

Секция «Лингвистика: Текст и дискурс: проблемы анализа и интерпретации»

## Особенности репрезентации социальной роли «Избранный» в видеоигровом дискурсе

Научный руководитель – Коротеева Валентина Владимировна

*Медведев Андрей Романович*

*Студент (бакалавр)*

Новосибирский государственный университет, Факультет иностранных языков,  
Новосибирск, Россия

*E-mail: Amedved200222@yandex.ru*

В современном мире видеоигры стали важным элементом человеческой культуры, однако до сих пор они не рассматривались как объект лингвистических исследований в той же мере, что кино или книги. Исследования видеоигр способствуют раскрытию их роли в современной культуре, а также представляют интерес с точки зрения полимодальной стилистики, в частности, исследования особенностей передачи смысла в виртуальной среде.

Актуальность данного исследования состоит в сравнительно малом количестве лингвистических работ, изучающих сферу видеоигр, а также в распространённости роли Избранного в других видах дискурса, например, в кинематографическом (Властелин Колец, Гарри Поттер). Более того, исследование носит междисциплинарный характер, затрагивая такие области как лингвистика, социология и перспективный в современной науке анализ полимодального дискурса.

Цель исследования состоит в выявлении средств и особенностей репрезентации социальной роли Избранного в контексте видеоигрового дискурса.

Согласно словарю социолингвистических терминов, социальная роль - это «нормативно одобренный обществом образ поведения, ожидаемый от каждого, занимающего данную социальную позицию». [2]. На основании дискурсивного и нарратологического анализа скрипта исследуемой игры мы предварительно определяем Избранного как индивида, обладающего экстраординарными способностями, избранного некими высшими силами для борьбы с угрозой N, справиться с которой невозможно обычными средствами.

В данной работе мы проанализировали особенности репрезентации социальной роли Избранного на материале видеоигры The Elder Scrolls V: Skyrim, где эту роль выполняет герой, называемый Драконорождённый. Общий объем исследуемого материала составляет 37 409 слов скрипта или 18 игровых квестов, с лингвистической точки зрения проанализировано 364 лексических единицы.

Основные этапы работы и ее результаты можно представить в следующем списке:

1. **Лингвистический и контекстуальный анализ высказываний, принадлежащих Избранному.** В результате анализа выборки из 1126 слов и сравнения данных результатов с корпусом речи в другой социальной роли из той же игры (1141 слово), были выявлены ключевые слова, относящиеся к семантическим полям «угрозы» (32 единицы), «знания» (15 единиц), «силы» (21 единица). Специфика роли, таким образом, связана со способностями и знаниями Избранного, необходимыми для борьбы с угрозой.

2. **Лингвопрагматический анализ высказываний, содержащих имя Избранного.** Квантитативный анализ показал, что в 108 случаях обращения к Избранному, доминирующим способом обращения (100 случаев) было «ролевое имя» персонажа - Dragonborn или Dovahkiin. Анализ речевых актов по классификации Дж. Сёрля выявил, что ролевое имя чаще всего употребляется в репрезентативах (51), экспрессивах (23) и директивах (20). Ролевое имя наиболее употребимо в репрезентативах, так как это придаёт дискурсу

возвышенный характер: *Ah...the power of the dragon is yours! There can be no doubt that you are the Dragonborn of prophecy.*

**3. Лингвостилистический анализ императивных высказываний, обращенных к Избранному.** Проанализировав 104 императивных высказывания, мы пришли к выводу, что в большинстве случаев (91) происходит нарушение неравности отношений [1] Избранный > собеседник: *Go ahead and call this dragon of yours.* Нормы вежливости императивов (в английском языке) по отношению к обладателю более высокого статуса нарушаются по отношению к роли Избранного и, потенциально, в видеоигровом дискурсе в целом. Это связано с протестным характером дискурса.

**4. Нарратологический анализ исследуемого скрипта с выявлением и анализом функции Избранного на основании классификации В. Проппа.** Игрок в роли Избранного выполняет функции героя (17 квестов) или помощника (1 квест). Можно предположить, что в видеоигровом нарративе игрок всегда выполняет данные функции вне зависимости от социальной роли.

**5. Полиmodalный анализ образа Избранного в игре.** На создание образа Избранного в исследуемом материале наибольшее влияние оказывают: а) модус цвета (белая кожа, светлые волосы и голубые глаза свидетельствуют о его принадлежности к народам Севера), б) модус одежды (шлем с рогами - интертекстуальная отсылка к образу викинга), в) модус реквизита (оружие в руках, демонстрирующее силу Избранного и определяющее данную роль). Анализ 11 образов Избранного из других игр показал, что чаще всего образ содержит реквизит, показывающий силу Избранного (оружие, магия).

#### Источники и литература

- 1) Крысин Л. П. Речевое общение и социальные роли говорящих // Социально-лингвистические исследования. М., 1976. С. 42-52.
- 2) Словарь социолнгвистических терминов. М., 2006. 312 с.