай (唐光才) у своїй науковій статті «Дискурсивна лінгвістика в Китаї» (《话语语言学在中国》), де головним критерієм дискурсу він зазначає саме комунікативну ситуацію, в межах якої відбувається утворення певних мовних конструкцій – лексики, граматики, семантики і контексту, які і формують дискурс (唐光才, 1988, стр. 25–36).

В «Аналізі дискурсу» (《话语分析》) Лі Юе (李悦) досліджує структуру дискурсу, його граматику, теорію схем, теорію жанрів, аналіз мовлення, інтерактивну соціолінгвістику, та культурну комунікацію, а також прагматику та варіаційний аналіз. Сам дискурс він визначає як “мову в межах контексту мовленнєвої діяльності учасників”. У процесі роботи фокус його досліджень поступово зміщується з використання мовних структур (таких як ситуаційний контекст) до схем та жанрів (таких як культурний контекст) (Лі Юе, 2002).

Інше визначення поняттю «дискурс» дає Ши Сюй (施旭) у своїй статті «Дослідження культурного дискурсу: вивчення теорій, методів та проблем у Китаї» (《文化话语研究：探索中国的理论、方法与问题》), де називає дискурсом “мову у контексті життя” (Ши Сюй, 2008, с. 2).

Трохи більш деталізовано і зрозуміло описує дискурс лінгвіст Шень Кайму (沈开木): у «Сучасній лінгвістиці китайського дискурсу» (《现代汉语话语语言学》) він стверджує, що дискурс базується на комунікативній ситуації, яка включає в себе лексичні, граматичні, прагматичні та контекстуальні аспекти (Шень Кайму, 1998).

1.3. Комунікативна ситуація в ігровому дискурсі

Теорія комунікативної ситуації була вперше сформульована філософом Джоном Остіном (1962), а пізніше була розроблена та представлена більш систематично іншим філософом Джоном Серлом (1969, 1975). Теорія виходить з припущення, що мова використовується для виконання дій, отже, її головне питання полягає в тому, як значення та дія пов'язані з мовою.

Відомий голландський учений Т. А. ван Дейк визначає дискурс як особливу “комунікативну ситуацію, що передбачає взаємодію між мовцем і слухачем, і виходить за рамки розуміння висловлювання або їх великої кількості (тексту)” (Van Dijk, 1989, стр. 312). Якщо дискурс настільки залежний від комунікативної ситуації, а в деяких випадках

навіть ототожнюється з нею, варто розглянути комунікативну ситуацію як поняття окремо.

За словами британського лінгвіста Патріка Шарадо (2002), “кожен мовленнєвий акт є результатом поєднання ситуації, дискурсивної організації та певного використання форм” (с. 1). Це і є комунікативна ситуація.

Одиницею комунікативної ситуації Кравченко Наталія (2017) назвала “діалогічну єдність, що складається з репліки-стимулу та репліки-реакції, що актуалізують змістовну, конструктивну та ситуативну спільність” (с. 7). Під час вивчення комунікативної ситуації основний інтерес представляють інтенції розмовляючого та реакції (інтерпретанта) співрозмовника, статусно-рольові характеристики комунікантів, що впливають на вибір лінії комунікативної поведінки та визначають його змістовну сторону, а також мотиваційна складова, що включає мотиви, цілі та мету, які, у свою чергу, становлять внутрішні реакції комунікантів на зовнішні обставини.

Мета комунікативної ситуації визначається шляхом відповіді на (частіше неявне) запитання: «Що я маю тут сказати?» і симетрично «Що я маю тут почути?» На певному рівні загальності відповіді будуть надані в термінах комунікативних цілей з точки зору суб'єкта спілкування:

- мета «запиту», де хтось хоче отримати інформацію про іншого (тексти рекламцій, запити про інформацію, петиції тощо);
- «інформаційна» мета, яка хоче повідомити Іншому щось, наприклад, у практичних інформаційних текстах, оголошеннях, медіатекстах тощо;
- мета «спонукання», яка хоче змусити Іншого щось зробити, але не є авторитетною, яка змушує суб'єкта змусити повірити, наприклад, у пропагандистських текстах (політичних або рекламних текстах);
- «освітня» мета, яка хоче «повідомити Іншому» щось (інструкції з експлуатації, дозування ліків тощо);

- «демонстративна» мета, яка хоче встановити істину (певні наукові тексти, звіти експертів, звіти про розслідування тощо);
- «емотивна» мета, яка спрямована на вираження емоцій та ілюстрування досвіду (Патрік Шарадо, 2002).

Саме ці варіації мети відповідно до ситуації спілкування дозволяють пояснити, як таке висловлювання, як «Поїзд відправляється о 5 годині», можна інтерпретувати як наказ («запит»), пропозицію («спонукання») або заяву («інформація»).

Інтерпретація мети мовлення і сенсу самого повідомлення повністю залежить від контексту. Знову звертаючись до ван Дейка (2008) в дискурсі контекст розуміється як “конструйована категорія, що передбачає розуміння учасниками комунікації значення певного аспекту ситуації для її адекватного аналізу” (с. 267). Контекст не може бути зведений до поняття безпосереднього ситуативного контексту, що ідентифікується на основі принципу кооперації. Контекст у дискурсі не є статичним, тобто передбаченим набором зовнішніх факторів, здатних впливати на осмислення та розуміння. Він формується автором висловлювання і прочитується адресатом у міру розвитку комунікації. Це означає, що в конкретній комунікативній ситуації відбувається розпізнавання і висунення деяких складових соціальної практики як сильнодіючих і основних для інтерпретації семантики мовних одиниць. Осмислення мовної структури відбувається у її широких соціальних зв’язках. Мовна компетентність носія мови та її здатність до інтерпретації можуть бути як дискурсивна компетентність, тобто, як можливість і здатність визначити, які потенційно можливі зв’язки актуальні і адекватні для інтерпретації сенсу.

Дискурсивна компетентність – це здатність виводити задум відправника повідомлення, його імплікатури та пресуппозиції на основі інтертекстуального знання, володіння загальними кодами та соціокультурними конвенціями (Widdowson, 2004, стр. 200). У практиці лінгвістичного аналізу вивчається не формально-структурна, але динамічна взаємодія сенсу тексту як складного знака, співвіднесеного з дискурсом, і

сенсу адресата, контрольоване дискурсивною компетенцією останнього. Дискурсивна компетентність у такому її розумінні формується соціальною практикою: постерігаючи конкретні прояви комунікації, дослідник ставить себе у позицію комунікантів і може робити висновок про модуси людської взаємодії в соціумі.

Відповідно, якщо розглядати комунікативну ситуацію в розрізі однієї комп'ютерної гри, ми отримаємо мовця/адресата (розробника гри), текст гри (повідомлення) і реципієнта (гравця). В якості контексту виступає сюжет гри, її дизайн та окремі ситуативні обставини, які змінюються у процесі проходження сюжету. Таким чином, говорячи про комунікативну ситуацію в межах гри ми передбачаємо, по-перше, спілкування не тільки між людьми в чаті гри, а й спілкування людини з комп'ютером. По-друге, це наявність у тексті вперше згаданого, невідомого контенту, який з часом домислюється, домальовується власною свідомістю гравця або з'являється пізніше в сюжеті. У грі виникає специфічний простір комунікації, що має певні параметри мовлення. Так домінуюча мета (спонукання) визначає засвоєння мовознавчої схеми в рамках гри, пропонує конкретні ціннісні установки, може нав'язувати антицінності, передбачає засвоєння комунікантами певних стратегій та тактик ігрової взаємодії та формує світогляд в рамках однієї конкретної гри.

Висновки розділу 1

Детально проаналізувавши дискурс як компонент багатьох дисциплін, таких як філософія, культурологія та психологія, а зокрема лінгвістика, можемо дійти висновку, що уніфікованого поняття дискурсу не існує в жодній з дисциплін, проте вчені-лінгвісти прийшли висновку, що збірне поняття «дискурсу» представляє собою комунікативний феномен, що має ширше значення ніж текст або діалог, а також має значення мови зануреної в контекст, адже ґрунтується на ідеологічно обмеженому висловлюванні мовця, залежному від певної ситуації і мети повідомлення, що в кінцевому результаті формує сенс повідомлення для реципієнта.

Дискурс поділяється на категорії, серед яких концептуальна цілісність, жанр, дискурсивна особистісність, інтерактивність, процесуальність, контекстуальність, орієнтованість створення макросеміотичних одиниць (текстів чи їх сукупностей) та замкнутість структури. Суттєвою відмінністю дискурсу від мови і мовлення є наявність соціокультурного контексту, а його основними одиницями дослідження є комунікативна ситуація, макродіалог, мовна подія та інтерактивний блок.

Дослідження дискурсу китайськими ученими та лінгвістами налічують близько 50-ти років та гуртуються на вже існуючих працях західних дослідників та їх критичному осмисленні. Вони також підкреслюють невід'ємність контексту у взаємозв'язку з дискурсом та визначають комунікативну ситуацію як головну одиницю дискурсу, що включає в себе лексичні, граматичні, прагматичні та контекстуальні аспекти.

Щодо самого поняття «комунікативної ситуації», вона передбачає певний мовленнєвий акт взаємодії мовця і слухача, залежні від ситуації (контексту), дискурсивної організації та певного використання форм. Одиницею комунікативної ситуації можна назвати єдність репліки-стимулу та репліки-реакції, де остання залежить від мети комунікативної ситуації та контексту.

Саме тому в ході дослідження дискурсу комп'ютерної гри важливо враховувати усі вищепераховані пункти, в інакшому випадку дискурс-аналіз, як комплексна дисципліна, може спроститися до аналізу тексту або мовлення.

РОЗДІЛ 2

ЖАНРОВА ТА СОЦІОКУЛЬТУРНА СПЕЦИФІКА ІГРОВОГО ДИСКУРСУ (НА ПРИКЛАДІ ГРИ GENSIN IMPACT)

2.1. Жанрова класифікація ігрового дискурсу

Як категорія дискурсу, жанр собою представляє стереотипні знання та уявлення комунікантів про конститутивні параметри дискурсу як системи, здатної відтворюватись у повторних комунікативних умовах. Жанр співвідноситься з поняттям супер-структури та контекстуальної моделі, тому що узагальнює знання не тільки про тип граматичних особливостей, тематичної складової, стилю, «обмежень» у дискурсивних ходах, а й про стереотипні ролі учасників, їх відносини, цілі, дії (Van Dijk, 2004, с. 222). Іншими словами, категорія жанру не є виключно формально-структурною, що охоплює параметри форми комунікації та конвенційного вербального вираження, а й когнітивно-прагматичною, оскільки включає знання про типові для певних дискурсів когнітивні фактори та типи інтеракцій із прогнозованим набором складових.

Вичерпної класифікації жанрів не існує, але як приклади можна назвати побутовий діалог (бесіду), оповідання (наратив), інструкцію, інтерв'ю, репортаж, доповідь, політичний виступ, проповідь, вірш, роман. Як ми вже згадували, жанри мають деякі досить стійкі характеристики. Наприклад, розповідь, по-перше, повинна мати стандартну композицію (зав'язка, кульмінація, розв'язка) і, по-друге, має деякі мовні особливості: оповідання містить каркас із упорядкованих у часі подій, які описуються однотипними граматичними формами (наприклад, дієсловами у минулому часу) і між якими є сполучні елементи (типу спілки потім) (Biber, Conrad, & Reppen, 1998).

Однак визначити жанр дискурсу досить складно, це досі одне з найменш вивчених питань у дискурс-аналізі. Оскільки консенсусу у відношенні принципу виокремлення жанрів лінгвісти так і не досягли, можна говорити про декілька альтернативних способи визначення жанрів:

Екстралінгвістичний. Він був запропонований одним з найбільш відомих сучасних спеціалістів жанру – британсько-американського лінгвіста Дж. Суейлса. За визначенням Суейлса (Суейлс, 1990), жанр – це приналежність дискурсивних спільнот, спільноти володіють жанрами. Дискурси одного жанру мають спільний набір комунікативних цілей.

Однак проблема такого способу визначення жанру дискурсу полягає в тому, що він не дає жодного розуміння мовної природи жанру. З лінгвістичної точки зору, ключове питання теорії жанрів полягає в тому, чи можна визначити той чи інший жанр в термінах мовної структури. Про деякі жанри відомо, що вони мають досить стійкі лінгвістичні характеристики, наприклад, жанрову схему. Жанрова схема, що відповідає певному жанру – це послідовність компонентів: резюме – орієнтація – проблема – оцінка – результат – кода. У. Чейф (Chafe, 1994) запропонував трохи більш просту схему з п'яти компонентів: орієнтація – зав'язка – кульмінація – розв'язка – кода. Проте схема може бути абсолютно різною в залежності від культурної приналежності мовця. Наприклад, в ділових листах британці формулюють ділову пропозицію з самого початку, в той час як китайці ховають суть в саму глибину листа і дуже обережно підходять до ключової теми повідомлення.

Інший підхід до визначення жанру дискурсу заснований на формальних – лексико-граматичних – характеристиках відповідних дискурсів. Відомо. Наприклад, що жанр «розповідь» має декілька мовних особливостей: каркас із упорядкованих в часі подій, які описуються однотипними граматичними формулами (наприклад, дієсловами в минулому часі) і поєднуються словами-зв'язками (наприклад, прийменником «потім»).

Американський лінгвіст Д. Байбер поставив собі питання: чи можна приписати жанрам як культурним концептам стійкі мовні характеристики? В своєму масштабному дослідженні (Byber, 1989) він описав жанрово різноманітний корпус, який вміщав в собі 481 текст, за допомогою 67 емпіричних параметрів – таких, як використання форм минулого часу, використання дієприкметників, використання особистих займенників і т.д. Ці параметри були пізніше об'єднані в 5 груп варіативних ознак, і в такому 5-

вимірному просторі всі тексти поєдналися в 5 кластерів, які Байбер назвав «типами текстів». Як виявилось, ці типи текстів корелюють з жанрами дискурсів, наприклад: більшість текстів, що відносяться до жанру «особиста розмова» потрапили в той тип тексту (один з восьми), який Байбер визначив як «близький міжособистісний простір». Тим не менш, ця більшість все одно складає лише 62%, що свідчить про лексично-граматичну неоднорідність жанрів.

Причина такої неоднорідності криється в різних типах пасажів – фрагментів дискурсу. Зазвичай (Grasser, Goodman, 1985) виділяється кілька типів пасажів:

- розповідний (нарративний);
- описовий (дескриптивний);
- пояснювальний (експозиторний);
- інструктивний;
- переконувальний (аргументативний).

Таким чином дискурс кожного жанру є неоднорідним з точки зору типів пасажів, що в ньому зустрічаються.

Повертаючись до поняття ігрового дискурсу, він, як і будь який інший дискурс, має власну класифікацію жанрів. Логічно, що не існує однозначної жанрової класифікації ігрового дискурсу, адже цей жанр дискурсу дуже “молодий”, більш того, як ми вже зазначали раніше, визначення жанрів дискурсу є досить проблемним питанням.

Щоб зрозуміти, з якої сторони підійти до вивчення питання жанрової приналежності ігрового дискурсу, варто зазначити, що сам ігровий дискурс є видом (жанром) комп’ютерного дискурсу, який передбачає комунікативну ситуацію в межах конкретної комп’ютерної гри (до цього виду дискурсу не відносяться комунікативні ситуації поза межами гри, але в її контексті). Тож для спрощення класифікації користуватимемося наступною формулою:

Жанр ігрового дискурсу = класичний літературний жанр ÷ контекст комунікативної ситуації

Як продукт інформаційних інтернет-технологій, з розвитком ігрової індустрії відеоігри стали більш різноманітними і складно компонентними. Подібно до літератури, кінематографу чи іншим видам мистецтва, відеоігри поділяються на жанри, що відрізняються один від одного цілями, що стоять перед гравцем, і середою, в яку поміщається користувач або його персонаж. Узагальнена класифікація комп'ютерних ігор представляє собою наступну (Павлович, 2023):

- Пісочниця
- Стратегія в реальному часі (RTS)
- Стрілялка/шутер (FPS і TPS)
- Багатокористувацька онлайн бойова арена (МОБА)
- Рольова гра (RPG, ARPG тощо)
- Симулятори та спорт
- Головоломка
- Пригодницький бойовик
- Вживання і жахи
- Платформер

Таким чином, відеогра-симулятор буде відрізнятися від відеоігри-головоломки за рядом ознак – комунікативною метою, образом адресата, диктумом (основна думка/ідея висловлювання).

В рамках даного дослідження було розглянуто пригодницько-рольову гру «Genshin Impact», визнану найкращою грою 2021 року за версією «The Game Awards 2021».

Отож, ця рольова гра має навчальний та розважальний характер, її учасники діють в рамках вибраних ними ролей, керуючись характером своєї ролі і внутрішньою логікою гри. Дії учасників гри вважаються успішними або ні відповідно до прийнятих правил,

але гра позиціонується як гра з відкритим світом, тому гравці можуть імпровізувати та не мають строго притримуватися сюжету.

Говорячи про рольову гру в контексті відеоігор, треба підкреслити той факт, що даний жанр відеоігор характеризується управлінням гравцем одним або кількома персонажами, кожен з яких прописаний набором численних характеристик, списком здібностей та вмінь, а іноді більш складними властивостями, наприклад, темпераментом. Через подібні атрибути реалізується суть рольової гри як виду діяльності людини, з тією відмінністю, що у випадку з відеоігрою правила і обмеження встановлюються розробниками цієї гри. В ході гри користувачу пропонується залучати свого персонажа в різних видах ігрової активності (виконання завдань, битви з іншими персонажами гри (тими, якими керують інші користувачі або NPC – non-playable character), пошуком предметів та локацій), результатом якої стає зріст показників персонажа (сила, спритність). Подібного росту, який є одним з цілей гри, також можна досягнути покупкою різноманітних предметів (наприклад, одягу, зброї), наданням персонажу певних властивостей (аура, ефект, благословення) або безпосереднім ростом їх показників. Інші персонажі відеоігри можуть вступати як у співпрацю з користувачем, так і перешкоджати йому тими чи іншими способами. Розвиток персонажа обмежений, але подібні обмеження розширюються з кожною новою версією відеоігри, і таким чином ігровий процес подібної гри може бути безкінечним.

Рольова гра, як і будь-який інший жанр, має свої власні відмінності, сукупністю яких є жанрова специфіка. Логічно, що жанрова специфіка представляється одним із найважливіших аспектів вивчення будь-якого жанру. Дане твердження особливо справедливе у відношенні тих жанрів, які зародилися відносно недавно і тому потребують вивчення, опису та систематизації. Таким чином, задача виявлення жанрової специфіки жанрів ігрового дискурсу (в тому числі жанру відеоігри) є одним з актуальних напрямів досліджень сучасного мовознавства.

Разом з жанровою класифікацією варто також розглянути добірку стилів мовлення, характерних для того чи іншого жанру дискурсу.

Стиль – це функціональна підсистема літературної мови, що використовується у певній сфері суспільної діяльності мовців і відповідно до цього має свої особливості добору й використання мовних засобів (лексичних, фразеологічних, граматичних, фонетичних). Тобто, це добирання таких засобів із багатоманітних мовних ресурсів, які найліпше відповідають завданням спілкування між людьми у певних умовах. Це “своєрідне мистецтво добору й ефективного використання системи мовних засобів із певною метою в конкретних умовах й обставинах” (Пономарів, 2000, стр. 9).

Кожний стиль має:

- сферу поширення й уживання (коло мовців);
- функціональне призначення (регулювання стосунків, повідомлення, вплив, спілкування тощо);
- характерні ознаки (форма та спосіб викладу);
- систему мовних засобів і стилістичних норм (лексику, фразеологію, граматичні форми, типи речень тощо).

Традиційно виокремлюють п'ять функціональних стилів: науковий, офіційно-діловий, розмовний, художній, публіцистичний.

Для виявлення жанрової та стилістичної специфікації рольової гри були проаналізовані витримки з діалогів персонажів гри «Genshin Impact». Для аналізу матеріалів дослідження були використані матеріали з «Фасетної схеми класифікації комп'ютерно-опосередкованого дискурсу» С. Херріна (Herring, 2007) з метою виявлення відповідностей та загальних тенденцій, які будуть вважатися специфічними рисами даного жанру дискурсу.

Приклад 1:

派蒙:

那就是[七天神像]了。神灵的造像散布在大陆上，象征七神守护世界。在其位元素神灵中，这一位掌控的是[风]。虽然不知道你要找的是不是风之神，但。。。我先带你来风神的领地，也是有理由的喔。可以直接游过来哦~

Паймон:

Це [Статуя семи архонтів]. По всьому континенту розкидані статуї богів, що символізують сім богів, які захищають світ. Серед інших стихійних богів цей керує [вітром]. Хоча я не знаю, чи той, кого ти шукаєш, є Богом вітру, але. . . Є причина, чому я перш за все привела тебе у володіння Бога вітру. Тут ти можеш поплавати~

Комунікативна мета: інформативна, спонукальна (даний персонаж водить користувача в сюжет гри і звертається до нього з пропозицією, яка є обов'язковою для просування сюжету).

Образ автора в даному відрізку представлений одним з запрограмованих персонажів, який звертається до гравця з цим висловлюванням у певний момент гри і дає персонажу певне завдання.

Образ адресата – персонаж, яким керує користувач, який звертається до запрограмованого персонажа.

Диктум в даному відрізку розкривається в знаходженні персонажа в певному місці на момент гри (діалог не відбудеться, якщо не слідувати попереднім вказівкам NPC).

Фактор минулого виходить з сюжетної лінії, представленої у вигляді екш-ролика на початку гри, і полягає в подоланні персонажем користувача певних труднощів.

Фактор майбутнього: після того, як Паймон звернеться до персонажа з вищевказаними словами, відеогра зосередить увагу користувача на виконанні даного завдання.

Формальна організація: особливістю даного відрізку є художній стиль з антуражем міфології та магії, який є обов'язковим елементом сюжету гри. У відрізку згадується багато власних назв, які є ігровими елементами.

Жанр: розповідь.

Стиль: розмовний.

Приклад 2:

按下 I 打开背包

按下 Esc 键呼出派蒙，可以在[设置-控制]菜单中查看键位设定

Натисніть I, щоб відкрити рюкзак

Натисніть клавішу Esc, щоб викликати Паймон Ви можете переглянути налаштування в меню [Налаштування-Управління].

Комунікативна мета: інформаційна, освітня. Дані push-повідомлення дають гравцю вказівки щодо користування налаштуваннями гри.

Образ автора в даному відрізку представлений програмним текстом, який з'являється поступово в ході гри і допомагає гравцю зрозуміти нові ігрові процеси.

Образ адресата – гравець.

Диктум в даних повідомленнях розкривається у знаходженні персонажа в певному сюжетному відрізку гри, де він отримує нову інформацію по гейм-плею.

Фактор минулого полягає у виконанні персонажем гравця попереднього завдання, логічним продовженням якого є цей діалог.

Фактор майбутнього: після того як персонаж прослідуює вказівці і отримає новий предмет в інвентар, з'явиться системне повідомлення про новий ігровий елемент та його використання.

Формальна організація: особливістю даного відрізка є специфічна ігрова лексика: [设置-控制] [Налаштування-Управління].

Жанр: інструкція.

Стиль: науковий.

Всі перераховані особливості відеогри формують жанрову специфіку цього ігрового дискурсу. Можемо зробити висновок, що дискурс даної гри є багатожанровим,

а сам жанр дискурсу (конкретної комунікативної ситуації) визначається на основі аналізу кількох факторів: жанру літератури, який можна визначити, проаналізувавши текст окремо, а також взявши до уваги контекст конкретної комунікативної ситуації, як частини дискурсу.

2.2. Соціокультурні аспекти ігрового дискурсу

Для того щоб визначити соціокультурні аспекти ігрового дискурсу спочатку варто звернутися до соціолінгвістики як окремого поняття та предмету її вивчення.

Соціокультурна лінгвістика – це термін, який охоплює широкий спектр теорій і методів вивчення мови в його соціокультурному контексті. Його широке використання є відповіддю на все більш вузьку асоціацію термінів соціолінгвістики з конкретними типами досліджень, що включають кількісний аналіз лінгвістичних особливостей та їх взаємозв'язок із соціологічними змінами. Термін в тому вигляді, в якому він використовується в даний час, не тільки проясняє це відмінність, але і підтримує необхідність трансдисциплінарних підходів до мови, культури та суспільства. (Бухольц, Холл, 2005).

В питанні соціокультурних особливостей ігрового дискурсу варто спочатку звернутися до його мети та учасників. Як ми вже вказували раніше, ігровий дискурс є мультижанровим, відповідно, кожен жанр має різну мету. Спробуємо виокремити основні завдання ігрового дискурсу, виходячи з досліджень текстової частини гри «Genshin Impact»:

- 1) Інформативна мета – є метою текстів сюжету (розповіді) та інструкцій (налаштування);
- 2) Спонукальна мета – мета діалогів, ігрових завдань та керівництва (путівника) гри;

3) Освітня мета – ознайомити гравця з правилами та механізмом гри (налаштування, путівник);

4) Емотивна мета – занурення гравця в сюжет для повноцінного сприйняття і кращої якості ігрового процесу (діалоги, лірика).

Учасниками ігрового дискурсу є автор/мовець – комп'ютер (система), та адресат (гравець). Комунікація може будуватися як у парі мовець-гравець, так і в групі мовець-гравець1-гравець2 (за участі інших гравців шляхом спілкування у внутрішньо ігровому чаті).

Для того щоб працювати з таким комплексним поняттям як соціокультурна лінгвістика, необхідно оволодіти соціокультурною компетенцією, яка включає:

- усвідомлення того, що мова є не лише засобом пізнання та спілкування, а й формою соціальної пам'яті, «культурним кодом нації», розвиненим умінням зіставляти факти мови та факти дійсності;
- уміння бачити культурне тло, що стоїть за кожною мовною одиницею;
- знання культури, історії, традицій, звичаїв;
- уміння виявити регіонально значущі лексеми та розуміти їх роль у тексті (Hymes, 1972).

Отже, під час виявлення соціокультурних аспектів дискурсу варто звертати увагу не тільки на мову, але й на соціокультурний аспект комунікативної ситуації: контекст, сюжет, локацію, приналежність учасників комунікації до певних культур, комунікативну тему.

Особливо гостро питання соціокультурних аспектів стоїть у дослідженні дискурсу обраної гри «Genshin Impact», адже сюжет гри передбачає 7 різних локацій (регіонів), дизайн яких відповідає семи різним культурам світу: романо-германській, китайській, індійсько-арабській, японській, французькій, шумерсько-ацтецькій та слов'янській (дві останні ще не продемонстровані у грі). Таким чином, ще на етапі розробки гри команда розробників стикнулася з питанням локалізації, – культурної та мовної адаптації гри –

саме тому в контексті соціокультурних аспектів дискурсу ми говоритимемо саме про аспекти локалізації текстів гри під різні культурні віхи сюжету.

Окрім особливостей адаптації та вираження китайською мовою без-еквівалентної лексики та культурних реалій інших мовних культур, варто відмітити той факт, що манера спілкування, характер персонажів та емоційне забарвлення комунікативних ситуацій в різних культурних контекстах також буде відрізнятися. Для того щоб наочно зрозуміти культурні відмінності у різних комунікативних ситуаціях, розглянемо кілька прикладів реплік персонажів, що належать до різних культур.

钟离:

«欲买桂花同载酒…只可惜故人，何日再见呢?»

Чжун Лі:

«Я хотів би купити квітів і розлити вино по келихам... Мої старі любі друзі, коли ж ми зустрінемося знову?»

Перша частина репліки є рядком з китайської поеми «唐多令·芦叶满汀洲» поета Лю Го: «欲买桂花同载酒» (刘过, 1204). Прямий переклад рядка означає «Я хочу купити квіти османтусу і покататися на човні з вином». Поема продовжується словами «终不似, 少年游», «але безтурботні почуття моєї юності, на жаль, вже не повернути». Однак, Чжун Лі натомість закінчує фразу словами «只可惜故人，何日再见呢?», «Шкода тільки, що я не знаю, коли ми зі старим другом побачимось знову».

Людам, знайомим з китайською культурою, не доведеться довго думати, до якого з семи культурних регіонів належить персонаж, що озвучує цю репліку. Текст належить до художнього стилю, в якому присутня алюзія на твір китайського класика, згадка рослини, що росте виключно на території Азії а також уподібнення мови персонажа до веньяню – все це є беззаперечними ознаками культурно-мовної приналежності даного відрізка тексту. Навіть за умови, що всі ці маркери будуть опущені, за поетичним стилем мови та

філософським підґрунтям неважко зрозуміти, що репліки персонажа були написані за подобою китайських мислителів та філософів.

罗莎莉亚:

跳过寒暄吧。我来这里是为了完成工作，你解决不了的问题可以移交给我。好好完成工作，好好度过每一天。蒙德的生活不就是如此吗？

Розарія:

«Обійдемося без люб'язностей. Я тут, щоб виконати свою роботу. Якщо ти не можеш впоратися з чимось, залиш це мені. Працюй на совість і живи кожен день так, щоб він мав сенс. Таким є життя у Мондштадті, хіба ні?»

В цьому відрізку тексту немає явних посилань на певну культуру, якщо не враховувати ім'я персонажа та власну назву – місто Мондштадт. Втім, навіть без цих слів-маркерів, людина, що знайома з культурою спілкування німців, або ж та, що чула про їх славнозвісну педантичність та відсутність непотрібної манерності у веденні діалогу, зможе зрозуміти, що ці репліки належать персонажу конкретного культурного регіону. Мова персонажів даної культурномовної групи зазвичай досить проста і не насичена поетизмами.

那维莱特:

油炸或者无酱烤制的食物真的能吃吗？我想点名批评须弥椰炭饼，往人胃里塞干燥剂也不过如此。

Ньовіллет:

«Як люди можуть їсти смажену чи запечену на вогні їжу без соусу? Окремо хочу критично відзначити вугільні горіхові коржики, – з таким самим успіхом можна просто закинути собі в шлунок осушувач.»

Ця репліка безсумнівно відноситься до представника однієї з найвибагливіших гастрономічних культур – французької. Як автори переважної більшості усіх соусів світу, французи завжди дуже прискіпливо ставляться до їжі, тому навіть за відсутності власних назв і культурних реалій у цьому відрізку тексту, здогадатися про його мовно-культурну приналежність не так вже й важко.

Однією з ключових соціокультурних особливостей ігрового дискурсу, як і будь-яких інших дискурсів, є специфічна лексика – ігровий сленг та жаргон. Згідно з Енсслін (2012), мова геймерів (яку вона також описує як геймерський сленг) передбачає різні рівні лінгвістичних знань і досвіду. Це не технолект, але деякі ігрові мови можуть бути ближче пов'язані та більше схожі на термінологію розробників ігор. Енсслін вводить термін *ludolect* (етимологічно заснований на латинському слові *ludus* («гра») і давньогрецькому слові *λέγω* (*lego*, «я кажу/говорю»). Термін лудолект описує, як відповідно (ігрові) мови формуються за допомогою певних правил і обмежень (Zährez, 2017).

Енсслін характеризує лудолект, розглядаючи ігрову мову як існуючу вздовж спектру. На одному кінці знаходиться спільна мова, яку, як очікується, знають більшість носіїв, на іншому – лексика, що є актуальною тільки в обмеженому колі комунікантів, такому собі геймерському аргю. Дана лексика не може існувати поза ігровим дискурсом, оскільки поза контекстом втрачає той сенс, що їй надають в ігровій комунікативній ситуації.

Жаргон — це мова, якою розмовляють групи та спільноти в суспільстві, які мають спільний рівень інтересів або знань щодо інтересів. Спільним для всіх різних типів жаргонів є те, що вони охоплюють лінгвістичні варіації, і існує кілька різних класифікацій і рівня їх розвиненості. Рей (1991) стверджує, що не лише термінологія, використання мови чи система характеризують жаргон, але й те, що мовні вирази створюють послідовний і систематичний концептуальний світ, який допомагає нам упорядковувати, сортувати та фільтрувати враження. Мова допомагає нам зрозуміти

відмінності між ними, тобто потрібно розуміти, що вона також включає соціальні функції в різних контекстах (Ray, 1991, стр. 9).

Принципова відмінність сленгу (лудолекту) та жаргону полягає в тому, що лудолекти як лексичні одиниці не існують в жодному іншому дискурсі окрім ігрового, в той час як жаргонізми в конкретних комунікативних ситуаціях (і контексті) змінюють своє оригінальне значення.

Таким чином, враховуючи неоднорідність ігрового дискурсу, його різноманіття жанрів та мультизадачність, серед соціокультурних особливостей ігрового дискурсу конкретної гри можна відзначити:

- орієнтованість на широку аудиторію за допомогою локалізації контенту;
- інтернаціональність;
- багатоцільові комунікативні ситуації;
- мультижанровість;
- наявність різних стилів;
- наявність специфічної лексики – жаргон, лудолект.

Висновки до розділу 2

Дискурс як понадмовне поняття, очевидно, є багатожанровим і мультикультурним, особливо враховуючи те, що ми говоримо про ігровий дискурс, який є поєднанням інтернет-дискурсу та комп'ютерного дискурсу, і охоплює цілу низку різних задач та видів комунікативних ситуацій.

Учасниками ігрового дискурсу зазвичай є автор/мовець – комп'ютер (система), та адресат (гравець), тому комунікативні ситуації зациклені у парі комп'ютер-гравець або гравець-гравець (за умови міжособистісного спілкування в чаті гри).

Серед найпоширеніших жанрів ігрового дискурсу на прикладі гри «Genshin Impact» можемо відзначити розповідь, діалог та інструкцію – базові елементи гри, на

яких будуються комунікативні ситуації. Мета кожного жанру різна, але головними завданнями стали повідомлення інформації (інформативна мета), ознайомлення та пояснення ігрових правил та налаштувань (освітня мета), спонукання до виконання певних дій для прогресу гри (імперативна мета) та виклик певних емоцій для того, щоб ігровий процес приносив користувачеві більше задоволення (емотивна мета). Окрім жанрів, комунікативні ситуації також різняться за стилями мовлення, основними з яких для конкретної гри було виділено розмовний стиль, науковий та художній, серед яких переважаючим є розмовний, два ж інші зустрічаються дуже рідко.

В соціокультурному аспекті гра дуже різнобарвна, оскільки створювалася як багатокористувацька гра з міжнародними серверами, розрахована на користувачів з усього світу. Гра вміщує в собі сім різних культурних регіонів, персонажі яких транслюють культуру і традиції відповідного регіону за допомогою алюзій, відтворення стилю мовлення, характерного для певної культури.

Важливою ознакою соціокультурного аспекту ігрового дискурсу слугує наявність жаргону та лудолектів – ігрового сленгу, притаманного ігровому дискурсу в цілому або конкретній грі, який утворює так зване ігрове аргю.

Багатогранність гри в усіх аспектах робить її складною для аналізу ігрового дискурсу, але в той же час дуже повнотілою і насиченою різноманітним матеріалом для порівняння та дослідження.

РОЗДІЛ 3

СТРУКТУРА І МОВНІ ОСОБЛИВОСТІ ІГРОВОГО ДИСКУРСУ

3.1. Лінгвістичні особливості

3.1.1. Лексичні особливості

Чи існує єдина мова ігор? Багато людей заперечили б це запитання. Звичайно, способи взаємодії та спілкування з відеоіграми дуже різноманітні, і визначення спільного коду буде абсолютно неможливим. Проте природні мови також характеризуються різновидами (діалектами, соціолектами, регістрами тощо), а спілкування відбувається шляхом активації вибраних наборів таких різновидів залежно від конкретних комунікативних контекстів. Гра у відеогру є окремою людською діяльністю, і поки люди приблизно погоджуються щодо можливого діапазону дій, якими вони займаються під час гри, та діапазону технологій, які вони використовують під час гри, ми можемо намагатися наблизитися до комунікативних процесів, пов'язаних із цими процесами та створених ними.

Перед тим, як розглянути лексичні особливості ігрового дискурсу в межах однієї гри, виділимо кілька компонентних груп, згідно яких структуровано розглянемо різні види лексики та текстів у даному дискурсі:

- мова, яка використовується в ігровому посібнику, налаштуваннях, описових інструкціях до елементів гри та кнопках керування;
- мова, що використовується в грі і є частиною її інтерфейсу користувача, діалогів і лору (сюжету);
- мова, що використовується гравцями для внутрішньо ігрового спілкування в чаті з метою опису ігрової взаємодії, спілкування та обговорення ігрового процесу.

Основними параметрами, за якими буде здійснено лексичний аналіз дискурсу, будуть жанр, стиль, форма, аналіз словотвору (для окремих морфем) та семантичного значення.

Розпочнемо з так званої технічної мови – мови інструкцій та посібників. Керівництво до гри є однією з найважливіших частин всього ігрового дискурсу, адже його відсутність унеможлиблює або дуже ускладнює подальший ігровий процес. Для початку розглянемо панель управління, яка відкривається після натискання на іконку персонажа (Рис.8):

冒险等阶 – “ранг пригод”, де 冒险 є словниковим терміном і означає “пригоди, авантюри”, в той час як 等 і 阶 – дві окремі самостійні морфемі з синонімічними значеннями, які в ігровому дискурсі мають значення “ранг, рівень”. В перекладі значення однієї з цих морфем опускається.

队伍配置 – де 队伍 означає “команда; загін”; а 配置 – “розташовувати, комплектувати”. Однак в посібнику, в пункті про налаштування команди значення останньої лексеми спрощується, і зберігається лише значення першої. Наприклад: 队伍满员状态下, 根据队伍配置的角色元素类型, 获得对应的元素共鸣效果 – Після заповнення команди ви отримаєте ефект елементального резонансу, що відповідає присутнім в команді елементам.

冒险之证 – абсолютно унікальний приклад зміни лексичного значення в залежності від форми. В якості кнопки інтерфейсу має спрощене значення “Пригоди” (спрощується 之证), однак в тексті путівника гри навпаки добирає в себе значення відсутньої лексеми: 「冒险之证」里会记录今天已经完成过的数量 – Ви можете відстежувати кількість виконаних доручень за допомогою ліцензії шукача пригод. Додавання третьої лексеми можна легко відслідкувати в текстах діалогів персонажів: 向着星辰与深渊! 欢迎你, 冒险家, 我一直在等待你的到来 – До зірок і безодень! Вітаю, шукачу пригод, я чекала на тебе.

祈愿 – словникове значення – “пристрасно молитися”, але у якості кнопки інтерфейсу своє значення зберігає лише одна із морфем, “Молитва”. Кардинально іншого значення лексема набуває в діалозі між гравцями, де через специфіку цих самих молитв отримує значення лудолекту – 嘎查, гача (випадкова лотерея).

官方社区 – в якості кнопки інтерфейсу має значення “Спільнота”, де з двох лексем значення однієї знову опущено (官方 – “офіційний”). Однак, виконуючи функцію віконечка для переписок гравців, отримала інше значення – чат.

版本热点 – дві окремі лексеми: 版本 – “версія”, 热点 – “гаряча точка; явище, що викликає спільний інтерес”. При логічному поєднанні цих двох лексем отримуємо типовий для ігрового дискурсу термін – “Основні моменти версії”, де знову можемо спостерігати явище додавання неіснуючої лексеми.

反馈 – має буквально значення “фідбек, відгук”, але користувачі відеоігор давно нарекли цю функцію “Підтримкою”, бо саме туди радять писати свої відгуки розробники гри щоб отримати необхідну допомогу при виникненні технічних неполадок в ігровому процесі.

Далі розглянемо кілька витримок з посібника гри. Спільним дня них є те, що їх можна віднести до одного жанру – інструкції, але вони можуть відрізнятися за метою. Стиль – розповідний, з елементами опису; рідше науковий:

弱点打击 · 一

瞄准射击时, 可以更为精确地狙击敌人的要害! 大部分人形敌人的要害部位是头部...

Вразливі місця. 1

Прицільний вистріл прекрасно підходить для атаки по вразливим місцям супротивника. Вразливим місцем більшості людиноподібних ворогів є голова...

Китайська ігрова індустрія і культура в цілому відома своєю цензурою, тому в інструкціях ігрового дискурсу розробники всіляко уникатимуть такої лексики як “смерть”, “кров”, “вбивство” абощо, задля уникнення спонукання гравців до вияву жорстокості. Відповідно, інструкція в посібнику по подоланню супротивників не містить в собі наказової або спонукальної форми дієслів, натомість автор дає прямий натяк на те, що має зробити гравець. Мету даної комунікативної ситуації визначити складно, але за відсутності дієслів наказового способу можемо визначити мету як освітню.

元素反应: 融化

「冰元素」与「火元素」接触时, 会引发「融化」反应…融化反应后, 原本附带的冰元素或火元素会随着反应消散…

Елементальна реакція: Танення –

Коли «кріо елемент» вступає в контакт з «піро елементом», він викликає реакцію «Танення»… Після реакції танення початковий елемент кріо або піро розсіюється.

У китайському ігровому дискурсі нерідко зустрічається явище магії або алхімії, тому наукова лексика по типу “元素” – з хім. “елемент”, “反应” – з фіз. “реакція” є типовою лексикою для цього виду дискурсу. Мета даної комунікативної ситуації – освітня.

叁零式・便携营养袋

叁零式・便携营养袋是某位炼金术士设计的特殊道具, 能将做好的菜肴放进去, 在各种环境下快速食用。点击以将食物放入便携营养袋。

Меню № 30·Сухпайок

Меню № 30·Сухпайок — це спеціальна розробка алхіміка. В нього можна покласти готові страви та швидко з'їсти їх в будь-якій ситуації. Клацніть, щоб помістити їжу в харчовий інвентар.

Серед гравців “便携营养袋” – “портативна харчова сумка” набуло значення “干口粮” – “сухпайок”, оскільки за описом даний предмет ідеологічно дуже схожий саме на сухпайок. В міжособистісній комунікації (спілкуванні гравців у чаті) даний предмет називають набуває жаргонного значення, оригінальне значення зберігається тільки для спілкування з новачками, які ще не належать до даного ігрового арго. Також можемо помітити типову комп’ютерну лексику – “点击” – клацати (мишкою). Даний відрізок тексту має освітньо-імперативну мету.

关于分层地图

在地图中, 有时会看到带有这种角标的传送锚点、秘境入口等地图标记点。这种角标意味着它处于分层地图中。解锁了对应层级的地图后, 选中这些标记将展开对应的地图。

Про багаторівневі карти

Іноді на карті зустрічаються такі маркери як опорні точки телепортації та таємні входи в підземелля з подібними кутовими позначками. Ця позначка означає, що об’єкт знаходиться на багаторівневій карті. Після розблокування карти відповідного рівня, ви можете переключитися на нього обравши відповідну позначку.

Частим гостем ігрового дискурсу є термін “传送锚” – “точка телепортації”, а також “解锁” – з комп. “розлочити; розблокувати”, який можа віднести до жаргону. Даний відрізок тексту має освітню мету.

Останнім елементом технічної частини дискурсу, який ми розглянемо, буде опис характеристик персонажів, їх зброї та артефактів.

生命值上限 – дослівно “максимальне здоров’я”, або “максимальні бали здоров’я”, є сталим виразом в ігровому дискурсі і має значення “НР” (абр. Від “hit point”). За логікою ігрового дискурсу здоров’я персонажа вимірюється в “ударних балах”, тобто максимальній кількості ураження (пошкоджень), які може отримати персонаж до того,

поки не стане недієздатним. Саме це значення є універсальним в ігровому дискурсі і використовується в міжособистісній комунікації гравців, відповідно відноситься до лудолектів.

元素充能效率 – складається з трьох окремих лексем: “元素” – з міф. “елементаль”, “充” – “наповнювати” та “效率” – “коефіцієнт енергоефективності”. При збереженні значення усіх лексем термін втрачає логічне значення, тому в ігровій спільноті він має значення “речардж; відновлення енергії”. Відноситься до лудолектів.

Всі інші терміни можуть перекладатися дослівно, оскільки ігровий дискурс, а саме його тексти жанру “інструкції” тяжіють до максимальної простоти та зрозумілості, і ніколи не відзначаються полісемією.

Наступним пропоную звернути увагу на опис зброї та артефактів (Рис.16-17). Окрім елементів художньо-поетичного стилю (власних назв та історії зброї) ми бачимо опис бойових параметрів списа:

命中敌人时自身攻击力提高 3.2%，持续 6 秒，最高可以叠加 7 层。该效果每 0.3 秒最多触发一次。满层状态时伤害提升 12%。

За умови удару по ворогу ваша власна сила атаки збільшується на 3,2% протягом 6 секунд, цей показник може сумуватися до 7 разів. Цей ефект може спрацьовувати раз на 0,3 секунди. При накопиченні усіх показників сила ураження збільшується на 12%.

Ще один термін в скарбничку справжнього геймера – “伤害” (демедж, ураження), відноситься до жаргону. В цілому жанр і стиль цього відрізка тексту мало чим відрізняється із витримок з посібника гри, однак в характеристиках з’являються точні цифри і стиль тексту все більше схиляється до наукового. Мета та сама – освітня, інформативна.

圣遗物详情

2 件套:获得 15%风元素伤害加成

4 件套:扩散反应造成的**伤害**提升 60%。根据扩散的元素类型,降低受到影响的**敌人** 40%的对应元素**抗性**,持续 10 秒。

Бонус комплекту:

*Набір із 2 предметів: дає 15% бонусу до ураження від **стихії вітру**.*

*Набір із 4 предметів: збільшує **ураження**, спричинене реакцією розсіювання, на 60%. Залежно від типу розсіяного елемента, **опір** відповідній стихії ураженого **ворога** буде зменшено на 40% протягом 10 секунд.*

Тут ми можемо помітити багато специфічної лексики, притаманній ігровому дискурсу, по типу 风元素, 抗性, 加成, 敌人. Стиль, жанр і мета тексту ідентичні до попереднього прикладу.

Наступними розглянемо лексичні особливості загального інтерфейсу, сюжету та діалогів. Характерно відмінністю від попередньої групи буде наявність текстів художнього стилю. Також варто відмітити те, що увесь інтерфейс і сюжет пронизані власними назвами та іменами.

温迪: 不, 杰克, 你有没有见过蒙德城外飞舞的风晶蝶?

温迪: 这种蝴蝶在白天毫不起眼,到了漆黑的夜晚却会光彩夺目,简直就像是会飞的宝石。勇气不也是这样吗?一帆风顺的人不会明白它的可贵,可当你身处绝境,勇气就是令你奋起抗争、走出绝境的唯一之光。

Венті: Ні, Джек, чи ти коли-небудь бачив кришталевих анемо метеликів, що літають за стінами Мондштадту?

Венті: Ти можеш не помітити їх удень, але вночі їх політ схожий на мерехтіння коштовного каменю. Хіба не так само з мужністю? Люди, яким попутний вітер завжди дме в спину, не розуміють цієї цінності. Але коли ти стоїш перед обличчям безвиході, мужність – єдине світло, що зможе вивести тебе з цієї темряви.

Даний відрізок тексту сповнений тропів і поетизмів. На основі теорії аналізу художніх текстів О. Потебні і В. Святовця (Потебня, 1985; Святовец, 2011) виокремимо художні засоби, притаманні реченням вище:

- риторичне запитання – 不, 杰克, 你有没有见过蒙德城外飞舞的风晶蝶? 勇气不也是这样吗?
- порівняння – 简直就像是会飞的宝石
- символ – 勇气就是...一之光
- епітет – 像是会飞的宝石
- персоніфікація – 勇气就是令你奋起抗争、走出绝境的唯一之光

Також про художній стиль даного відрізка тексту свідчить використання чхен'юїв 光彩夺目, 一帆风顺, 奋起抗争. Мета цього тексту зберігається як інформативна, але її також можна віднести до емотивної, оскільки окрім функції передачі інформації вона ілюструє романтичну натуру мовця і має за мету донести до адресата цю емоцію.

Окремо можна відзначити ліричні тексти, такі як вірші і пісні, що також є частиною сюжету гри і належать до дискурсу художнього стилю:

温迪: 想起那首,从他那里听来的歌...

AprilWine: 我会好好听着的。

温迪:

飞翔吧,飞翔吧。

就像飞鸟那样。

代我看看这个世界...

代我飞到高天之上。

Вірш у даному відрізку діалогу несумнівно є прикладом лірики китайської культури, оскільки в ньому простежується ритм і такт, але немає чіткої рими: приблизно 6 складів у кожному з рядків, з яких римуються лише другий та четвертий рядок, що вказує на перехресну риму. Серед художніх засобів можна виокремити порівняння – 就像飞鸟那样. Цікавим у даному вірші є те, що як частина китайськомовного дискурсу, він представляє персонажа романо-германської культури, але є повністю локалізованим під китайського гравця і не виділяється із загального контексту, що є важливою умовою побудови комунікативної ситуації в дискурсі. Мета – інформаційно-емотивна.

Ілюстративним прикладом частоти використання жаргону в ігровому дискурсі є наступний монолог:

斯坦利: 呜呜! 呜呃... 斯坦利 •

斯坦利: 当年在烬寂海死的... 为什么不是我啊! 为什么我冒用你的名字, 你的灵魂都不来阻止我? 斯坦利! 要不是为了保护我这个新人, 你也不会死在那个无风的地方! 你已经有了大冒险家的名号, 可, 可就为了我这种废物, 你再也不能变成传奇了...

Стенлі: О-ох! Ох... Стенлі.

Стенлі: Чому той, хто загинув у Морі попелу... Чому це був не я! Чому твоя душа не прийшла зупинити мене, коли я видав твоє ім'я за своє? Стенлі! Якби ти не захистив мене, новачка-приблуди, ти б не загинув в тому жахливому місці, де не дме навіть вітер! Ти вже мав би ім'я бувалого шукача пригод, але через такого ні на що не здатного нікчому, як я, ти вже не зможеш стати легендою...

新人 – словникове значення “нова людина, новачок”, але в контексті сюжету гри набуває додаткового значення – “приблуда”, яке є важливою деталлю історії і повноцінно розкриває персонажа. Цю лексему можна вважати жаргонізмом, оскільки вона існує поза ігровим дискурсом, але тільки в контексті конкретної комунікативної ситуації набуває свого істинного значення.

Слово “废物” має словникове значення “сміття, відходи”, але також має друге значення, що є розмовним жаргоном – “нікчема”.

Як ми бачимо, у текстах розмовного стилю, що найчастіше зустрічаються в діалогічних комунікативних ситуаціях, часто зустрічається жаргон, а також характерною ознакою розмовного стилю є вигуки – 呜呜! 斯坦利! Мету даної комунікативної ситуації можна визначити як інформативну, оскільки персонаж відкриває гравцю деталі історії, але через наявність контексту, за яким гравець має проникнутися трагічною ситуацією і поспівчувати персонажу, другою метою можна вважати емотивну.

Останнім пластом досліджуваної лексики буде лексика внутрішнього ігрового спілкування гравців – лексика чатів. В ній найбільша концентрація жаргонізмів, лудолектів та технолектів.

Player: 可以拿两 A T K 块, 两块用于风伤害

Можеш взяти два шматки на атаку та два шматки на анемо демедж

У цьому повідомленні можемо виокремити лудолект – АТК, запозичення з англійської для позначення “атаки”; “块” перекладається дослівно, як “шматок”, але без ігрового контексту дуже важко зрозуміти, що до адресата намагався донести автор – взяти для персонажа два артефакти з комплекту з бонусом атаки та два артефакти з комплекту з бонусом ураження стихії вітру. Стиль даної комунікативної ситуації розмовний, мета – інформативна, освітня, частково імперативна.

Player: 对啦, 咳咳, 妮露的设计是结棍

Player: 也想让这妹子先西瓜

Так, хе-хе, дизайн Нілу офігенний

Ще хочу взяти її для підривання кавунів

Розмовний стиль цієї комунікативної ситуації підкреслює вигук 咳咳; 结棍 є жаргонізмом у значенні офігенний, класний. 西瓜 в контексті даної комунікативної ситуації не має буквального значення кавун, це жаргонізм до ігрового предмету – елементальної сфери, яка зовні схожа на кавун.

Player: 对优菈我要一块电池

Я хочу батареюку для Еоли

电池 – ще один жаргонізм, який використовується у грі для позначення персонажа, що володіє талантом поповнення елементальної енергії для інших персонажів.

Player: 我想测试单元素游戏

Player: TEST

Player: 你想试试吗?

На оригінальному зображенні слово 测试 зацензурене, оскільки, як вже згадувалося, в китайськомовному ігровому дискурсі присутня сувора цензура, і існує певний список лексики, яку заборонено використовувати навіть у чатах. Саме тому у другому своєму повідомленні гравець використовує запозичену англійську лексику.

单元素游戏 – жаргон, що в ігровому контексті означає “моноелементальний білд”, де 游戏 має значення “гри” у команді, побудованій з урахуванням певних характеристик. 你想试试吗? також належить до ігрових жаргонізмів, і в контексті комунікативної ситуації означає “Хочеш потестити зі мною?”

Player: 你可以把芭芭拉带进你的队伍，她会从你的口袋里愈合队伍，但要小心角色的湿状态.

Ти можеш взяти Барбару в команду і отримуватимеш зцілення з кишені, але остерігайся статусу “мокрый” на персонажі.

从口袋 – жаргонізм, що в ігровому дискурсі означає певний талант персонажа, якій він може активувати знаходячись в запасі, а не на полі битви. 愈合 – ігровий жаргон, що використовується для позначення таланту лікування, відновлення здоров'я персонажа.

3.1.2. Граматичні особливості

Враховуючи той факт, що ігровий дискурс налічує в собі багато жанрів і стилів мовлення одночасно, комунікативні ситуації з різною метою та контекстом, чітко виділити граматичні особливості цього дискурсу майже неможливо. Їх можна розглядати тільки спираючись на основні комунікативні ситуації конкретної гри – інструкції та діалоги – та аналізувати їх семантичні особливості.

1. Модальні дієслова

Модальні дієслова, такі як 会, 可以, 能 є обов'язковим елементом текстів посібника гри, оскільки через приховану імперативну мету спонукають гравця до дії або вказують на можливість її реалізації: 「火元素」触及「雷元素」时, 能引发「超载」反应! 超载反应会引发剧的爆炸, 造成火元素的范围伤害爆炸似乎可以轻易摧毁一些坚硬的物体… (Коли «стихія вогню» торкається «електро стихії», це **може** спровокувати реакцію «перевантаження»! Реакція перевантаження **спричинить** сильний вибух, що завдасть ушкодження в радіусі дії стихії вогню. Здається, вибух **може** легко знищити деякі тверді об'єкти, такі як тіло персонажа…);

2. Етикетні фрази

В діалогах персонажів часто можна зустріти як формальні, так і неформальні етикетні фрази, в залежності від того, чи належать персонажі до однієї вікової групи, та який мають соціальний статус:

- вітання – 欢迎,「公子」大人的朋友, AprilWine。祝你今后在「愚人众」平步青云。
(*Ласкаво просимо, друже шановного «Господаря», AprilWine. Розраховую на вашу плідну співпрацю з «Фатуї» і надалі.*)
- прощання – 那就再见啦, 迪希雅!再见啦, 须弥! (*Тоді бувай, Дех'є! До побачення, Сумеру!*)
- ввічливе звернення – 不好意思, 芙宁娜大人,可能会有些然风景,但请容许我插一句… (*Даруйте, леді Фуріно, це може бути трохи дивно, але дозвольте мені втрутитися…*)
- представлення – 哦, 自我介绍下, 我是林尼, 她是我的妹妹琳妮特。看样子你们是外面来的旅人吗? (*О, дозвольте представитися, я Лінні, а вона моя сестра Ліннет. А ви, ніби, мандрівники з іншого світу?*)
- подяка/увічливе запитання – 谢谢! 那么请问在哪里才能看到那个「请仙典仪」呢?
(*Дякую! Скажіть будь ласка, де я можу побачити «Церемонію сходження небожителя»?*)

3. Поширені прикметники і прислівники

В ігровому дискурсі не тільки гравці, але й персонажі активно вербалізують свої емоції і ставлення до ситуації, оцінку інших персонажів і їх дій за допомогою широкого кола застосування прикметникових і прислівникових сполук: 那我就勉为其难地为你们查一下清单… (*В такому разі я, хоч і неохоче, але перевірю для вас список…*); 唉…麻烦的工作。(*Ех…марудна робота.*); 真是善解人意的小可爱。(*Ну правда, що за мила і уважна крихітка.*)

4. Особисті займенники

Невід’ємною частиною діалогічного мовлення персонажів є займенники, оскільки нерідко персонажі звертаються один до одного неформально, як і говорять про себе в першій особі: 能借给我们看一下吗? (*Чи можемо ми її позичити, щоб почитати?*); 嗯…

这么远的路, 就算我说了街巷的细节, 你们外国人也记不清。(Хм... маршрут такий довгий, що навіть якщо я розповім вам деталі вулиць, ви, іноземці, не зможете їх запам'ятати.); 我、我不是很理解... (Я, я зовсім не розумію...).

5. Звертання

В комунікативних ситуаціях у форматі діалогу дуже часто зустрічаються не тільки займенники, але і звертання:

- за віком персонажа: 小朋友, 我只是出于好心... (Хлопче, я бажаю тобі лише добра...);
- за іменем: 怎么了, 凯亚? (Що сталося, Кає?);
- за прізвищем: 嗯...哦, 是您啊, 社奉行大人。(Хм... О, добридень, пане Камісато);
- за соціальним статусом: 是的, 大人。(Так, пане).

6. Вигуки

Розмовна мова в діалогах сповнена вигуків, які демонструють різні емоції персонажів:

- розпач – 呜呜! 呜呃...
- радість – 咳咳;
- сумнів – 嗯...;
- обурення – 咦...啊?!
- подив – 哦, 是您啊.

7. Чхен'юї

Чхен'юї, також відомий як ідіома або фразеологізм, зазвичай виступає однією з домінантних рис художнього книжного стилю, однак в ігровому дискурсі регулярно зустрічається і поза ним:

- в художньому стилі: 这种蝴蝶在白天毫不起眼,到了漆黑的夜晚却会光彩夺目...

- в розмовному стилі: 那我就勉为其难地为你们查一下清单…

Якщо розглядати синтаксичну складову ігрового дискурсу, в ньому присутні всі види речень, як складні, так і прості, і важко визначити домінуючий тип речень через різницю характеру комунікативної ситуації.

Інструкції завжди містять дієслово на препозиції і можуть бути виражені як простими дієслівними односкладними реченнями – 按下 I 打开背包, так і складносурядними – 按下 Esc 键呼出派蒙, 可以在[设置-控制]菜单中查看键位设定. Речення цього жанру завжди будуть містити імперативну мету і ніколи не міститимуть підмет.

В діалогах можуть міститися речення будь-яких видів:

是的, 大人. - односкладне дієслівне, непоширене, ускладнене звертанням.

他的样子有点奇怪… (Він виглядає трохи дивно…) – Просте поширене речення з підметом, вираженим іменником, присудком вираженим прийменником, обставиною способу дії та означенням вираженим займенником.

最近蒙德周围有巨龙出没, 你们还是尽快进城比较好. (Нещодавно в околицях Мондштадту з'явся величезний дракон, тобі краще якнайшвидше увійти в місто.) – Складносурядне речення.

风暴爆发时又经常有人受伤…所以骑士团要分心防御。 (Під час спалахів шторму люди часто отримували поранення… тож лицарям доводилося зосередитися на обороні.) – Складнопірядне умови.

3.1.3. Контекстуальні та прагматичні особливості

Сучасні теорії прагматики припускають залежність значення слова від контексту: Ліч (1983) дає визначення прагматиці як “вченню про ситуативне значення висловлювання” (с. 207).

Неограйсівська теорія (Bach, 1994) та теорія доречності (Carston, 2002) погоджуються в тому, що лексичне значення слова невизначено без контексту і обумовлюється ним. Ця ідея не нова, тому що в теорії мови, починаючи з раннього середньовіччя, неодноразово стверджувалося, що слово поза контекстом взагалі не має значення. Тож чому полягає могутня сила актуального ситуативного контексту?

Відповідно до більшості прагматистів, контекст дає можливість слову виявити свої приховані потенційні можливості. У сучасній прагматиці розрізняють імплікатури промовця – імпліцитну інформацію, яку закладає промовець, та інференції – те, що витягує слухач. Мовленнєва діяльність у процесі комунікації передбачає наявність одночасно двох планів сприйняття: із боку промовця – того, хто породжує висловлювання, і із боку слухача. Той, хто говорить, створюючи висловлювання, здійснює контроль того, що і як він говорить, як він оформлює свої думки. Той, хто слухає, інтерпретує висловлювання того, хто говорить, і його інтерпретація може не співпадати зі змістом, закладеним у цьому висловлюванні (Кейсар, Боаз, 2007, с.71-84).

Контекст – це умови вживання слова, що дозволяють уточнити його значення. У лінгвістиці контекст це будь-який фактор – лінгвістичний, фізичний, суспільний, який впливає на інтерпретацію лінгвістичних знаків. Це може бути мовне оточення, ситуація мовного спілкування чи середовище, у якому існує об'єкт.

Як вже згадувалося раніше, контекст є невід'ємною частиною дискурсу, в особливості ігрового. Поза контекстом і в ньому одні й ті самі лексичні одиниці можуть мати різне значення, саме тому ігровий дискурс переповнений жаргонізмами. Втім, окрім жаргонізмів контекст багато в чому полегшує розуміння неологізмів гри. Наприклад (Рис):

翰学: 众所周知, 摩拉是一种触媒。直到今天, 也流传着利用摩拉在神秘学中的功效, 来强化武器的奇术。

(Хань Сюе: Як нам всім добре відомо, мора – свого роду каталізатор. Навіть сьогодні вона використовується в містицизмі, оскільки ходять чутки про її дивовижну здатність покращувати зброю.)

Адресат цього повідомлення, який жодного разу не грав у гру і не знайомий з її механіками та сюжетом, ніколи не здогадається, що під “морою” персонаж описує ігрову валюту – монети під назвою “Мора”.

Також велику роль в розумінні лексем у контексті грає пряме та непряме значення слова. Ми точно знаємо, де і як відбувається розмова, тому що слова створюють контекст. Отже, постає питання: слово – це хіба не контекст? Факти вказують на те, що слова кодують колишній досвід, колишнє переживання та колишні контексти вживання даного слова або виразу. Виявляється, слово – це також контекст. Воно є складом колишніх ситуацій, у яких слово було вжито. Можна сказати, що слово є складом колишніх контекстів (Кескес, 2008). Виділені слова в наступних реченнях мають певні метафоричні значення, на основі колишніх вживань, що укорінилися в досвіді того, хто говорить (Рис.):

宛烟:比如…掌管璃月的「七星」,会不会在每一代上任之前,都有什么不为外人所知的仪式.

(Ван Янь: Наприклад... «Цисін», що керують Ліюе, чи могли вони скористатися нею в якихось ритуалах, невідоміх стороннім, перед тим, як кожне покоління вступає на посаду?)

Під 上任 автор не має на увазі буквально вступати (як фізичну дію), але вступати метафорично у значенні займати посаду.

钟离:——绝不会漏过任何一个视线之内的宝箱。

(Чжун Лі: Ніколи не впускає жодної скрині зі скарбами із поля зору.)

漏过 дослівно перекладається як “просочуватися”, але в даній комунікативній ситуації має метафоричне, а не фізичне значення. Також сама фраза – “впускати з поля зору” – не є буквальною, а ілюструє пильність і уважність об’єкта, про якого говорять.

Ще одним цікавим спостереженням у дискурсі даної гри можна назвати явище зворотної метафоризація – повідомлення, що на перший погляд має метафоричне або переносне значення, хоча насправді має буквальне значення, враховуючи значення усіх лексем (Рис.):

丽莎: 这么说来好像还有几本书也是过期未还的样子,真是…

丽莎:…令人恼火。

派蒙:唔!是我的幻觉吗,周围的雷元素浓度好像突然提高了!

(Ліза: Здається, є ще кілька прострочених книг, які не повернули. Це справді…

Ліза: …дратує.

Паймон: Ох! Чи це моя уява? Концентрація електро стихії навколо мене ніби раптово зросла!)

Метафори з використанням наелектризованого повітря або запаху смаженого часто використовується для позначення небезпечних або напружених ситуацій, проте в даному контексті типова метафора втрачає своє значення, і мається на увазі саме те, про що прямим текстом говорить автор повідомлення – в повітрі накопичується електро-елемент, яким володіє Ліза, роздратована на момент мовлення.

3.2. Технічні особливості

Питання технічних особливостей ігор напряму пов’язано з гейм-дизайном, мовою кодування та програмуванням, але об’єднуючим містком між програмуванням і ігровим дискурсом може виступати локалізація, про яку вже згадувалося раніше.

Фактично, технічне питання в реалізації ігрового дискурсу базується на двох постулатах: кількості мовних знаків у кодї та наявності уніфікованого словника основних термінів.

При вписуванні текстів у код гри важливо дотримуватися принципу лаконічності і всіляко запобігати повторів, саме тому тексти гри повністю залежать від контексту, а в діалогах не подається розгорнутий опис нових елементів гри. Для цього існує ігровий посібник і послідовний сюжет, які дають адресату усю необхідну інформацію в певній комунікативній ситуації. В той самий час, якщо гравець (адресат) відкриватиме нові елементи гейм-плею не дотримуючись логіки ігрового дискурсу, тобто не слідуючи за сюжетом, він опиниться поза контекстом і лексеми втратять своє значення.

Звичайно, ігровий дискурс уникає «жорсткого кодування» тексту, оскільки це означає, що програмісту доведеться щоразу виправляти ці рядки вручну, замість того, щоб просто дозволяти системі робити це автоматично під час збирання. Крім того, коли текст жорстко закодований, програмісту доведеться відокремити текст для перекладу від джерела програми та повторно ввести його вручну... або іншим чином передати вихідний код перекладачам, щоб вони знайшли переклад (і ризикуючи тим, що вони випадково змінять код програмування також помилково).

Більш того, усі елементи інтерфейсу (ігрові кнопки, назви локацій та предметів, тощо) максимально скорочені задля економії місця у цифрових комірках, що допомагає зменшити загальну вагу гри в гігабайтах та не перевантажувати увагу адресата великою кількістю інформації, що одночасно з'являється на екрані (Fang, 2012).

Щодо питання уніфікованого словника, він є невід'ємною частиною ігрового дискурсу, оскільки дозволяє уникнути явища поліконтекстності: приміром, якщо в одному файлі гри команду позначити як 队伍, а в іншому замінити на синонімічне 团队, втратиться логіка ігрового процесу, а адресат буде дезінформованим двома термінами, що позначають одне поняття. Саме тому в ігровому дискурсі, в елементах інтерфейсу і сюжету виключається поняття полісемії та синонімічних значень, і провідну роль грає

уніфікованість лексем: одна лексема – одне поняття. В той же час, у міжособистісному спілкування гравців у чатах це правило діє лише частково.

3.3. Місце неологізмів в сучасному китайськомовному ігровому дискурсі

Конгост (1994) заявив, що неологізми можуть бути новоствореними словами або словами, які вже існували, але їм надано нове значення. Ньюмарк (1988, стр. 140) визначив їх як «щойно вигадані лексичні одиниці або існуючі лексичні одиниці, які набувають нового значення».

На сьогоднішній день не існує єдиного теоретичного консенсус щодо того, що таке неологізм. Очевидно, під час створення нового вигаданого світу і роботи з предметами та об'єктами, які не нагадують щось уже існуюче в нашому світі, є висока ймовірність того, що доведеться мати справу з неологізмами. Те саме можна сказати про нові ігрові платформи чи взаємодію користувачів в Інтернеті. Ось чому індустрія відеоігор настільки спеціалізована, оскільки для кожного нового покоління консолей і для кожної нової випущеної гри з'являється багато нових термінів, які миттєво стають частиною її загальних і спеціальних знань, а кожна нова гра стає цілим світом, наповненим унікальними істотами та предметами, назви яких є неологізмами.

За останні 10 років у китайській мові з'явилося багато нових слів і виразів, які відображають і свідчать про швидкий розвиток усіх аспектів китайського суспільства. Ці китайські неологізми дають нам новий спосіб спостерігати та сприймати розвиток суспільства, зміни культури та психології користувачів мови. Чень Юань (1999), відомий китайський соціолінгвіст, дотримується думки, що китайські неологізми є піонерами, які відображають суспільне життя та його зміни в Китаї.

Неологія як відносна нова галузь дослідження представляє складності для лінгвістів з точки зору виявлення її структурної організації. Французький мовознавець А.Рей представив своєрідну класифікацію науки про неологізми Також він запропонував розділити ядро неології на дві частини:

1) область запозичень та інших форм, не мотивованих для більшості розмовляючих;

2) область морфології, яка за своєю семантичною структурою відбиває глибшу синтаксичну структуру.

Щодо структури, А.Рей виявив три різновиди цієї науки:

а) формальну неологію;

б) семантичну неологію;

в) прагматичну. Неологію (Ray, 2015, с. 137).

При цьому формальна неологія – це процес, результатом якого є застосування граматичних правил до морфемного ладу мови. У цьому випадку ми маємо справу з так званими потенційними неологізмами, утвореними за допомогою суфіксів, префіксів та шляхом словоскладання, а саме: 日落果 (сутінковий фрукт), 无相 (аморф). До формальної неології вчені також відносять аббревіатури та акроніми: АФК (з англ. away from keyboard), ТР (з англ. teleport).

Семантична неологія включає наявність таких рис, які притаманні всім неологізмам у цій мові. Семантична неологія максимально реалізується в системі мови, зокрема, у морфологічних неологізмах, запозиченнях, неологізмах, які утворені синтагматичним шляхом, акронімах, аббревіатурах.

Прагматична неологія є формою неологізмів, що визначається у взаємовідносинах з процесом комунікації. Зокрема дуже важко уявити неологізм абстрактно, не пов'язуючи його з комунікативною ситуацією і контекстом. Функціональна форма проявляється у тому, що старе лексичне значення слова обмежується підсистемами мови, саме: підсистемами діалекту, соціального кола, і навіть нормою вживання. З цього випливає, що цей аспект відіграє важливу роль у вирішенні питання про прийняття неологізму у суспільстві; причому у цьому дуже важливий індивідуальний творчий потенціал (Ray, 2015, с. 235).

Більшість неологізмів дискурсу гри “Genshin Impact” утворені за допомогою описового методу: 霓裳花 (Квітка: Вбрання безсмертних), 西风骑士团 (Орден лицарів Східного Вітру); 奔狼领 (Вовче угіддя). Вони утворені з комбінації ієрогліфів, значення усіх морфем або більшості з яких зберігаються у значенні поняття лексеми. Навіть з огляду на те, що ці поняття позначають об’єкти або предмети, що не існують в реальному світі, вони можуть існувати у мові і будуть приблизно зрозумілі навіть поза контекстом комунікативної ситуації.

А от такі неологізми, як 阿圆 (Дух обителі А-юань) або 雷音权现 (Маніфестація грому), значення яких неочевидне без введення поняття в контекст, не можуть існувати поза межами ігрового дискурсу, навіть за умови що у значенні неологізма зберігатиметься значення кожної окремої його морфеми.

Залежно від способу появи неологізмів їх розрізняють як лексичні, які не створюються по продуктивним моделям словотвору (неолексеми), семантичні, які виникають у результаті присвоєння нових значень (неосемеми) вже відомим словам, і фразеологічні (неофраземи), утворені в результаті присвоєння нового значення фразі або виразу (Ray, 2015).

До неолексем, зокрема, можна віднести лексему 摩拉 (мора), що означає назву ігрової валюти. При цьому жодна з морфем не має навіть близького значення до грошей, а значить, найімовірніше неологізм утворювався способом транслітерації і не належить до продуктивних моделей утворення слів.

За традицією, метафоричні вирази вважаються природною частиною поетичного стилю, проте, на сьогоднішній день вони відіграють значну роль у мові розмовній мові та ігровому дискурсі. Відомо, що метафора заснована на неназваному порівнянні двох предметів або явищ, на підставі якої-небудь особливої ознаки. Так, наприклад, вираз 垃圾 має значення “спамити”, за аналогією з засмічуванням простору. Безсумнівно, вираз має істотний негативний конотативний відтінок і несе в собі явний елемент несхвалення, глузування або навіть роздратування, але з часом термін стає вживаним і переходить до

розряду нейтральних лексичних одиниць. Цю лексему можна віднести до неосемем, оскільки поза ігровим дискурсом вона також існує, проте в його контексті набуває нового значення.

Фраза 放进口袋里 в контексті ігрового дискурсу повністю втрачатиме своє оригінальне значення, адже означатиме “перевести персонажа в пасивний режим”, і як неологізм належатиме до неофразем.

Ще одним важливим критерієм оцінки неологізмів служить також класифікація за тривалістю існування. В цілому, дослідники даної проблеми представляють наступну класифікацію: вони, як і показує аналіз їх робіт, вказують на «факти короткого існування на рівні мова/текст» (одноразове вживання); або «слова, значення, поєднання, які увійшли у мовну систему, та стали її повноправними членами» (Паріано, 2012). Серед неологізмів ігрового дискурсу до постійних можна віднести неосемеми та неофраземи, оскільки вони можуть функціонувати як елементи комп’ютерного дискурсу, неолексеми ж існують виключно в ігровому дискурсі конкретної гри і втрачають своє значення поза нею.

Унікальними серед неологізмів даного дискурсу можна виділити неологізми, що є назвами понять, які належать до вигаданої ігрової мови – хілічурської. Наприклад, назва локації 达达乌帕谷 (Ущелина Дадаупа) містить в собі транслітерацію з хілічурської мови – 达达乌帕, в якій жодна з морфем не зберігає своє значення і слугує лише як елемент звуконаслідування. Подібний неологізм, звісно ж, не може існувати в реальному світі і бути частиною мови, таким чином існує лише в рамках ігрового дискурсу.

Серед неологізмів китайського комп’ютерно дискурсу також зустрічається явище транслітераційних неологізмів. Вони являють собою аббревіатури до лексики, запозиченої з англійського дискурсу, такі як ATK (з англ. attack), GG (з англ. good game), DPS (з англ. dodge per second), NPC (з англ. non playable character).

Унікальним саме для китайського дискурсу можна вважати неологізми, що наслідують звуковий склад слова за допомогою цифр або латинської абетки: 五二零 або

520 (wǔ'èr líng – wǒ ài nǐ), 百百 (bǎi bǎi – від англ. bye bye), BS – “鄙视” (ненавидіти, зневажати); 3Q – (від англ. thank you), 666 (liu-liu-liu – від англ. leave-leave-leave). Такі неологізми є частиною комп'ютерного та Інтернет-дискурсу, проте деякі з них частіше використовуються саме в ігровому дискурсі.

Висновки розділу 3

Серед різноманіття дискурсів з їх особливостями та відмінностями ігровий дискурс поправу можна назвати унікальним і одним з найскладніших. Дискурс ігор будується на перетині мови, контексту та комп'ютерних технологій, що робить його складним для розуміння та дослідження, містить безліч лексичних, граматичних та контекстуальних особливостей.

Для розгляду окремих лексичних особливостей весь обшар дискурсу логічно розділити на типові комунікативні ситуації, що близькі до одного жанру: інструкції, що містять так звану технічну мову, розповідні сюжети та діалогічне міжособистісне спілкування у чатах. Відповідно до обраного жанру лексичні особливості дискурсу будуть відрізнятися. Інструкції будуть дуже лаконічними, не міститимуть полісемії або понять з переносним значенням, будуть насичені технічними термінами комп'ютерного дискурсу. Сюжетні діалоги, в свою чергу, включатимуть велику кількість поетизмів та тропів, лірики, чхен'юїв, будуть побудовані на полісемії та метафоризації. Міжособистісне спілкування, як формат розмовної мови у мережі, буде побудоване на використанні жаргону і сленгу – лудолекту, а також аббревіатур та запозичень з англійської.

Більш того, ігровий дискурс просочений неологізмами, адже гра, побудована на основі вигаданого всесвіту, переповнена вигаданими назвами вигаданих об'єктів, предметів та істот. Окремо серед неологізмів можна відзначити ті, що позначають поняття вигаданої внутрішньоігрової мови – хілічурської.

Граматичні особливості ігрового дискурсу здебільшого розглядаються лише в рамках жанрів інструкції та діалогу, відповідно вміщують в собі характерне для інструкцій використання модальних слів, що спонукають слідувати приписам або вказують на можливості адресата щодо виконання певних дій, а також вигуки, особисті займенники, звертання та етикетні фрази, характерні для розмовної мови.

Щодо контекстуально-прагматичних особливостей, контекст дійсно грає провідну роль в розумінні сенсу повідомлення тої чи іншої комунікативної ситуації. Окремі фрази, вирвані з контексту, часто не мають для адресата жодного сенсу або можуть бути трактовані хибно, тому контекст є невід'ємною частиною будь-якого дискурсу, тим більше ігрового.

Серед технічних особливостей зазначається лише лаконічність тексту та уникнення полісемії понять задля формування адекватного текстово-формульного коду гри.

ВИСНОВКИ

Дискурс – складне, багатофункціональне і комплексне поняття, чітке визначення якому не можуть дати вчені усього світу ось вже кілька десятиріч. Втім, як окрема галузь в мовознавстві, дискурс з’явився нещодавно, тому наразі активно вивчається і досліджується лінгвістами. Дослідження китайськомовного дискурсу, наприклад, заледве налічують 50 років, протягом яких китайські учені досліджували, трактували і критично аналізували праці свої зарубіжних колег на цю тему.

Ігровий дискурс наразі вивчений ще менше, а ґрунтовних праць на цю тему заледве набереться з десятків, тому дана галузь потребує подальших ретельних і більш детальних досліджень. Ігровий дискурс з розвитком комп’ютерних технологій виділяється та відокремлюється як засіб електронного спілкування, поєднуючи в собі ознаки як усіх видів інституційного дискурсу, і самого комп’ютерного дискурсу, визначаючи у своїй власні характерні риси жанру комп’ютерно-ігрового спілкування.

На прикладі комп’ютерної гри “Genshin Impact” вдалося виявити і дослідити певні лексичні, граматичні, контекстуально-прагматичні та технічні особливості ігрового дискурсу. Лексичні особливості ігрового дискурсу відображаються в лудолектах та жаргонізмах, які є функціональною лексикою саме цього виду дискурсу та не функціонують в інших, а також неологізмами, утвореними сюжетом гри. Граматична складова відрізняється особливою частотністю використання вигуків, особових іменників, модальних дієслів (в інструкціях), та етикетних фраз. Провідну роль в ігровому дискурсі грає контекст, оскільки контекст відрізняє текст і мовлення від дискурсу. Особливо важливим контекст є для ігрового дискурсу і тому, що поза ним деякі поняття і лексеми не існують або втрачають своє цільове значення.

Лінгвістична складова ігрового дискурсу більшою мірою балансує між лексикою розмовної мови та комп’ютерною лексикою, оскільки суміщає в собі технічні терміни, що описують процеси гри з використанням комп’ютерних технологій, та наративну

складову – сюжет в діалоговому форматі. Таким чином в китайськомовному ігровому дискурсі однаково важливе місце займають лудолекти, терміни і чхен'юї та вигуки.

Провідне місце в побудові і функціонуванні всього дискурсу посідає контекст, який не тільки культурно апропріює мову, але й вносить ясність в поняття, які просто не існують поза контекстом, такі як неологізми. В ігровому дискурсі вони зустрічаються дуже часто і є кістяком сюжету, проте поза грою у реальній мові їх функціонування досить сумнівне.

За результатами проведеного дослідження можемо встановити, що ігровий дискурс є системою поєднання різних жанрів і мовних стилів, залежних від контексту, який розділяє повідомлення на тематичні комунікативні ситуації, пов'язані між собою спільною ідеєю та сюжетом гри. Поза контекстом дискурс не існує, оскільки контекст впливає на метаморфози повідомлень і надає їм нових значень, сенсів та культурних відтінків.

PE3HOME

本文的现实意义毋庸置疑，因为中文游戏话语领域的研究极少，仅有不到 20 年的历史。游戏话语是一种多成分现象，不仅融合了语言学和语用学的知识，还涉及社会文化和技术层面。

本研究的目的是确定汉语游戏话语的词汇、语法、语境、语用和技术特征，以及这种语言环境中的新词化现象。

根据这一目标，我们可以区分以下任务：

- 定义话语的概念并考虑其特征；
- 研究汉语游戏话语现象；
- 确定游戏话语的体裁分类和社会文化方面；
- 详细研究汉语游戏话语的词汇和技术特征；
- 研究计算机游戏开发和本地化过程中的新词化现象；
- 根据所研究的词汇、语法、语境、语用和技术特点，对所选游戏文本进行详细分析；
- 列出游戏中最常用的新词，供其他语言学家进一步研究构词法。

本研究的对象是汉语游戏语篇，包括交际情境（元心冲击游戏）中的文本。

研究对象是《玄心冲击》游戏文本的词汇和语法单元。

研究材料是《源氏冲击》游戏的文本单元，即界面文本单元、传说文本（约 20 页）和专有名词（约 50 个名称）。

研究方法包括以下几种：功能法、语境分析法、归纳-演绎法和描述法，用于分析作品的理论框架和其他学者的作品；假设法--在游戏的流派和社会文化方面进行研究；成分分析法和综合法，整个作品都以这些方法为基础，主要是第三章。

这部作品的科学新颖性在于，研究首次结合体裁和社会文化特征，阐明了现代汉语游戏话语形成的基本模式，并形成了界面翻译词汇，扩大了汉语新词词汇库。

本著作的实用意义基于其可能的进一步用途的两个不同方面：游戏开发和语言学研究。对于翻译和改编中文游戏的现代乌克兰本地化人员和语言学家来说，这项工作同样有用，因为研究不仅包含必要的理论基础，还包含许多实际应用。这项工作所取得的成果是对翻译学和词典学一般理论的贡献，因此，这项工作的材料可用于在教育平台上教授新的实用翻译课程"游戏话语"。本地化"。

作品结构。作品由引言、三章及每章的结论、整部作品的结论、摘要、参考文献列表、说明材料和附录组成。

引言说明了选题的依据，揭示了选题的相关性，确定了研究的目的、目标、对象和主体，揭示了研究的科学新颖性及其理论和实践意义。

第一部分讨论了一般意义上和中国学者研究中的话语概念，以及交际情境的概念。

第二部分提供了体裁分类，并说明了游戏话语的社会文化特征。

第三章是实践篇，分析了中文游戏话语的语言和技术特点，以及新词在这一话语中的作用。

总结论对所有理论材料和作者自己对话语文本部分的分析进行了总结。

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

- Бухольц, М., & Кира Холл (2005). Идентичность и взаимодействие: социокультурный лингвистический подход. *Дискурсивные исследования*, 7 (4-5).
- Єщенко, Т. А. (2009). *Лінгвістичний аналіз тексту*: посібник. К.: Академія.
- Конфуцій. (2014). *Вислови*. Харків: Фоліо.
- Кравченко, Н. К. (2017). *Дискурс и дискурс-анализ: краткая энциклопедия*. Киев: Интерсервис.
- Потебня, О. О. (1985). *Эстетика і поетика слова*. К.: Мистецтво.
- Святовецъ, В. Ф. (2011). *Словник тропів і стилістичних фігур*. К.: ВЦ «Академія».
- Серио, П. (1993). О языке власти: критический анализ. *Философия языка: в границах и вне границ*, Т. 1, 83-100.
- Соболева, О. В. (2014). Стилiстичнi засоби вiдтворення модних тенденцiй. *Проблеми семантики, прагматики та когнiтивної лiнгвiстики*, Вип. 26.
- Сосюр, Ф. де. (1998). *Курс загальної лiнгвiстики*. К.: Основи.
- Фома Аквинский. (2002). *Сумма теологии*. Часть I. Вопросы 1-43. Киев: Эльга, Ника-Центр, Элькор-МК, Экслибрис.
- Фуко, Мишель. (2003). *Археология знания*. К.: Вид-во Соломії Павличко «Основи».
- Austin, J. L. (1962). *How to Do Things with Words*. London: Oxford University Press.
- Biber, D., Conrad, S., & Reppen, R. (1998). *Corpus Linguistics: Investigating Language Structure and Use*. Cambridge University Press.
- Brown, G., & Yule, G. (1983). *Discourse Analysis*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Chafe, W. (1982). Integration and involvement in speaking, writing, and oral literature. In D. Tannen (Ed.), *Spoken and written language: Exploring orality and literacy*. Norwood, 1982.
- Chafe, W. (1994). *Discourse, consciousness, and time: The flow and displacement of conscious experience in speaking and writing*. Chicago.

- Congost Maestre, N. (1994). Problemas de la traducción técnica: los textos médicos en inglés [Complexities of Technical Translation: Medical Texts in English]. Alicante: Universidad de Alicante.
- Drew, P. (2005). Conversation analysis. In K. L. Fitch & R. E. Sanders (Eds.), *Handbook of language and social interaction*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, pp. 71–102.
- Ensslin, A. (2012). *The Language of Gaming*. Basingstoke: Palgrave MacMillan.
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us about Learning and Literacy* (2nd ed.). New York: Palgrave/Macmillan.
- Halliday, M. A. K., & Hasan, R. (1976). *Cohesion in English*. London: Longman.
- Harris, Z. (1952). Discourse analysis. *Language*, 28(1), 130.
- HP. (2023). Video Game Genres. Retrieved from <https://www.hp.com/us-en/shop/tech-takes/video-game-genres>
- Hymes, D. (1972). *On Communicative Competence*. Harmondsworth: Penguin.
- IGDA Localization SIG. (2012). *Game Localization Best Practices*. Second Draft by Jon Fung.
- Kecskes, I. (2008). Dueling context: A dynamic model of meaning. *Journal of Pragmatics*, 40(3), 385-406.
- Martin, J. R., & Rose, D. (2007). *Working with Discourse: Meaning Beyond the Clause* (2nd ed.). Open Linguistics Series, London: Bloomsbury.
- Méndez González, R. (2019). Aproximación a la interpretación en el ámbito de los videojuegos [A Look Into Interpreting For the Video Game Industry]. *Sendeban*, 30, 273–299.
- Newmark, P. (1988). *A Textbook of Translation*. New Jersey: Prentice-Hall International.
- Parianou, A., & Kelandrias, P. (2012). Special terms: conditions and requirements for their creation and development. In *International Conference Translating in the 21st century: Trends and Prospects*. Aristoteleio University of Thessaloniki, Faculty of Arts, 27-29 September 2012, pp. 214-228.
- Rey, A., & Kocourek, R. (Ed.). (1991). *La langue française de la technique et de la science. Vers une linguistique de la langue savante* (2nd ed.). Wiesbaden: Oscar Brandstetter.

- Rey, A. (2015). *Essays on Terminology*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 135-235.
- Schegloff, E. A. (1996). Turn organization: One intersection of grammar and interaction. In E. Ochs, E. A. Schegloff, & S. Thompson (Eds.), *Interaction and Grammar*. Cambridge: Cambridge University Press, pp. 52–133.
- Stubbs, M. (1983). *Discourse analysis: The sociolinguistic analysis of natural language*. Chicago: University of Chicago Press.
- Victor H. Mair, Nancy Shatzman Steinhardt, & Paul R. Goldin. (2005). *Hawai'i Reader in Traditional Chinese Culture*. University of Hawaii Press.
- Widdowson, H. G. (2004). *Text, context, pretext: Critical issues in discourse analysis*. (Language in Society). Wiley Online Library.
- Zähres, F. (2017). "pentakill inc." – A case Study of Shortening Processes in Ludolects. In A. Brock & P. Schildhauer (Eds.), *Language and Text Studies: Vol. 15. Communication Forms and Communicative Practices. New Perspectives on Communication Forms, Affordances and What Users Make of Them*. Frankfurt: Peter Lang, pp. 89-109.
- 刘过” 唐多令·芦叶满汀洲” 1204.
- 汤姆哈根, 张允. 话语语言学和第二语言的教学. *语言学动态*. 1978. № 6. 页 29 – 31.
- 王福祥. 话语语言学的兴起与发展. *外语与外语教学*. 1994. № 4. 页 3 – 10.
- 李佐文, 张天伟. 话语语言学是语言学历史发展的必然——中国话语语言学会成立大会暨首届全国话语语言学学术研讨会会议综述. *外语研究*. 2006. № 5. 页 16 – 19.
- 唐光才. 话语语言学在中国. *内蒙古师大学报 (哲学社会科学版)*. 1988. № 4. 页 25 – 36.
- 谢无量. *王充哲学*. 中华书局. 1926. 页 37.
- 施旭. *文化话语研究: 探索中国的理论, 方法与问题*. 北京大学出版社, 2010. 页 2.
- 沈开木. *现代汉语话语语言学*. 商务印书馆, 1996. 页 11.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

“GENSHIM IMPACT” by Hoyoverse

https://www.youtube.com/watch?v=U3Vknr37mq0&ab_channel=zixianmo

ДОДАТКИ



Рис.1



Рис.2



Рис.3



Рис.4

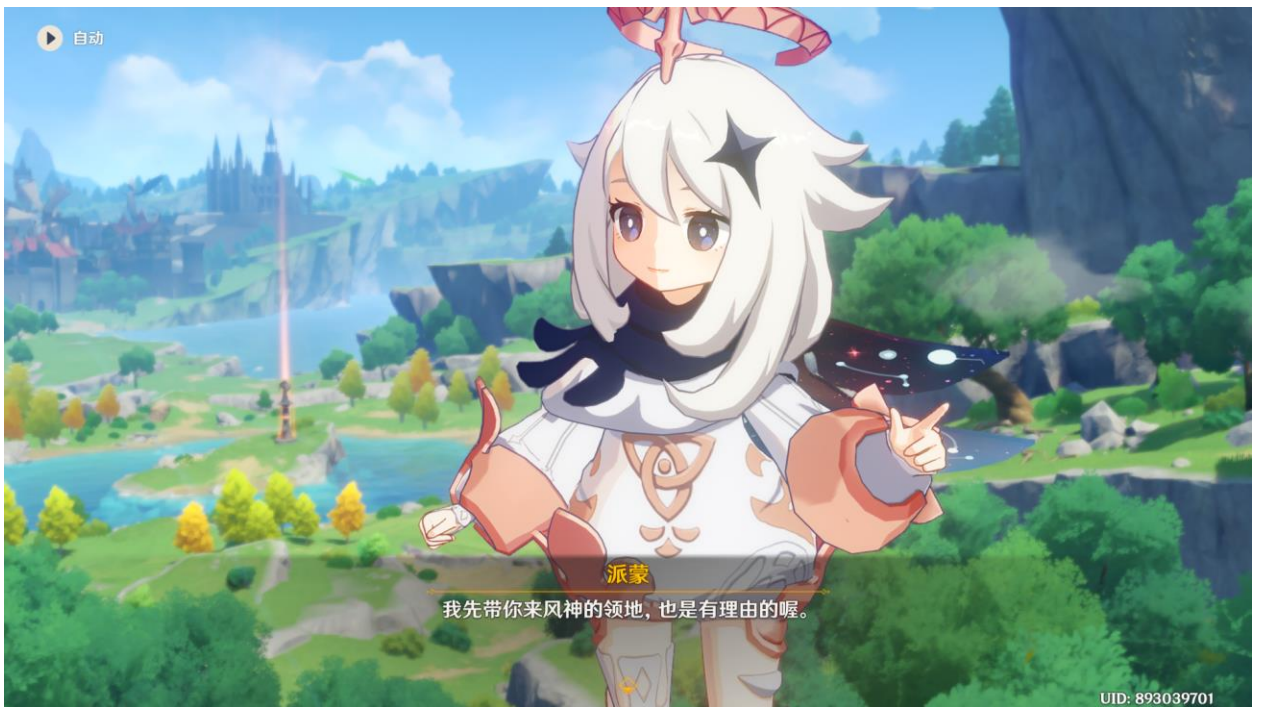


Рис.5



Рис.6



Рис. 7



Рис. 8



Рис. 9

Рис. 10



Рис. 11



Рис. 12



Рис. 13



Рис. 14



Рис. 15



Рис. 16

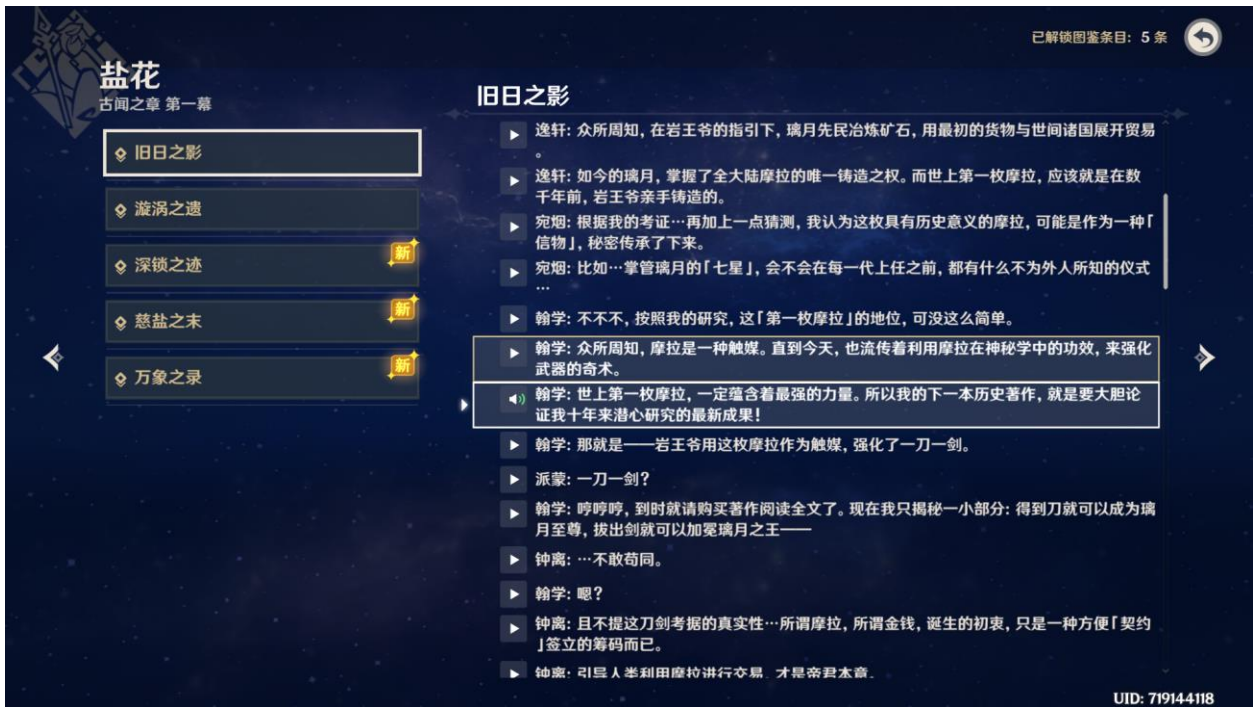


Рис. 17

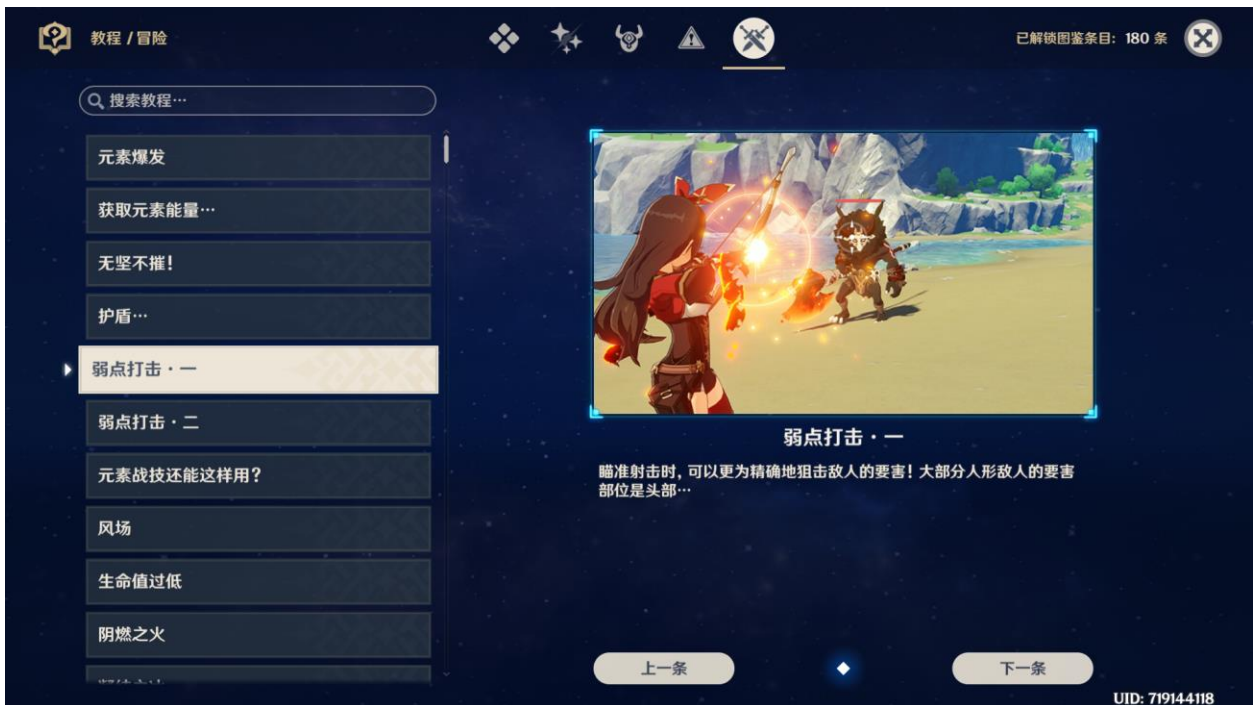


Рис. 18



Рис. 19



Рис. 20



Рис. 21



Рис. 22

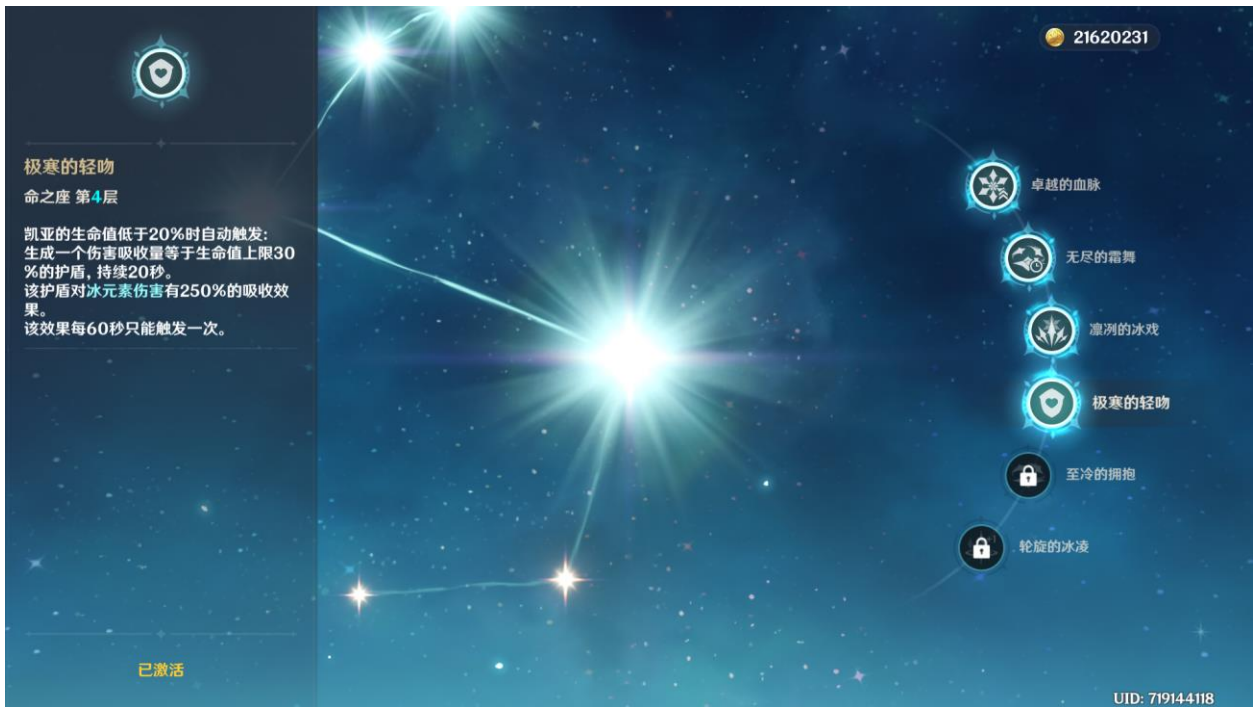


Рис. 23

基础属性		
生命值上限	11,636	+5,945
攻击力	733	+761
防御力	792	+81
元素精通	42	?
体力上限	240	
进阶属性		
暴击率	76.5%	
暴击伤害	187.6%	
治疗加成	0.0%	
受治疗加成	0.0%	
元素充能效率	155.8%	?
冷却缩减	0.0%	?
护盾强效	0.0%	?
元素属性		
火元素伤害加成	0.0%	
火元素抗性	15.0%	
水元素伤害加成	0.0%	

UID: 719144118

Рис. 24



Рис. 25



Рис. 26

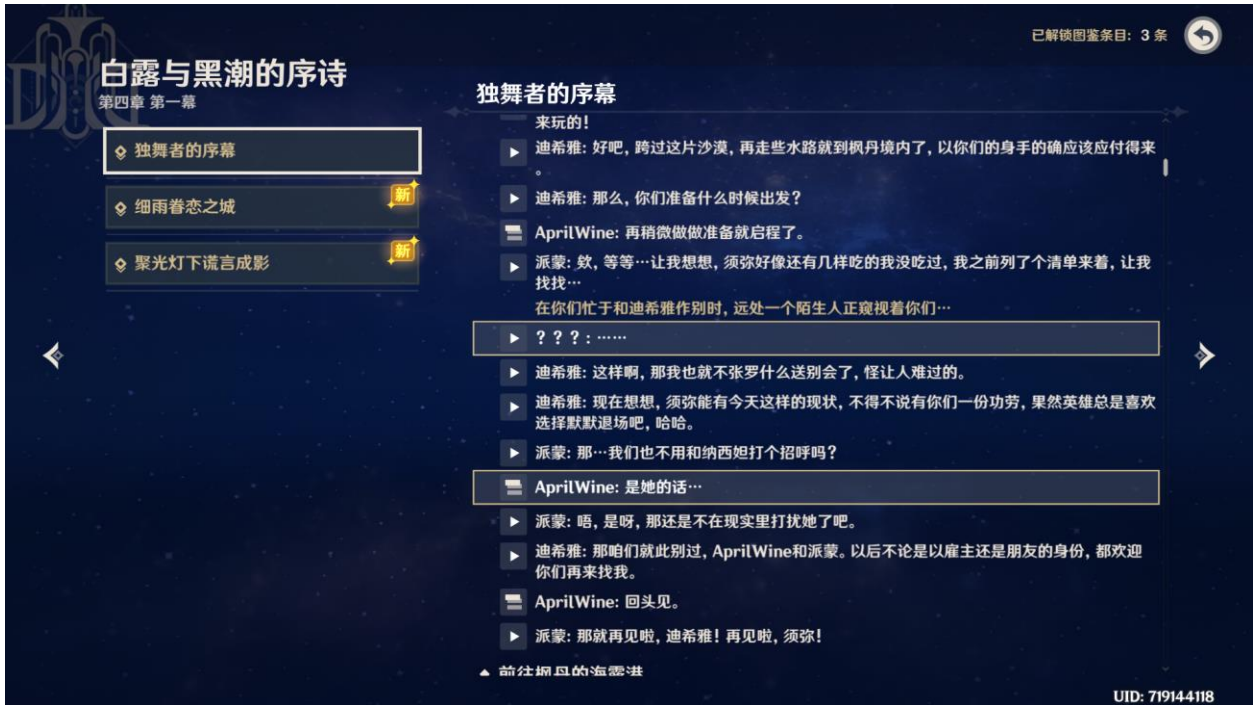


Рис. 27

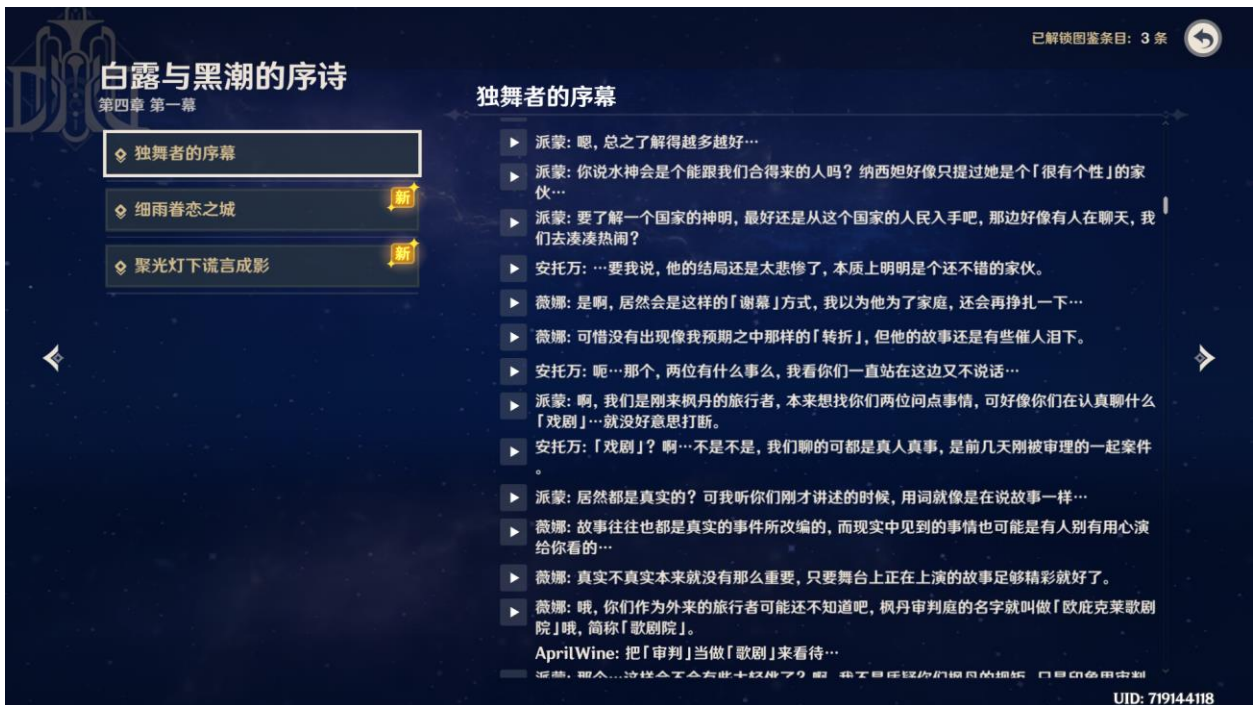


Рис. 28



Рис. 29



Рис. 30

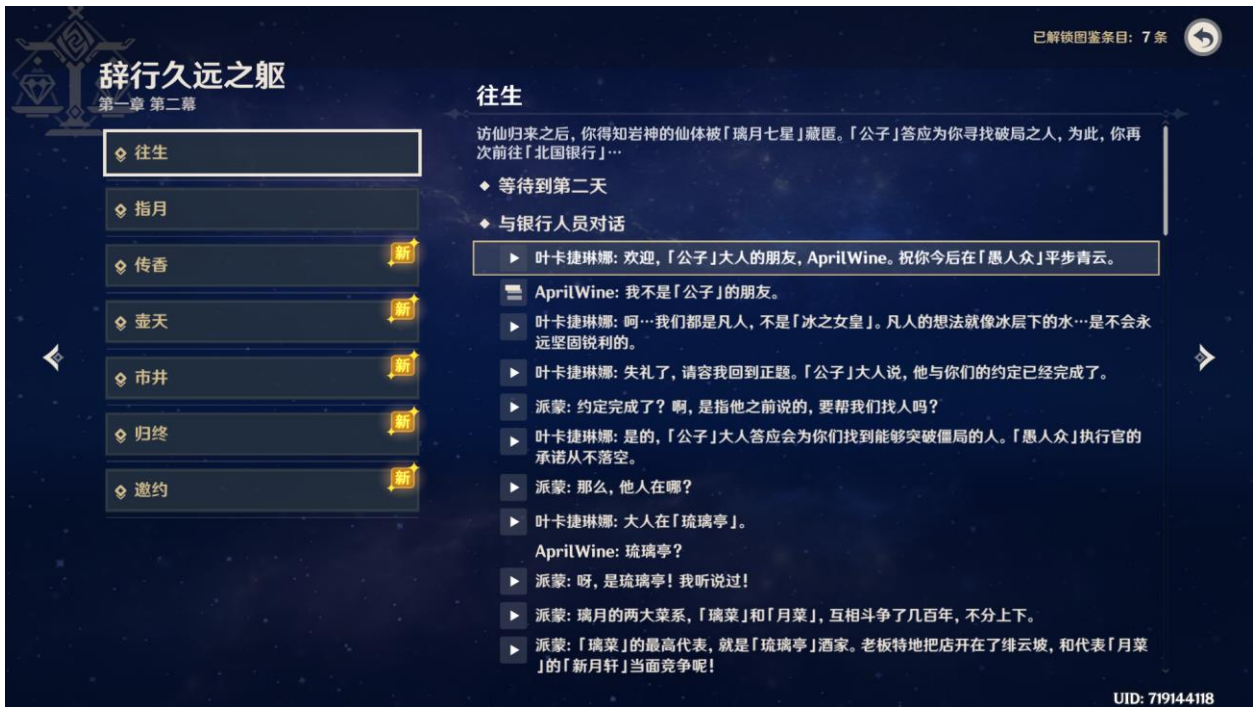


Рис. 31



Рис. 32



Рис. 33



Рис. 34



Рис. 35

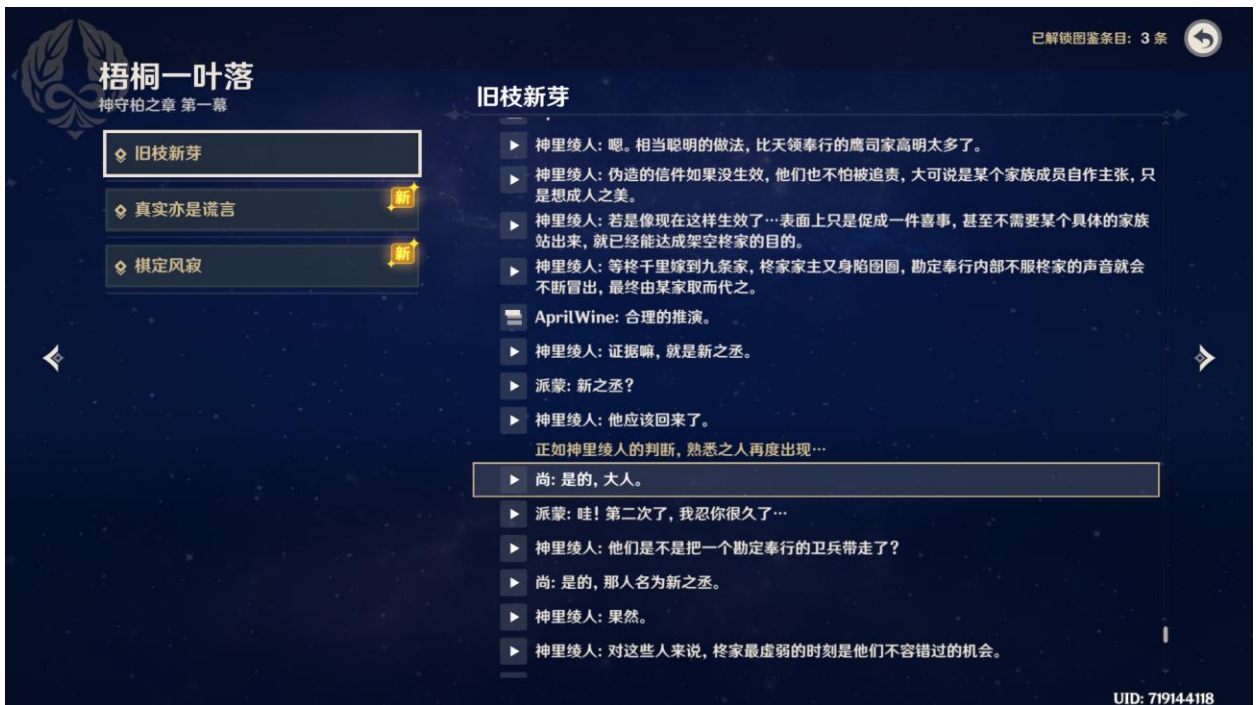


Рис. 36



风、勇气和翅膀

小兔之章 第一幕

已解锁图鉴条目: 5 条



- 风之翼随风而起
- 飞行的许可
- 前往考试地点
- 与安柏对话
- 按指定路线限时飞抵终点
- 与安柏对话

- 蒙德城的飞行者
- 那家伙叫「怪鸟」
- 侦察骑士的作风

飞行的许可

安柏专门为你准备了一场考试，在那之前，她还给了你一本「飞行指南」，要你考试前通读一遍。

- ◆ 前往考试地点
- ◆ 与安柏对话
 - ▶ 安柏: 啊，你来了。已经把飞行指南好好看过了吗？规章制度都熟悉了吧？
 - ▶ AprilWine: 倒是看完了，但…
 - ▶ 安柏: 唔，这个勉强的语气，我了解我了解。
 - ▶ 安柏: 飞行指南就是这么枯燥无趣啦，我也一点都看不下去…呀，别告诉琴团长我说过这话。
 - ▶ 派蒙: 是吗？我觉得这本「飞行指南」里讲的故事其实还蛮有趣的？
 - ▶ 安柏: 有趣的故事？哦——你是说后面附录的案例啊？
 - ▶ 安柏: 有些我也挺喜欢，最喜欢的是用风史莱姆违规起飞的那个。
 - ▶ 安柏: 借助风史莱姆被打破的时候爆发的气流，说是能一下子飞得很高很高，真想试试看哪——
 - ▶ 派蒙: 不是这个啦！是一只小鸟想要学会飞行的故事…
 - ▶ 安柏: 咦…啊？！
 - ▶ 安柏: 我看看…呀！这不是我小时候最喜欢读的寓言书吗？
 - ▶ 安柏: 对不起！我昨天把它和骑士团飞行指南放在一起，肯定是出门的时候拿错了。
 - ▶ 派蒙: 这两本书…有拿错的可能性吗？

UID: 719144118