

А.А. Пронченкова
Самарский университет, Самара, Россия
Научный руководитель Ю.С. Старостина

КОММУНИКАТИВНАЯ СПЕЦИФИКА РЕАЛИЗАЦИИ ЯЗЫКА СИМЛИШ В ДИСКУРСЕ ВИДЕОИГР

Аннотация. В статье фиксируется и систематизируется коммуникативная репрезентация функций языка симлиш как искусственного языка видеоигры. Предпринята попытка доказать, что специфика симлиша как языка-аналога является прямым следствием стилизации естественного языка. Выявлены особенности реализации стилевого и национального разнообразия устного языкового формата, его экспрессивный и оценочный характер. Манифестация функций языка в межличностной симлиш-коммуникации выстраивается как совокупность черт, идентичных естественному языку, и уникальных коммуникативных маркеров.

Ключевые слова: видеоигры, дискурс, искусственный язык, стилизация, коммуникация, функции языка.

Актуальность настоящего исследования определяется тем, что лингвистические аспекты формирования дискурса виртуальной реальности в современных видеоиграх еще не получили достаточного научного осмысления. Целью исследования стало выявление специфических качеств вымышленного языка симлиш, используемого в игре *The Sims*, в контексте стилизации естественного языка, а также анализ уникальных языковых черт, возникающих в языке в рамках дискурса видеоигр. Выбор материала обусловлен широкой популярностью игры *The Sims* в мировом игровом сообществе, а также тем, что художественное и языковое пространство этой игры имитирует реальный мир.

В качестве теоретических положений исследования необходимо обозначить понятие видеоигры, которая, с лингвистической точки зрения, представляет собой деятельность по моделированию реальности в рамках коммуникации с помощью программного обеспечения [5, с. 16]. Понятие дискурса видеоигры включает в себя и лексико-фразеологический корпус видеоигры, и коммуникативные практики игрового процесса, и видеоигру как поликодовый текст [3, с. 141]. В контексте видеоигр знаки – это один из основных элементов взаимодействия реципиента (игрок, геймер) со средой (виртуальное дискурсивное пространство) [2, с. 251]. При этом вариативность использования знаковых систем огромна и динамична. Искусственные

языки – знаковые системы, создаваемые для использования в тех областях, где применение естественного языка менее эффективно или невозможно [1]. Разновидностью искусственного языка является вымышленный язык, или артланг, который отражает языковую картину мира персонажей художественной действительности. Поскольку симлиш направлен на обслуживание устной межличностной коммуникации, он представляет собой стилизованный вариант разговорной речи (подробнее о стилизованном диалоге см. [4, с. 144]).

Основной отличительной чертой языка симлиш является его разговорный характер, а также экспрессивность, так как в видеоигре *The Sims* он, в первую очередь, является кодом, который может быть расшифрован игроком лишь интуитивно, через понимание эмоциональной окраски высказываний.

Эмоционально-экспрессивная функция языка симлиш на коммуникативном уровне выражается в широком употреблении междометий: *I'm hungry – Oh feebee lay; Very good – Ooh be gah*. Междометия могут появляться не только как дополнительный элемент в предложениях, но и могут употребляться самостоятельно, маркируя, к примеру, эмоции персонажа. Так, междометное восклицание *Uh-Uh* используется симами, когда они грустят или скучают. Коммуникативная реализация обозначенной функции для языка симлиш в целом совпадает с естественными языками с поправкой на стилизацию симлиша в терминах симплификации.

В рамках описания коммуникативной специфики языка симлиш, отдельно стоит выделить категорию оценочности. В ходе исследования была выделена лексика, через которую герои передают своё отношение. Частотность употребления симами маркеров позитивного или негативного отношения варьируется в зависимости от того, насколько комфортную «жизнь» обеспечивает им игрок: если нужды сима всегда удовлетворены, то он практически не будет оперировать фразами с негативной коннотацией, и наоборот. В целом, игра *The Sims* конструирует реальность, где почти нет места бедам, негативу и злости, весь игровой процесс направлен на то, чтобы симы были счастливы, поэтому положительные оценочные маркеры для дискурса этой игры являются более естественными.

Одним из маркеров разговорной речи в естественных языках являются идиомы. Идиоматические конструкции появляются непосредственно в процессе жизнедеятельности общества, коммуникации между его членами и

передаются из уст в уста, от поколения к поколению. Искусственному языку симлиш наличие идиом придает живость, знаменует его коммуникативный характер. В язык симлиш идиомы заимствованы из английского языка. Например, идиоматическая конструкция *Awi puaka* со значением «это ничего не значит» соответствует английского идиоме *It don't mean jack* с таким же значением.

Игровой процесс является репрезентацией реальной жизни, что порождает коммуникативные условия для появления обценной лексики, то есть стилистически маркированных слов. При этом, ряд лексических единиц был заимствован из английского языка практически без изменений, поэтому по звучанию этих слов можно сразу догадаться об их значении: *dwamb – damn; brich – bitch*. При этом также в языке довольно много уникальных конструкций: *garnar frash – asshole*. Несмотря на то, что в мире игры *The Sims* предполагается, что все симы, жители всех городов, говорят на языке симлиш, в нем присутствует понятие диалектов или национальных вариантов языка, что сближает его с естественными языками.

Уникальным для языка симлиш является корпус фраз, имеющих чисто практическое значение в игровом процессе. Они используются не для создания иллюзии реальности, а, скорее, наоборот, несколько разрушают ее. Так, фраза *neeba zow (need you now)* никогда не употребляется по отношению к другому симу, то есть в диалогах она не звучит, а произносится только тогда, когда управляемый игроком персонаж испытывает нужду в чем-то, то есть эта фраза – прямое обращение к игроку, человеку по ту сторону монитора. Интересен также тот факт, что в языке симлиш существует девять способов передачи значения «отойди с дороги, что-то мешает пройти». Это определяется спецификой игры, так как симы, имея ограниченные возможности передвижения (они могут пройти только там, где достаточно пустого пространства), часто застревают и сообщают игроку об этом, в чем также выражается экспрессивная функция языка и реализуется задача вербально показать игроку нужды сима на данный момент.

Таким образом, игра *The Sims* симулирует реальный мир, соответственно, язык симлиш симулирует естественный язык в большинстве аспектов. Коммуникативная специфика реализации функций языка симлиш выстраивается как комбинация симплифицированно реализованных функций естественных языков и одной уникальной характеристики, имеющей сугубо практическое значение в игровом процессе.

Литература

1. Кузнецов С.Н., Андриющенко В.М. Искусственные языки [Электронный ресурс] // Большая российская энциклопедия. 2016. URL: <https://old.bigenc.ru/linguistics/text/2022477> (дата обращения: 08.05.2023).
2. Саяхова Д.К. Семиотическая природа компьютерного дискурса (на примере видеоигр) // Вестник Башкирск. ун-та. 2021. №1. С.250–254.
3. Селютин А.А. Дискурс видеоигр: к вопросу о терминологии // Вестник ЧелГУ. 2022. №3. С. 138–143.
4. Старостина Ю.С. Англоязычный драматургический диалог как стилизованная коммуникация: лингвоаксиологический аспект // Вопросы журналистики, педагогики, языкознания. 2022. Т. 41. № 1. С. 143–155.
5. Ханжин Ю.С. Сопоставительный анализ дискурсивных характеристик компьютерных игр. Пермь, 2018. 57 с.

Ю.С. Селезнева
Самарский университет, Самара, Россия
Научный руководитель: И.Б. Кривченко

СЕМАНТИЧЕСКИЕ ГРУППЫ СОВРЕМЕННЫХ АНГЛОЯЗЫЧНЫХ ФИЛЬМОНИМОВ

Аннотация. В работе проведен анализ семантических характеристик названий фильмов, вышедших в Великобритании и США за последние сорок лет. Уже существующие классификации фильмонимов рассматриваются по семантическому признаку. Корпус выборки анализируется с точки зрения приведенных классификаций. Наиболее частотными представляются фильмонимы-имена главных персонажей фильмов, фильмонимы, указывающие на время и место действия в фильме. Часто в название фильма выносятся одновременно несколько семантических признаков, в результате чего появляется смешанная группа фильмонимов.

Ключевые слова: фильмоним, название фильма, лексико-семантические группы, семантическая классификация.

Знакомство потенциального зрителя с фильмом начинается с восприятия его названия. Фильмоним формирует у целевой аудитории определенные ассоциации, отсылая к содержанию фильма, жанру, главным персонажам.

Фильмоним представляет собой название фильма. Он, как и заглавие, имеет внешний и внутренний контексты [2, с.4]. Внешним контекстом Д.И. Цыркун называет саму среду фильмонима – художественную,