

ВИДЕОИГРА КАК ЖАНР КОМПЬЮТЕРНОГО ДИСКУРСА (НА МАТЕРИАЛЕ СЕРИИ ИГР «THE LORD OF THE RINGS»)

Актуальность исследования определяется недостаточной изученностью жанровой специфики динамично развивающегося жанра видеоигры и отсутствием релевантной теоретической базы. Цель данного исследования – выявить особенности жанра видеоигры на материале серии игр «The Lord of the Rings». В исследовании были применены методы анализа речевого жанра, сплошной выборки, стилистического анализа, контекстуального анализа и экстралингвистического анализа. Специфическими чертами жанра ролевой игры явились особые коммуникативная цель, образ автора, образ адресата, диктум, фактор прошлого, фактор будущего и формальная организация, сохранение которых при переводе видеоигр является приоритетной задачей переводчика.

Ключевые слова: дискурс, компьютерный дискурс, речевой жанр, жанр видеоигры, жанровая специфика.

На сегодняшний день информационные технологии являются неотъемлемой частью практически всех отраслей жизни человека. Каждый день всё большее количество людей задействуют в своей деятельности программное обеспечение, и одним из самых популярных его видов стала видеоигра.

Как и в любой другой сфере, в индустрии видеоигр существуют свои корпоративные гиганты: Electronic Arts, Blizzard Entertainment, Valve и др., большинство которых базируются в США, где в 2011 г. производство видеоигр было признано видом искусства Национальной программой поддержки искусства (National Endowment for the Arts). Этот факт отображает то, что видеоигры становятся всё более распространенным и востребованным продуктом сферы информационных технологий как в области развлечений, так и в образовательном контексте. Таким образом, перед исследователями, специализирующимися в речевых жанрах – относительно устойчивых тематических, композиционных и стилистических типах высказываний или текстов [1], встает задача определения видеоигры как жанра и описания ее жанровых особенностей, и для решения этой задачи следует определить понятия «дискурс» и «компьютерный дискурс».

Термин «дискурс» в последние годы очень активно фигурирует в рамках самых разных сфер деятельности человека. Наравне с отсутствием общепринятого определения этого явления, этот факт указывает на то, что дискурс – многогранное явление, вследствие чего оно является предметом междисциплинарного изучения. Логично, что представители каждой научной дисциплины подходят к пониманию данного термина по-своему.

Изначально термин «дискурс» был исключительно философским. Так, в истории классической философии понятие использовалось для описания последовательного перехода от одного дискретного шага к другому; дискурсивное мышление противопоставлялось интуитивному на основе последовательности и логичности. Позднее (в современной французской философии постмодернизма), дискурс стал пониматься как характеристика тех или иных ментальностей и идеологий, которые выражены в связном, целом и погруженном в жизнь тексте. Последнее определение логично подводит к интересующей нас стороне понятия «дискурс».

В лингвистическом аспекте термин пришел в употребление в начале 1970-х гг., и ныне дискурс понимается как комплексное единство языковой практики и экстралингвистических явлений; последние критически важны для понимания речевого произведения, т. к. они предоставляют сведения об участниках коммуникации, их целях и условиях передачи сообщения. Однако и в этом случае единства мнений по определению дискурса не существует. Так, по определению В. И. Карасика, дискурс является текстом, погруженным в ситуацию общения, допускающим «множество измерений» и взаимодополняющих подходов в изучении, в том числе прагмалингвистический, психолингвистический, структурно-лингвистический, лингвокультурный, социоллингвистический [2]. Среди иных определений дискурса, выдвинутых в рамках когнитивно-дискурсивной парадигмы, следует отметить видение дискурса М. А. К. Хэллидея, который рассмотрел его через триаду «поле (field) – направление (tenor) – модус (mode)», определив его как функционирующий в контексте культуры и ситуации текст [3].

Изучив различные точки зрения исследователей на проблему, мы, вслед за Н. Д. Арутюновой, определяем дискурс как текст (т. е. любое речевое произведение, заверщенное семантически и грамматически) вместе с экстралингвистическими (прагматическими, социокультурными, психологическими и др.) факторами ввиду емкости и логичности понимания термина, сформулированного данным автором [4].

Ученые предприняли множество попыток систематизировать изучение дискурса – например, такие исследователи, как Т. А. ван Дейк [5], М. В. Беляков [6] и др. Количество подходов на сегодняшний день настолько велико, что выделить одну классификацию, которой бы придерживалась хотя бы большая часть лингвистов, не представляется возможным. Положение также осложнено тем, что сейчас эта область лингвистики весьма популярна и динамично развивается, постоянно формируя всё новые варианты решения актуальных вопросов языкознания. В рамках данного исследования нами была рассмотрена классификация Е. Н. Галичкиной [7], которая разграничивает четыре подхода к определению и изучению дискурса, выделяя:

- 1) коммуникативный подход;
- 2) структурно-синтаксический подход;
- 3) структурно-стилистический подход;

4) социально-прагматический подход.

Структурно-синтаксический и структурно-стилистический подходы ограничены и не учитывают релевантные для данного исследования аспекты, такие как коммуникативная ситуация и контекст. Социально-прагматический подход, в свою очередь, не акцентирован на коммуникативном акте, также представляющем особую важность для данного исследования. Коммуникативный же подход направлен на изучение дискурса с точки зрения теории коммуникации; при применении данного подхода внимание обращается на все важные элементы коммуникативного акта: на код, ситуацию, источник (адресанта), рецептора (адресата). Для анализа жанровых особенностей видеоигры необходимо учитывать коммуникативную ситуацию, т. к. коммуникативная ситуация является центральной составляющей характеристики любого речевого жанра. Таким образом, в рамках данного исследования был применен коммуникативный подход к изучению дискурса.

Как и в случае с понятием дискурса, общепринятого понимания термина «компьютерный дискурс» не существует, однако представляется возможным выделить наиболее распространенное понимание этого понятия. Так, в большом количестве работ российских лингвистов компьютерный дискурс определяется как «многожанровая функциональная разновидность монологической и диалогической речи, порождаемая в процессе компьютерного общения» [7].

Большинство исследователей выделяют следующие конститутивные признаки компьютерного дискурса.

1. Иллокутивность. По Д. Остину, который ввел понятие «иллокутивность», иллокутивный акт – это реализация коммуникативного намерения говорящего [8]. Иллокутивность компьютерного дискурса – это направленность на реализацию компьютерного намерения участников компьютерной коммуникации.
2. Цифровой канал передачи сигнала. Канал передачи сигнала компьютерного дискурса специфичен: им является компьютер, а именно цифровой сигнал, посредством которого передается информация, т. е. данные.
3. Дистантность. Под дистантностью компьютерного дискурса подразумевается нахождение коммуникантов на значительном расстоянии друг от друга и опосредованность их общения компьютером.
4. Анонимность. Данное свойство компьютерного дискурса характеризуется принципиальной анонимностью информации. Действительно, часто наличие посредника-компьютера приводит к частичной или полной анонимности коммуникантов.
5. Практическая непосредственность, или сетевая структура. Данная особенность включает в себе возможность для коммуникантов быть участниками общения посредством компьютера и обмениваться информацией независимо от социальных, экономических и политических факторов.
6. Гипертекстуальность. Для компьютерного дискурса характерно наличие гипертекста – «текста, устроенного таким образом, что он превращается в систему, иерархию текстов, одновременно составляя единство и множество текстов» [9]. Таким образом, гипертекст есть метод взаимосвязи одних данных с другими.
7. Мультимедийность. Под мультимедийностью понимается использование таких элементов, как аудио- и видеосопровождение, всевозможные графические элементы и их комбинации, а в некоторых случаях и их взаимодействие с текстом. Сюда же относятся так называемые креолизованные тексты. С точки зрения лингвистики текста, креолизованные тексты – это «особый лингвовизуальный феномен, текст, в котором вербальный и изобразительный компоненты образуют одно визуальное, структурное, смысловое и функциональное целое, обеспечивающее его комплексное прагматическое воздействие на адресата» [10].
8. Устно-письменный характер коммуникации. Во-первых, эта особенность подразумевает применение как устной, так и письменной форм речи; во-вторых, данное свойство компьютерного дискурса говорит о единстве устной и письменной речи.

Таким образом, наличие и взаимосвязь конститутивных признаков позволяют утверждать, что компьютерный дискурс действительно является дискурсивной единицей, из чего в свою очередь следует то, что компьютерный дискурс также обладает присущими всем видам дискурса свойствами. Так, например, компьютерному дискурсу, как и политическому, военному, религиозному и другим видам дискурса, присуще жанровое разнообразие.

Итак, как и любой вид дискурса, компьютерный дискурс обладает собственной классификацией речевых жанров. По Т. В. Шмелевой, «каждая речевая сфера вырабатывает собственный репертуар речевых жанров, язык же в целом располагает номенклатурой речевых жанров, филологическое описание которых необходимо для исследования и описания закономерностей речевого общения» [11], из чего можно сделать вывод о том, насколько важную роль играет речевой жанр для языка в целом и для компьютерного дискурса в частности.

Логично, что не существует однозначной жанровой классификации компьютерного дискурса ввиду «молодости» этого языкового явления и высоких темпов его развития и изменения, что обусловлено не менее быстрым развитием информационных технологий. Таким образом, при изучении взглядов различных исследователей на жанровую классификацию компьютерного дискурса неизбежно столкновение с

плюрализмом мнений и подходов к решению данного вопроса. Так, например, Ф. О. Смирнов выделяет такие жанры, как чат, блог, электронная почта и др., основываясь на степени интерактивности коммуникации [12]. Однако автор данной классификации, как и некоторые другие лингвисты, принимает за компьютерный дискурс явление, которое в ряде других трудов фигурирует как «интернет-дискурс» – общение в компьютерных сетях. Более широкий взгляд на жанры компьютерного дискурса представлен в классификации Е. Н. Галичкиной, которая выделяет следующие типы жанров компьютерного дискурса:

- 1) профессионально ориентированные жанры (жанры научной речи в сфере информатики (как письменные, так и устные), жанр ограниченной гарантии);
- 2) социально ориентированные жанры (научно-популярные жанры, тексты СМИ, критические статьи, жанр рекламной рецензии, рекламы);
- 3) жанры технической поддержки пользователей (жанр спецификации, инструкции, рекомендации по устранению неполадок и т. п.) [13].

Очевидным преимуществом этой классификации является широкий угол рассмотрения спектра жанров: Е. Н. Галичкина учитывает устные и письменные жанры, жанры, общие для научной сферы, и жанры, характерные лишь для компьютерного дискурса. Таким образом, данная классификация систематизирует компьютерный дискурс как единое целое, уделяя внимание самым разным его аспектам и жанрам. Именно интегральность и детализированность жанровой классификации Е. Н. Галичкиной стали ключевыми факторами при выделении ее как основной и наиболее релевантной для данного исследования.

В данном исследовании предлагается считать видеоигру социально ориентированным жанром компьютерного дискурса на основании того, что данный продукт сферы высоких технологий предназначен для развития, образования и времяпрепровождения пользователей. Однако перед этим следует убедиться в статусе видеоигры как речевого жанра.

Для решения этой задачи в рамках данного исследования был применен метод анализа речевого жанра по схеме Т. В. Шмелевой.

Так, по Т. В. Шмелевой, «создать описание РЖ (речевого жанра) возможно, если будут выработаны общие основания для изучения всех жанров» [11]. В своем исследовании Т. В. Шмелева вводит так называемые жанрообразующие признаки, проанализировав которые исследователь может подробнее изучить тот или иной речевой жанр, а также сравнить речевые жанры между собой. Назовем данные признаки.

1. Коммуникативная цель создания данного жанра. Данное понятие реализуется в следующих своих типах:

- информативная,
- оценочная,
- императивная,
- ритуальная.

2. Образ автора. Данное явление выражает позицию автора по отношению к адресату речевого произведения и представляется критериями типами, как:

- полномочия,
- авторитет,
- информированность,
- заинтересованность и др.

3. Образ адресата. Настоящая категория характеристики речевого жанра существует в форме нижеперечисленных категорий:

- возможность,
- необходимость,
- интерес и др.

4. Диктум. Под диктумом понимается событийная основа высказывания, которая является неотъемлемой частью любого речевого произведения, в связи с чем данная категория стала одним из конститутивных признаков речевого жанра в работах Т. В. Шмелевой.

5. Фактор прошлого. Данный признак речевого жанра определяется наличием событий, предшествующих коммуникации. Настоящая категория речевого жанра представляет особую значимость ввиду того, что она вводит в речевое произведение событийность, которая зачастую является определяющим фактором в анализе речевого произведения, а зачастую детерминирует само его существование.

6. Фактор будущего. Данная категория жанра заключается в результативности коммуникации, которая нередко представляет особую ценность для некоторых жанров (например, жанр инструкции) и, несомненно, должна являться одним из конститутивных признаков любого речевого жанра.

7. Формальная организация. Каждый речевой жанр характеризуется рядом грамматических и лексических особенностей, и их описание и анализ позволяют сформулировать ключевые собственно языковые особенности, присущие жанру, что, в свою очередь, облегчает определение жанра данного речевого произведения (например, жанр делового письма).

Предполагается, что предложенный Т. В. Шмелевой план анализа позволяет в должной мере сформулировать и сопоставить специфику тех или иных речевых жанров, поскольку охватывает неотъемлемые жанрообразующие черты любого текста, в том числе текста компьютерного дискурса.

Говоря о видеоигре как жанре компьютерного дискурса, необходимо помнить о ее новизне и специфичности, присущей как компьютерному дискурсу в целом, так и видеоигре в частности. Анализ речевого жанра, примененный в данном исследовании, позволил сделать следующие заключения о настоящем жанре.

1. Коммуникативная цель: в зависимости от вида игры (например, обучающая видеоигра, ролевая, стратегическая) ее коммуникативная цель может варьироваться и быть обучающей, развлекательной или др.
2. Образ автора: в любой видеоигре автор предстает создателем, регулятором или гидом по виртуальному пространству игры либо непосредственно, либо под видом одного из персонажей игры (что особенно часто наблюдается на начальных этапах игры, когда пользователю требуется введение в его возможности и цели в рамках игры).
3. Образ адресата: пользователь в любой видеоигре есть участник процесса прохождения игры, который имеет свои цели и задачи, разнящиеся от одного вида игр к другому, но это неизменно главный герой действия, разворачивающегося в видеоигре.
4. Диктум: событийная основа коммуникации автора и адресата, как правило, заключается в желании пользователя вступить в игровой процесс и достигнуть поставленных целей средствами, которые будут ему предоставлены автором в виртуальной реальности.
5. Фактор прошлого: настоящая категория речевого жанра в случае с видеоигрой опирается на приобретение пользователем продукта производителя видеоигр и его заинтересованность во вступлении в игровой процесс.
6. Фактор будущего: любая видеоигра, будь то игра, обладающая сюжетной линией (например, обучающая видеоигра) или не имеющая таковой (видеоигра-симулятор), в определенный момент исчерпывает себя для пользователя, за чем следует либо логическое завершение коммуникации, либо ее продолжение в последующих, обновленных версиях игры или других продуктах производителя.
7. Формальная организация: собственно языковые особенности текстов видеоигр варьируются в зависимости от их сюжета и вида; общим является наличие стилистического единства текстов видеоигры. Подобный прием позволяет добиться создания определенной атмосферы той или иной реальности или эпохи. Так, например, тексты игр, действие в которых разворачивается в Средневековье, изобилуют архаизмами; спортивные или обучающие симуляторы – специфической терминологией и т. д.

Наличие всех перечисленных выше признаков видеоигры позволяет заявить, что видеоигра действительно является полноценным речевым жанром компьютерного дискурса. Помимо конститутивных признаков, которыми обладает жанр видеоигры, представляется возможным выделить такую особенность, как наличие определенного набора разновидностей жанра, которые, оставаясь в рамках того или иного жанра, характеризуются определенными различиями по некоторым жанровым конститутивным признакам.

Возвращаясь к видеоигре как продукту информационных технологий, необходимо подчеркнуть то, что с развитием игровой индустрии видеоигры стали разнообразнее и сложнее. Подобно литературе, кинематографу и многим другим видам искусства, видеоигры подразделяются на виды, которые отличаются друг от друга целями, стоящими перед игроком, и средой, в которую помещается пользователь или его персонаж. Так, в одном из выпусков известного в сфере видеоигр издания «Игромания» была опубликована статья, автор которой утверждал, что строгой и общепринятой классификации видеоигр не существует, однако, по его словам, «существует консенсус, к которому пришли разработчики игр» [14]. Итак, видеоигры представлены следующими разновидностями:

- 1) action или «экшен» («шутеры», «файтинги», аркады и «стелс-экшен»),
- 2) симуляторы, менеджеры (технические, аркадные, спортивные, экономические),
- 3) стратегические видеоигры,
- 4) приключения,
- 5) музыкальные видеоигры,
- 6) ролевые видеоигры,
- 7) логические видеоигры, головоломки,
- 8) традиционные и настольные видеоигры,
- 9) текстовые видеоигры.

Как сказано выше, виды видеоигр различаются по некоторым признакам, оставаясь при этом в рамках жанра видеоигры. Так, видеоигра-симулятор будет отличаться от видеоигры-головоломки по ряду признаков (например, таких, как коммуникативная цель, образ адресата, диктум).

В рамках данного исследования были рассмотрены ролевые видеоигры. Подобный выбор материала для изучения обоснован особой популярностью указанных видов видеоигр: так, ролевая онлайн-игра «World of War Craft» зарегистрирована в книге рекордов Гиннеса как самая популярная видеоигра в истории [15].

Итак, ролевая игра есть игра обучающего или развлекательного назначения, ее участники действуют в рамках выбранных ими ролей, руководствуясь характером своей роли и внутренней логикой среды действия. Действия участников игры считаются успешными или нет в соответствии с принятыми правилами. Игроки могут свободно импровизировать в рамках выбранных правил, определяя направление и исход игры [16].

Говоря о ролевой игре в контексте видеоигр, следует подчеркнуть тот факт, что данный жанр видеоигр характеризуется управлением игроком одним или несколькими персонажами, каждый из которых описан набором численных характеристик, списком способностей и умений, а иногда и более сложными свойствами, например, темпераментом. Через подобные атрибуты реализуется суть ролевой игры как вида деятельности человека, с тем лишь отличием, что в случае с видеоигрой правила и ограничения устанавливаются разработчиками этой игры. В ходе игры пользователю предлагается задействовать своего персонажа в различных видах игровой деятельности (выполнение заданий, сражения с другими персонажами игры (как управляемыми другими пользователями, так и нет), поиск предметов и локаций и др.), результатом которой становится рост показателей, влияющих на эффективность персонажа (сила, ловкость). Такого роста добиваются приобретением различных предметов (например, одежды), приданием персонажу определенных свойств (аура, эффект, благословение) или непосредственным ростом таких показателей. Другие персонажи видеоигры могут как вступать в сотрудничество с пользователем, так и препятствовать ему теми или иными способами. Развитие персонажа ограничено, но подобные ограничения расширяются с каждой новой версией видеоигры, т. е. игровой процесс подобной игры может быть бесконечен.

Ролевая игра, как и любой другой речевой жанр, обладает определенными отличительными чертами, совокупность которых есть жанровая специфика. Логично, что жанровая специфика представляется одним из важнейших аспектов изучения любого речевого жанра. Данное утверждение особенно справедливо в отношении тех жанров, которые зародились относительно недавно и поэтому требуют изучения, описания и систематизации. Таким образом, задача выявления жанровой специфики жанров компьютерного дискурса (в том числе жанра видеоигры) является одним из актуальных направлений исследований современного языкознания.

Для выявления жанровой специфики жанра ролевой были проанализированы 50 выдержек из диалогов персонажей ролевых видеоигр серии «The Lord of the Rings». Для анализа материала исследования была применена схема анализа речевого жанра Т. В. Шмелевой с целью выявления соответствий и общих тенденций, которые будут считаться специфическими чертами данного речевого жанра.

Пример 1:

Jon Brackenbrook: «The battle was great, but in the end we defeated our fair share of the brigands. Unfortunately, some good men lost their lives in the struggle and yet remain unburied. It would be to our shame if their bodies were dishonoured by wild beasts.

I would ask this one last favour of you: seek out those who remain unburied and inter them with honour. Dirk Mudbrick fell at the sheep-farm south-west of Archet, Nate Whisperwood died defending the Hunter's Lodge, and Cal Sprigley's farmhand – Wil Wheatley – perished in battle just to the west of Bronwe's Folly.»

Джон Орляк: «Жители Арчета встали на защиту города все как один. Битва была страшной, и все-таки нам удалось одолеть разбойников.

Но много смельчаков погибло, и их тела всё еще не преданы земле. Мы не можем бросить их на растерзание диким зверям.

Прошу тебя о последнем одолжении: найди непогребенные тела и с честью похорони их. Дирк Кирпиччин погиб, защищая ферму к юго-западу от Арчета. Нейт Древошест пал в бою за охотничий домик, а Вил Пшеничкинс, работник фермера Ростокса, был убит к западу от павильона Бронве».

1. Коммуникативная цель: информативная, императивная (данный персонаж вводит пользователя в курс последних событий и обращается к нему с просьбой по итогам повествования).
2. Образ автора в данном отрывке представлен одним из запрограммированных персонажей, который обращается с данным высказыванием к персонажу в определенный момент игры и дает пользователю данное задание.
3. Образ адресата – персонаж, управляемый пользователем, обращающийся к запрограммированному персонажу.
4. Диктум в данном отрывке раскрывается в нахождении персонажа игрока в определенном месте в определенный момент его развития. Без данных условий подобный диалог состояться не может (игрок должен быть как минимум на 10-м уровне).
5. Фактор прошлого заключается в преодолении персонажем пользователя определенных препятствий, предшествующих данному диалогу, в выполнении персонажем предыдущих заданий.
6. Фактор будущего: после того, как *Джон Орляк* обратится к персонажу с вышеуказанными словами, видеоигра сосредоточит внимание пользователя на выполнении данного задания (путем исчезновения всех указателей на карте за исключением обозначений объектов, необходимых для выполнения задания – в данном случае, тел павших воинов).
7. Формальная организация: особенностью данного отрывка является художественный стиль, который придает коммуникации атмосферу торжественности и является элементом антуража Средневековья. Период времени, актуальный для сюжета игры, схож с данным периодом истории, т. е. стиль является обязательным элементом сюжета игры. В русском варианте текста употреблены сравнения (*все, как один*), синтаксический параллелизм был использован в обеих

версиях (Dirk Mudbrick fell at the sheep-farm south-west of Archet, Nate Whisperwood died defending the Hunter's Lodge, and Cal Sprigley's farmhand – Wil Wheatley – perished in battle just to the west of Bronwe's Folly. – Дирк Кирпиччин погиб, защищая ферму к юго-западу от Арчета. Нейт Древошелест пал в бою за охотничий домик, а Вил Пиеничкин, работник фермера Ростокса, был убит к западу от навильона Бронве).

Пример 2:

Mundo: «This is outrageous! I will not be satisfied until I receive compensation for my treatment at the hands of those Blackwolds. I have been most ill-used, and it is more than any hobbit would stand!»

A Sackville-Baggins should be able to travel throughout the Shire and even into Bree-land, if he wishes it, without danger of being abducted! And when a Sackville-Baggins is promised gold, he had better receive some gold when the whole thing is done with – it is only fair!»

Мундо: «Просто возмутительно! Я не успокоюсь, пока не получу возмещение за то, что мне пришлось вытерпеть от этих чернопустынников! Со мной обращались самым жестоким образом! Другой хоббит на моем месте бы просто умер!

Если Лякошель-Торбинсы хотят путешествовать через весь Шир и даже до самого Бри, они должны путешествовать через весь Шир и даже до самого Бри – без боязни попасть в лапы к разбойникам! А когда Лякошель-Торбинсу обещают золото, он должен получить это золото. Вот это будет по справедливости!»

1. Коммуникативная цель: эмотивная, информативная. Данный персонаж обращается к пользователю, чтобы высказать свое отношение к недавним событиям, и отрывочно повествует об этих событиях.
2. Образ автора в данном отрывке представлен одним из запрограммированных персонажей, который обращается с данным высказыванием к персонажу в определенный момент игры и влияет на игровой процесс (за данным высказыванием следует поединок персонажей).
3. Образ адресата – персонаж, управляемый пользователем, попадающий в поле зрения говорящего и становящийся его собеседником.
4. Диктум в данном отрывке раскрывается в нахождении персонажа игрока в определенном месте в определенный момент его развития. Без данных условий указанный диалог состояться не может (персонаж пользователя должен принадлежать к гильдии разбойников и быть как минимум на 15-м уровне).
5. Фактор прошлого заключается в выполнении персонажем пользователя предыдущего задания, логическим продолжением которого является данное обращение.
6. Фактор будущего: после того как Мундо Лякошель-Торбинс обратится к персонажу с вышеуказанными словами, персонаж пользователя автоматически перейдет в режим боя и начнет поединок с вышеуказанным персонажем.
7. Формальная организация: особенностью данного отрывка является интенсивная эмоциональная окрашенность (обилие восклицательных предложений, стилистически окрашенная лексика: *outrageous, возмутительно; I have been most ill-used, and it is more than any hobbit would stand! Другой хоббит на моем месте бы просто умер!*

Пример 3:

Toradan: «The man who came through the village – he reminded me of Amdir in his behaviour – said he was looking for the “Hero of Archet.” I can only assume that he spoke of you!

He said the matter was most urgent, and that if I saw you, I was to direct you to The Comb and Wattle Inn, where he will be waiting for you. The Comb and Wattle is in the centre of Combe to the south.

He seemed most grim to me. I would travel to Combe immediately and speak with the innkeeper, Lizbeth Honeymeade. She should know where to find this man.»

Торадан: «Сюда приходил один человек – он здорово напомнил мне Амдира. Он сказал, что ищет “героя Арчета”. Уж не тебя ли он имел в виду?

Он сказал, что дело не терпит, и попросил передать, что будет ждать в таверне “Гребешок и борода” – это в Овражках, на юге.

Тон у него был самый серьезный. Я бы на твоём месте поспешил в Овражки и поговорил с хозяйкой таверны, Лизбет Медовокс. Она, поди, скажет, в какой комнате он остановился».

1. Коммуникативная цель: информативная. Персонаж по имени Торадан поддерживает дружеские отношения с персонажем пользователя и желает сообщить ему полученную информацию с тем, чтобы проинформировать его о событиях, касающихся его.
2. Образ автора в данном отрывке представлен одним из запрограммированных персонажей, который обращается с данным высказыванием к персонажу в определенный момент игры и предоставляет пользователю данные сведения.

3. Образ адресата – персонаж, управляемый пользователем, обращающийся к запрограммированному персонажу.
4. Диктум в данном отрывке раскрывается в нахождении персонажа игрока в определенном месте в определенный момент его развития. Без данных условий подобный диалог состояться не может (игрок должен быть как минимум на 10-м уровне).
5. Фактор прошлого заключается в преодолении персонажем пользователя определенных препятствий, предшествующих данному диалогу, в выполнении персонажем предыдущих заданий.
6. Фактор будущего: после того, как *Торадан* обратится к персонажу пользователя с вышеуказанными словами, видеоигра сосредоточит внимание пользователя на выполнении данного задания (путем исчезновения всех указателей на карте за исключением обозначений объектов, необходимых для выполнения задания – в данном случае, таверну «Гребешок и борода»).
7. Формальная организация: особенностью данного отрывка является разговорный стиль, который характеризует персонажа по имени *Торадан* (уровень его образованности, социальный статус). В связи с этим в русской версии текста присутствует просторечная лексика: *здорово, уж, дело не терпит, поди*. Примечательно то, что английский вариант данного отрывка так охарактеризовать нельзя.

Итак, проведенное исследование выявило следующие тенденции в жанровой специфике ролевой игры.

1. Коммуникативная цель – преимущественно информативная, что связано с особенностью игры как деятельности: через запрограммированных персонажей разработчики видеоигры корректируют игровой процесс и поведение персонажа пользователя (через задания, предостережения и др.)
2. Образ автора раскрывается в запрограммированных персонажах, которые представляют авторов игры в рамках игрового процесса.
3. Образ адресата неизменно заключен в персонаже пользователя – несмотря на обилие персонажей в видеоигре, фактически коммуникантов всего два: автор и игрок. И если разработчик игры формирует всю виртуальную среду игры и представлен в ней множеством персонажей, пользователь управляет, как правило, лишь одним.
4. Диктум ролевой видеоигры заключается в нахождении персонажа пользователя в том или ином месте виртуального пространства в то или иное время. Эти два фактора определяют коммуникацию персонажей (так, некоторые персонажи вступают в контакт с игроком только при определенных обстоятельствах, например, при соответствии некоторых игровых показателей персонажа игрока требованиям или при нахождении персонажа игрока рядом с другим персонажем в определенный период игрового времени, например, утренние еженедельные задания).
5. Фактор прошлого реализуется в действиях игрока, предшествующих данным: так, чтобы вступить в контакт с тем или иным персонажем, часто нужно преодолеть определенные препятствия, такие как, например, выполнение предшествующих заданий.
6. Фактор будущего: любое сообщение, полученное от запрограммированного персонажа, является частью сюжета игры и служит для его развития в определенном направлении. Таким образом, фактор будущего раскрывается в следующих за коммуникацией событиях игровой реальности.
7. Формальная организация ролевой видеоигры сложна, разнообразна и зависит от личных качеств персонажа (уровень образованности, социальный статус, возраст, раса, род деятельности и др.), чем схожа с реальной жизнью.

Все перечисленные особенности ролевых видеоигр образуют собой жанровую специфику данного речевого жанра. Также они определяют тонкости работы переводчика, специализирующегося на видеоиграх: соблюдение и сохранение перечисленных жанровых особенностей видеоигры определяет качество перевода и продукта на переводном языке в целом.

Список использованных источников

1. Бахтин М. М. Проблема речевых жанров // Бахтин М. М. Автор и герой: К философским основам гуманитарных наук. – СПб.: Азбука, 2000. – С. 249–299.
2. Карасик В. И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс. – Волгоград, 2002. – 477 с.
3. Halliday M. A. K. Language, Context, and Text: Aspects of Language in a Social-semiotic Perspective / M. A. K. Halliday, R. Hasan. – Oxford : Oxford University Press, 1985. – 126 p.
4. Арутюнова Н. Д. Дискурс // Языкознание. Большой энциклопедический словарь / Гл. ред. В. Н. Ярцева. – М.: Большая Российская энциклопедия, 1998. – С. 136–137.
5. Van Dijk T. Episodes as Units of Discourse Analysis // Analyzing Discourse: Text and Talk: Georgetown University Round Table on Languages and Linguistics / Ed. Deborah Tannen. – Georgetown: Georgetown UP, 1981. – pp. 177–195.
6. Беляков М. В. Интерпретация интертекста в политическом дискурсе // Вестник МГИМО-университета. Филология. 2009. – № 6. – С. 139–143.
7. Галичкина Е. Н. Специфика компьютерного дискурса на английском и русском языках (на материале жанра компьютерных конференций): дис. ... канд. филол. наук. – Астрахань, 2001. – 212 с.

8. Остин Дж. Л. Слово как действие // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 17: Теория речевых актов. – М., 1986. 22–130 с.
9. Гипертекст // Руднев В. Словарь культуры XX века. URL: <http://www.philosophy2.ru/edu/ref/rudnev/b069.htm> (дата обращения: 07.04.2015).
10. Винокур Т. Г. Стилистическое развитие современной русской разговорной речи // Развитие функциональных стилей современного русского языка: Сб. ст. – М., 1968. – С. 12–100.
11. Шмелева Т. В. Речевой жанр. Возможности описания и использования в преподавании языка // Russistik. Русистика. Научный журнал актуальных проблем преподавания русского языка. – Berlin. – 1990. – № 2. – С. 20–32.
12. Смирнов Ф. О. Компьютер и информационные технологии: лингвокультурный срез // Аксиологическая лингвистика: проблемы коммуникативного поведения: Сб. науч. тр. – Волгоград, 2003. – С. 85–91.
13. Галичкина Е. Н. Характеристики компьютерного дискурса // Вестник ОГУ. – 2004. – № 10. – С. 55–59.
14. Николаева Т. М. Краткий словарь терминов лингвистики текста // Новое в зарубежной лингвистике: Лингвистика текста; сост., общ. ред. и вступ. ст. Т. М. Николаевой. – М.: Прогресс, 1978. – Вып. VIII. – С. 467–472.
15. Видеоигры // Книга рекордов Гиннеса. URL: http://gamers.guinnessworldrecords.com/records/pc_gaming.aspx (дата обращения: 07.04.2015).
16. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры / Пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова; Комментар. Д. Э. Харитоновича. – М.: Прогресс – Традиция, 1997. – 416 с.

Научный руководитель Д. Ф. Мымрина, к.филол.н., доцент ТПУ

Хосиев В. Т. оглы, студент

Национальный исследовательский Томский политехнический университет

E-mail: voose@icloud.com

Khosiev V.

VIDEOGAME AS A GENRE OF COMPUTER-MEDIATED DISCOURSE (AS EXEMPLIFIED IN THE «THE LORD OF THE RINGS» GAME SERIES)

Thematic justification of the research is determined by insufficient knowledge of a dynamically evolving videogame speech genre and its genre particularity, as well as absence of relevant theoretical basis for the matter. The research aims at defining the peculiar genre features of the videogame as exemplified in the «The Lord of the Rings» game series. The researches employ methods of speech genre analysis, continuous sampling, stylistic analysis, contextual analysis and extralinguistic analysis. The peculiar features of the role-playing game genre are a special communicative goal, the figure of the author, the figure of the addressee, dictum, the factor of the past, the factor of the future and formal structure. Preserving these features when translating videogames is considered a priority for a translator.

Keywords: *discourse, computer discourse, speech genre, videogame genre, particularity of genre.*

Khosiev V., student

National Research Tomsk Polytechnic University

E-mail: voose@icloud.com