УДК 811.111

А.В. Галашов
(Россия, Самара)

ФУНКЦИИ ИГРОВОГО ДИСКУРСА

В данной работе исследуется такой феномен массовой культуры как видеоигры. Данный феномен рассматривается с точки зрения коммуникативного акта. Ключевым аспектом данной работы становится семиологический аспект, рассматриваются элементы успешной коммуникации по модели Якобсона и их функции в игровом дискурсе. Выявляются сходства и различия с традиционными видами коммуникации. В заключении делаются выводы об видеоиграх как о специфичном коммуникативном акте между разработчиком и реципиентом.

Ключевые слова: *видеоигры, семиология, коммуникативный акт, код, декодирование, языковые средства, внутриигровое повествование.*

Видеоигры – особое программное обеспечение развлекательного характера, предназначенное для ряда электронных платформ (например, игровых приставок или персонального компьютера), которое содержит графические, звуковые и текстовые элементы и предполагает «наличие одного или более игроков в физическом или сетевом окружении» [Харлашкин 2016: 93]. Отношение к видеоиграм в научном сообществе до сих пор остается вполне противоречивым, однако нельзя отрицать, что данный вид цифрового продукта успешно интегрировался в современную массовую культуру и занял отдельную, значимую ее часть. Данный продукт открывает человеку новые возможности для получения знаний (если мы говорим, например, об обучающих играх), коммуникации с другими игроками и получения эстетического удовольствия от создаваемых разработчиками фантастических миров, в которые погружается игрок. Изучение данного культурного феномена, следуя из всего вышесказанного, должно происходить наравне с другими аспектами культуры, такими как кинематограф и литература.

Изучение видеоигр – Game Studies – относится к числу типичных примеров междисциплинарных исследований. Причем междисциплинарность в данном случае предполагает использование теоретико-методологического потенциала как естественнонаучного, так и со-

циогуманитарного знания. Очевидно, что если, например, речь идет об изучении механики видеоигр, их характеристиках физического свойства, то требуется обращение к техническим наукам. С другой стороны, исследование влияния видеоигрового контента, например, на трансформацию повседневности, потребует обращения к потенциалу социо-гуманитарных наук [Aarseth: 2001].

Перспективным для научных изысканий представляется исследование видеоигр с позиции семиологии, так как данное поле до сих пор остается малоизученным. Конкретно мы имеем в виду семиологическую сторону языка. Актуальным на данном этапе развития науки является аналитическое рассмотрение особенностей речевого взаимодействия между участниками видеоигрового пространства и выявление определенных в нем закономерностей, обусловленных и спецификой цифрового продукта, и той социокультурной средой, в рамках которой выстраиваются речевые взаимоотношения между геймерами [Тарасов: 2023].

Методологически изучение цифровой медиа риторики, а именно видеоигр, опирается на принципы междисциплинарного подхода, а также нарративного исследования медиа артефактов. Основными методами исследования выступил лингвистический вид анализа – он составил основу методологической части настоящей работы.

Одним из первых в исследовании видеоигр с точки зрения лингвистики можно назвать британского автора Астрид Энсслин.

А. Энсслин выпустила несколько монографий, посвященных лингвистическому аспекту видеоигр («The Language of Gaming», «Literary Gaming»). В своей работе «The Language of Gaming» («Язык видеоигр» исследователь разбивает дискурс видеоигр на несколько уровней:

1. языковые средства, используемые самими игроками для обсуждения различных аспектов игрового процесса;
2. языковые средства, используемые профессиональными разработчиками видеоигр в процессе работы;
3. языковые средства, используемые СМИ, активистами, политиками и пр. в контексте обсуждения видеоигр;
4. языковые средства, используемые внутри самой игры, включая как пользовательский интерфейс, так и элементы повествования (к примеру, реплики персонажей);
5. языковые средства, используемые в разнообразных сопроводительных текстах (руководствах пользователя и пр.) [Ensslin A. 2011: 6].

В нашей работе нас интересует уровень внутриигрового повествования и его языковые элементы.

Для изучения данных элементов мы взяли модель коммуникации Романа Якобсона. Мы выбрали данную модель, так как он рассматривает как функции языка, так и функции отдельных единиц, а также включение участников разговора восприятие ими языковых средств.

В коммуникативном акте, по Р. Якобсону, выделяются следующие функции:

– Эмотивная (экспрессивная) функция. Сконцентрирована на адресанте, цель которой – прямое выражение отношения говорящего к тому, о чем он говорит. Якобсон считал, что «она связана со стремлением произвести впечатление определенных эмоций у реципиента». Эмоциональный слой языка формируется главным образом с помощью междометий, которые окрашивают все высказывание определенной интонацией. Для примера Якобсон ссылается на практику Станиславского в театре. Режиссер на прослушиваниях во МХАТ ставил задание составить из слов «сегодня вечером» 40 различных высказываний, меняя лишь их экспрессивную окраску. Аудитории при этом предполагалось раскрыть контекст ситуации, исходя лишь из интонационной окраски этих слов.

1. Конативная функция (функция усвоения) ориентирована на адресата. Выражается в звательной форме и повелительном наклонении. Не подчиняется правилам повествовательных предложений, не может быть выражено сомнений относительно сообщения.

2. Референтивная (коммуникативная) функция соотносится с предметом, о котором идет речь. Эта функция связана с отношением сообщения к референту или контексту.

3. Фатическая функция служит для проверки работоспособности канала связи и установления контакта с реципиентом, определяя тем самым необходимость продолжения или прекращения коммуникации. Проверка происходит через обмен риторическими формулами, чья единственная функция – поддерживать коммуникативный контакт.

4. Метаязыковая функция (функция толкования) устанавливает значения высказывания с помощью определения единообразия кода.

5. Поэтическая функция, ориентированная на само сообщение, а не на прочие элементы коммуникации, заставляет обращать внимание на его форму и содержание. Р. Якобсон полагал эту функцию ключевой для любого произведения искусства.

Элементы коммуникационной модели находятся в различных видах связей и отношений с функциями языка.

Так, экспрессивная функция напрямую связана с коммуникатором и выражает его отношение к исходящему сообщению. Конечно, экспрессия меняется на протяжении акта взаимодействия, тон создаtтся

при помощи лингвистических и экстралингвистических компонентов. К экстралингвистическим компонентам относятся аудиоряд, видеоряд, интерактивная составляющая и сложность/легкость оперирования игровыми механиками. Также тон задают диалоги персонажей. Например, во время битвы некоторые персонажи используют угрозы. В диалогах данная функция выражается не в смысле сообщения, а в его форме, т.е. интонация, жесты персонажа, сопровождающие сообщения.

Метаязыковая функция связана с кодом, с помощью которого можно определить значение слова через описание содержания этого слова. Метаязыковой компонент реализуется через внедрение в код автором своих символов, и в некоторых случаях их значение объясняется не сразу, а становится в процессе взаимодействия адресата с игрой. Например, в играх разработчика FromSoftware, в начале игры реципиенту дается незнакомая терминология, наименования мест, личностей и некоторых слоев общества. (Вступление из Dark Souls 3: «*Yes, indeed. It is called Lothric, where the transitory lands of the Lords of Cinder converge. In venturing north, the pilgrims discovered the truth of the old words: «The fire fades and the lords go without thrones.»* [...] *the Lords will abandon their thrones... And the Unkindled will rise – Nameless, accursed Undead, unfit even to be cinder. And so it is, that ash seeketh embers»*; Вступление из Elden Ring: *«A Tarnished of no renown. Cross the fog, to the Lands Between. To stand before the Elden Ring. And become the Elden Lord».* Противопоставление слов Tarnished и Elden Lord говорит нам о том, что это могут быть слои общества, как и противопоставление Unkindled и Lords of Cinder. Также мы видим здесь объект мотивации главных героев: Cinder, Embers, Elden Ring. Данные термины и ценности не объясняются эксплицитно. Адресат использует когнитивные способности, чтобы прийти к определению. Контекст, визуальные и звуковые знаки помогают реципиенту понять код, при помощи которого создано сообщение.

Коммуникативная функция ориентируется на контекст и может быть реализована посредством прямого обращения к объекту, о котором сообщается. Для реализации контекста происходит повтор слов – Tarnished (повтор в повествовании и другими персонажами), Erdtree (Мировое дерево в виртуальном мире, важная роль в повествовании), Elden Ring (название игры совпадает с предметом в игре), Elden Lord (наивысший слой в обществе), Fingers, Grace (элемент игровой механики, который также занимает важную роль в повествовании), Lands Between (Место, в котором происходят сюжетные действия. Повторение фразы в повествовании).

Конативная функция выражает непосредственное воздействие на сторону, принимающую сообщение, посредством, к примеру, использования повелительного наклонения. В основном это можно услышать от боссов *(«A lowly Tarnished, playing as a lord. I command thee, kneel!» / «Heed my words». / «You will witness true horror. Now, rot!»)* В основном это сделано, чтобы вызвать у игрока негативные эмоции и настроить его на столкновение.

Чтобы вызвать определенную реакцию у реципиента разработчик запрограммировал несколько концовок в зависимости от того, как реципиент взаимодействовал с виртуальным миром и персонажами. В конце главный герой получает роль правителя и в зависимости от его действий во время игры, время его правления получают собственные имена имеющие свои коннотации. (*«Our seed will look back upon us, and recall… An Age of Fracture. / The reviled curse that defined our age. The Blessing of Despair. / The Age of Order»*). Это сделано с целью дать оценку действиям реципиента, чтобы тот проанализировал свое взаимодействие с виртуальным миром и сделал какие-то выводы. Это еще сделано для того, чтобы побудить игрока начать новую сессию и повлиять на мир по-другому.

Фатическая функция же реализует цели поддержания контакта, не обращая особого внимания на содержание. Так как здесь нет прямого контакта между разработчиком игры и тем, кто в нее играет, данная функция не поддерживается во время данного коммуникативного акта.

Поэтическая, или, в нашем случае эстетическая функция в большей степени ориентируется на форму, чем на содержание. Мы подразумеваем не только особенности речи некоторых персонажей («*Well, thou art of passing skill… I shall remember thee, Tarnished»)* или особенности повествование (повтор некоторого текста вступления с текстом окончания: «*The fallen leaves tell a story. […] In our home, across the fog, the Lands Between»*), но и внеязыковые эффекты (визуальное противопоставление вступительного ролика с окончательным – использование иллюстраций в начальном ролике и использование игрового движка в конечном ролике – начало вступительного ролика с темного экрана, а начало окончательного – с белого) звуковой дизайн (при появлении противника играет оркестр, при исследовании мира происходят звуки окружения).

Рассмотрим описание, которое дал Роман Якобсон своей модели:

Адресант посылает сообщение адресату. Эффективная коммуникация между адресантом и адресатом, обеспечивающая выполнение сообщением своих функций, требует соблюдения ряда ключевых факторов, как:

1. Адресант (addresser) – Субъект, отправляющий (кодирующий) сообщение;

2. Адресат (addressee) – Субъект, получающий (декодирующий) сообщение;

3. Сообщение – Информация, отправляемая адресату;

4. Контекст (context), о котором идет речь. Необходимым условием для однозначного восприятия контекста адресатом является его вербальная природа или возможность вербализации;

5. Код (code). Чтобы код был понятен обеим сторонам коммуникации, он должен быть у них общим – полностью или частично;

6. Контакт (contact) – канал физической связи или же наличие психологической связи между адресантом и адресатом. Контакт поддерживает возможность установления и продолжения коммуникации между сторонами.

Каждому из шести указанных факторов соответствует отдельная функция языка. Языковая функция подразумевает под собой установку роли сообщения в коммуникации по отношению к ее остальным элементам. Вербальная структура сообщения в первую очередь определяется его доминирующей функцией, хотя само сообщение, как правило, полифункционально.

По модели Якобсона следует определить две модели для дискурса видеоигры: модель общения между героями внутри игры и модель коммуникации автора с игроком. Модель коммуникации автора подразумевает собой следующее:

Адресантом является разработчик игры, как коллективный, так и индивидуальный. Адресатом выступает, в большинстве случаев, массовый реципиент (за исключением некоторых случаев). Кодом в данной ситуации является игра как медиум, при этом автор сам выбирает, как ему передать сообщение – эксплицитно (через диалоги с персонажами, внутриигровые записи или, в некоторых случаях, сообщение от автора) или имплицитно (через эмоциональное состояние персонажей, игровые механики, скрытые элементы). Контакт устанавливается исключительно психологический, так как игрок не может общаться с разработчиком через данный медиум как разработчик общается с адресатом. Естественно, сообщение и код будут зависеть от автора, так как именно автор диктует сообщение и медиум – от навыков автора будет зависеть передача смысла. Автор должен обладать как и лингвистическими, так и внеязыковыми функциями для передачи своего сообщения. Контекст образуется при создании виртуального мира – визуальные знаки, подходящий аудиоряд и предисловие.

Рассмотрим, как данные характеристики проявляются в игре Dark souls 3 и Elden Ring от разработчика FromSoftware. Между адресантом и адресатом устанавливается контакт с запуском программного обеспечения. После установления психологического контакта, программа выступает как код общения, однако, в данном случае только адресант понимает код в полной мере. Одной из задач адресата становится декодирование сообщения. Пассивное декодирование, включает в себя просмотр видеороликов и прослушивание диалогов персонажей. Активное декодирование включает в себя исследование мира, активное взаимодействие с ним, чтение внутриигровых книг, описаний предметов. Декодирование становится одним из главных составляющих при данной модели. При этом главным становится как автор пользуется данным кодом. Например, когда создается контекст во вступительном ролике Elden Ring, устанавливая позицию главного героя и закрепляя его мотивацию: *«The fallen leaves tell a story. The great Elden Ring was shattered. In our home, across the fog, the Lands Between. Now, Queen Marika the Eternal is nowhere to be found [...] Arise now, ye Tarnished. Ye dead, who yet live. The call of long-lost grace speaks to us all…»*. Здесь мы видим принадлежность главного героя к отверженному слою общества *«Tarnished»* (*«Погасший»*), которые почувствовали зов такого явления как *«Grace»* (*«Благодать»*). Автор дает существующим словам новые значения, используемые в рамках данной игры, таким образом автор устанавливает код для себя и для адресата на время всей модели. Это также проявляется на протяжении всей игры – при взаимодействии с персонажами (*«Ah, you've come to lend me your aid, have you? Well, that's very kind, but, um… No, no. Th-the help is very much appreciated. Even from a Tarnished»*) при взаимодействии с сильными соперниками («*Foul Tarnished, In search of the Elden Ring. Emboldened by the flame of ambition»; «Graceless Tarnished. What is thy business with these thrones? [...] Thy kind are all of a piece. Pillagers. Emboldened by the flame of ambition»*), а также при взаимодействии с виртуальным миром в целом. В совокупности с сложным игровым процессом, взаимодействиями с персонажами и противостояниями, игрок начинает принимать мотивацию, преподнесенную автором в начале игры и преследует поставленную разработчиком цель, вследствие которой реципиент получает определенное сообщение, заложенное автором и совмещающее в себе элементы как и эксплицитного (обращения внутриигровых персонажей к главному герою; описания к оружию, броне; сюжетные записки), так и имплицитного (получение нового опыта и навыков; выстраивание стратегий атак и

защиты в боях с определенными внутриигровыми персонажами; возможность получить подсказку от других игроков в онлайн-режиме игры;) кода. Выстраивается и поддерживается коммуникативный акт между разработчиком (адресантом) и игроком (адресатом).

Заключение

В видеоиграх к внелингвистическим компонентам добавляются компоненты присущие только видеоиграм – интеракция адресата с виртуальным миром и способность адресанта к созданию адаптирующегося виртуального мира. Через него автор может выразить свое мнение путем инструментов, которые позволяют передать релевантную информацию для того или другого игрока, разделяя массового реципиента на группы, по принципу декодируемой информации, нежели той, которую закодировал автор. Каждому реципиенту от автора дается одинаковый изначальный код (вступление), который воспринялся каждым реципиентом по-своему, после чего происходит взаимодействие с диалогами, виртуальным миром. По окончанию игрок оцениваются с моральной стороны по его поступкам. При этом акте коммуникации реципиент получает точку зрения разработчика и может размышлять об опыте. Данный акт, будет разным в зависимости от реципиента к реципиенту.

Библиографический список

1. Богданова К.В. Англоязычный дискурс ролевых видеоигр: интертекстуальный аспект / Rhema. [Электронный ресурс]. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/angloyazychnyy-diskurs-rolevyh-videoigr-intertekstualnyy-aspekt (дата обращения: 03.12.2025).

2. Тарасов А.Н., Беляев Д.А. ВИДЕОИГРОВАЯ МЕДИАРИТОРИКА: УРОВНИ И ХАРАКТЕРИСТИКИ // Теория и практика общественного развития. [Электронный ресурс]. URL: https://cyberleninka.ru/article/n/videoigrovaya-mediaritorika-urovni-i-harakteristiki (дата обращения: 06.12.2025).

3. Харлашкин М.Н. Особенности дискурса видеоигр // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Лингвистика. 2016. № 1. С. 92-98.

4. Якобсон Р. Лингвистика и поэтика / Структурализм: «за» и «против». [Электронный ресурс]. URL: https://philologos.narod.ru/classics/jakobson-lp.htm (дата обращения: 02.12.2025).

5. Aarseth E. Computer Game Studies, Year One. / Game Studies. [Электронный ресурс]. URL: https://gamestudies.org/0101/editorial.html (дата обращения: 02.12.2025).

6. Ensslin A. The Language of Gaming. / Palgrave Macmillan. [Электронный ресурс]. URL: https://www.researchgate.net/publication/ 260929727_ The_Language_of_Gaming (дата обращения: 10.12.2025).

Источники

1. Dark Souls 3 wiki – Dark Souls 3 Wiki. [Электронный ресурс] – URL: https://darksouls.fandom.com/wiki/Dark_Souls_III (дата обращения: 10.12.25).

2. Elden Ring Wiki – Elden Ring Wiki. [Электронный ресурс] – URL: https://eldenring.fandom.com/wiki/Elden_Ring_Wiki (дата обращения: 10.12.25).

A.V. Galashov
(Russia, Samara)

THE FUNCTIONS OF GAME DISCOURSE

This work examines video games from the perspective of a communicative act. The key aspect of this work is the semiological aspect. It examines the elements of successful communication according to Jakobson's model of communication. The study shows similarities and differences with traditional forms of communication. The paper concludes by drawing conclusions about video games as a specific communicative act between the developer and the recipient.

Keywords: *video games, semiology, communicative act, code, decoding, linguistic means, in-game narrative.*