

УДК 81'42

Силанов Еремей Александрович
МГУ им. М. В. Ломоносова
г. Москва, Россия

Eremey Silanov
Lomonosov Moscow State University
Moscow, Russia
silanoveremey@gmail.com

МЕДИАСТИЛИСТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ЦИФРОВЫХ ИГР
КАК РЕЧЕВОГО ПРОСТРАНСТВА
(на примере российских игр «Смута», «Atomic Heart» и «Black Book»)

Статья посвящена медиастилистическому анализу цифровых игр как полимодальных медиатекстов, формирующих особое речевое пространство. Исследование основано на теоретических подходах Т. Г. Добросклонской, Н. И. Клушиной и Б. Тошовича, представляющих различные модели медиастиля и медиатекста. Особое внимание уделено понятию стилевой доминанты как ключевому элементу организации игрового дискурса. Анализируются речевые регистры, идиостили персонажей, экспрессивные и лексико-синтаксические особенности в играх «Смута», «Atomic Heart» и «Black Book». Показано, что текст в цифровой игре представляет собой креолизованную структуру, в которой вербальные, визуальные и интерактивные элементы взаимосвязаны и ситуативно обусловлены. Делается вывод о продуктивности медиастилистического подхода для анализа игровых текстов, отражающих исторические и коммуникативные особенности.

Ключевые слова: медиастилистика; цифровая игра; игровая речь; стилистические доминанты; интертекстуальность; креолизованный текст.

MEDIASTYLISTIC ANALYSIS OF DIGITAL GAMES AS A SPEECH SPACE
(based on the Russian games “Smuta”, “Atomic Heart” and “Black Book”)

The article is devoted to the media stylistic analysis of digital games as polymodal media texts that form a special speech space. The study is based on the theoretical approaches of T. G. Dobrosklonskaya, N. I. Klushina and B. Toshovich, who present different models of media style and media text. Special attention is paid to the notion of style dominance as a key element in the organization of game discourse. Speech registers, idiostyles of characters, expressive and lexico-syntactic features in the games “Smuta”, “Atomic Heart” and “Black Book” are analyzed. It is shown that the text in a digital game is a creolized structure in which verbal, visual and interactive elements are interrelated and situationally conditioned. It is concluded that the media stylistic approach is productive for analyzing game texts reflecting historical and communicative features.

Key words: media stylistics; digital game; game speech; stylistic dominants; intertextuality; creolized text.

Современные цифровые игры формируют новое пространство речевой активности, в котором язык утрачивает строгое разграничение на устное и письменное, а текст становится интерактивным, многослойным и ситуативным. Анализ такого текста требует теоретических оснований, способных учитывать лексико-грамматические особенности контента, его полимодальность, визуальную структуру, ролевую обусловленность и коммуникативную направленность. Этим задачам отвечает медиастилистика – дисциплина, возникающая на стыке стилистики, медиалингвистики и дискурсивного анализа.

Понятия «медiateкст» и «медиастиль» стали центральными в рамках этой научной парадигмы. По определению Т. Г. Добросклонской, медiateкст – это речевое произведение, предназначенное для трансляции в медиасреде, обладающее сложной семиотической природой, включающее визуальные, вербальные, аудиальные и интерактивные компоненты [1, с. 28]. Такой текст структурируется через взаимодействие кодов и требует от адресата особой компетенции – способности считывать смыслы на нескольких уровнях.

Н. И. Клушина определяет медиастиль как динамическую речевую форму, возникающую на основе интенции, жанровых ожиданий и стилистической установки говорящего [2, с. 69–77]. В её подходе медиастиль – это инструмент воздействия, структурирующий восприятие текста и формирующий эмоционально-смысловую рамку. Особенность медиастиля в его ситуативной гибкости и зависимости от среды: стиль здесь вырабатывается в процессе взаимодействия участников коммуникации.

Одним из поворотных моментов в развитии медиастилистики стало формирование парадигмы интернет-стилистики, предложенной Б. Тошовичем. Он рассматривает медiateкст как структуру гипертекста – децентрализованную, нелинейную, креолизованную, в которой исчезает понятие авторского центра, а пользователь становится «читателем» – одновременно читателем и автором [3, с. 64–67]. Такая модель требует новых описательных категорий: текст становится сетевой конфигурацией смыслов, активизируемой в ходе взаимодействия.

Сравнение трёх моделей медиастилистики (Клушиной, Добросклонской и Тошовича) позволяет зафиксировать смещение научного интереса от анализа формы к исследованию интенции и среды речевой деятельности. Клушина сосредотачивается на речевых стратегиях и идиостиле, Добросклонская – на системной организации медиадискурса, Тошович – на деструктурированном цифровом тексте.

Для анализа цифровых игр медиастилистика оказывается особенно продуктивной, поскольку игровая речь неотделима от игровой графики, геймплея. Игровой текст реагирует на действия игрока, он «живет» в интерактивной ситуации и требует понимания как сказанного, так и визуально оформленного. Это делает стилистический анализ таких текстов невозможным без медиастилистической оптики. В центре внимания оказываются идиостили персонажей, способы переключения регистров, экспрессивные приёмы и речевые маски, формирующие мир игры как речевую и культурную модель.

Цифровая игра функционирует как полимодальный медiateкст, в котором вербальное содержание встроено в аудиовизуальную и интерактивную структуру. Текст здесь создаётся на стыке замысла разработчика и действий игрока. Это совокупность текстов, объединённых общей тематикой и функционирующих внутри компьютерной игры различных жанров [4].

Семантика игрового текста складывается слов, графики, звуков, мимики персонажа. Эти элементы работают совместно, формируя креолизованное

пространство высказывания [5]. Язык в игре выполняет информативную, навигационную функцию: он помогает ориентироваться, реагировать, принять решения [6].

Речевой портрет персонажа встроен в игровой мир. Его стиль зависит от жанра, социального положения, эмоционального состояния, что делает речь мощным инструментом типизации [7]. Каждая реплика в игровом пространстве – это одновременно действие. Она запускает сцены, изменяет ход событий, создаёт эффект выбора [8]. Таким образом, цифровая игра выстраивает речь как активный модуль повествования.

Анализ цифровой игры как речевого пространства невозможен без понятия стилевой доминанты – устойчивого стилистического признака, формирующего общую тональность медиатекста. В рамках медиастилистики стилевые доминанты определяются как узлы смыслового и экспрессивного напряжения, на которых держится структура игрового текста. По определению Н. И. Клушиной и А. В. Николаевой, они одновременно объединяют тексты, циркулирующие в одном медиaprостранстве, и позволяют дифференцировать речевые коды разных жанров и форм [9, с. 73]. В отличие от дискурсивных доминант, сосредоточенных на темах и когнитивных установках, стилевые фокусируются на лексике, синтаксисе, интонации и речевой стратегии.

Над определением особенностей стилевых доминант много и плодотворно работал С. Т. Золян, связывая их с идиостилем как системой приёмов, организующих текст на глубинном уровне. Доминанта – это способ изменить обычные функциональные отношения между единицами текста, наделять их художественным, экспрессивным, авторским акцентом [10]. В игровом дискурсе эта категория становится особенно важной, поскольку текст здесь описывает и запускает действия, реагирует на выбор игрока.

Стилевые доминанты в цифровых играх можно условно классифицировать по четырём направлениям. Во-первых, это лексические маркеры эпохи. В исторических играх, например, таких как «Смута», широко используются архаизмы, историзмы, религиозная лексика, формулы официального дискурса. Речь боярина, священника или крестьянина оформляется по-разному, с учётом ролевой функции и культурного контекста.

Вторую группу составляют экспрессивные доминанты. Это эмоционально насыщенные конструкции, парцелляции, резкие переходы интонации, речевые сбои. Такие элементы маркируют пики напряжения, придают реплике ритм, создают эффект «живой речи». Например, использование междометий, разорванных синтаксических структур или повторов.

Отдельно стоит выделить разговорные формы и сниженные регистры, включая просторечие, диалектизмы, неологизмы, окказионализмы. Персонажи с нарочито грубой или сленговой речью вызывают у игрока эффект узнавания и сопричастности. Просторечие перестаёт быть маркером социального низа и становится речевой стратегией эмоционального вовлечения. Оно сигнализирует, что персонаж «свой», что его речь – это реакция на игровую ситуацию.

В одном и том же диалоге могут одновременно звучать разные речевые регистры. Персонаж способен начать реплику, используя официальные этикетные формы и тут же, в границах одного предложения, использовать грубо-просторечную лексику. Такая гибкость создает многослойный текст, в котором сталкиваются разные стили, маски, роли.

Важно подчеркнуть, что речь в игре имеет свою функцию. Реплика выполняет действие: убеждает, провоцирует, оценивает. В этом смысле стилевые доминанты – это и средства смыслообразования. Их выбор определяется интенцией персонажа и логикой сцены. Эмоционально окрашенные лексемы усиливают драматизм или создают юмористический эффект, в зависимости от контекста и целей.

Таким образом, стилистические доминанты создают узнаваемый стиль игры, управляют восприятием, структурируют взаимодействие с игроком.

В цифровой игре «Смута» речевая ткань представляет собой сложную систему стилистических доминант, направленных на воссоздание исторической достоверности. Стилиевой каркас формируется через архаическую, религиозную и просторечную лексику, а также за счёт выраженной оценочности.

Центральное место занимает лексико-семантический пласт историзмов и архаизмов: слова «челядь», «изволь», «рекрут», «дьяк», «вельможа», «писец», «казна» или «ратник» выступают как действенные речевые механизмы, участвующие в построении сюжетных поворотов. Их функция реконструктивная – задающая атмосферу XVII в.

Грамматические архаизмы (инверсии, специфический порядок слов, архаичная морфология) – «аще», «сия», «чаял», «внемли», «доколе» – дополняют общее звучание игры. В речевом регистре монахов, странников, старцев слышна интонация проповеди: «Даже в самой чёрной душе луч света найтись может», «Господи, вразуми», «всемилоостивый», «божья воля». Так формируется высокостилевое звучание, стилизованное под церковнославянскую традицию.

При этом рядом активно функционирует просторечная и сниженная лексика: «харя», «жратва», «мироед», «пузо», «брешет», «дочирикаетесь». Эти элементы активны в речи казаков, солдат, крестьян. Они формируют так называемую речевую ландшафтность, где каждая социальная или территориальная группа говорит на «своём» языке: «Пущай князь решает, нам бы лишь сдюжить».

Игровая речь строится также через оценочные конструкции, насыщенные метафорами, фразеологизмами, фольклорными образами: «Ты, пес смердячий!», «Псы злые, но голодные – кинешь колбаски, и лаять перестанут», «Ты на пузо мое не смотри – с голодухи надуло». Эти фразы стилистически маркированы, задают эмоциональное поле, программируя поведение других персонажей и самого игрока.

Наконец, важной стилевой доминантой является полифония, выстроенная на иерархическом различии речевых стратегий: бояре говорят, используя книжную лексику, монахи – архаично, солдаты – резко и грубо. Такая системная «разноязычность» формирует многослойный медиатекст, в котором каждое слово и каждая синтаксическая форма выполняют повествовательную и идентификационную функцию. Здесь язык – это и историческая маска, и инструмент действия.

Цифровая игра «Atomic Heart» разворачивает своё повествование в ретрофутуристической антиутопии, построенной на советской эстетике. Через язык в игре прослеживается конфликт между «вежливой» утопией и жестокой реальностью. На этом противоречии строятся её стилистические доминанты.

Первым и наиболее заметным приёмом становится контраст речевых регистров. Главный герой, майор П-3, использует сниженную, разговорную, а порой обценную лексику, резко противопоставленной официальному языку роботов и учёных. В то время как автоматизированная система может говорить технократическим языком, используя слова вроде: «Инъекция нейрополимера, мнемосфера», П-3 отвечает: «Мнемо–что? Ты вообще по-русски умеешь, кусок жести?».

Следом выделяется технократический и идеологический канцелярит, в котором живут роботы, научные сотрудники. Такие лексемы, как «нейрополимер», «Контур Коллектив», «мнемосфера», «операторная комната перераспределения ресурсов», «гравитационная колба», – создают ощущение логичности и закрытости мира, в котором язык структурирует реальность, но не объясняет её.

Показателен и лексический пласт советизмов, «инженерный гений Сеченова», «во благо советского народа», «дом Советов», «передовой работник» – всё это звучит с механической точностью, особенно в устах робота Терешковой: «Ваше благополучие – приоритет предприятия».

Доминантой становится метафоризация технологического и политического языка: «... вонзи клинок знаний в висок капиталистической бюрократии».

В этой игре также в полной мере проявляется полифоничность игрового текста: каждый персонаж говорит на своём языке – роботы и системы демонстрируют идеальную бюрократическую речь, герой П-3 разрушает её снижением и агрессией.

Цифровая игра «Black Book» формирует речевое пространство, насыщенное фольклорно-религиозными кодами. Здесь язык – механизм эмоционального погружения. В стилистической архитектуре игры доминируют архаизмы, просторечия, сказовые синтаксические конструкции, а также лексика, связанная с сакральной и демонической онтологией.

Первым слоем является сакрально-религиозная лексика, органично встроенная в повседневные диалоги. Формулы вроде «Грех великий на душу берёшь», «Не бросать же душу христианскую», «Думаю, надо молебен

заказать» становятся маркерами духовной координатной сетки, в которой вера – бытовая норма поведения. Эта норма прослеживается и через именование разных предметов вроде: «полотенце церковное», «псалтырь», «икона адописная».

Наряду с этим активно функционируют просторечия: «Ты че, девка, в уме ли?», «Бисячина мохнатая!», «Ох ты ж, гниды у тебя заваренные!». Эти фразы создают плотный интонационно-эмоциональный фон.

Особое место занимает сказовая интонация – стилистическая доминанта, формирующая речь. Синтаксис построен на сбоях, повторах, инверсиях: «Погоди-погоди!», «Сгинь с глаз моих!», «Заговор читать начну, а черт блазнить будет». Эти конструкции имитируют устную речь рассказчика.

Среди лексических доминант выделяются зооморфизмы и инвективы: «дрянь ты московская», «прощелыга», «жмурики», «черт его неси». Персонажи через язык создают границы между «своим» и «чужим».

В «Black Book» стилевые доминанты игры демонстрируют живую устную традицию.

Необходимо особо отметить, что язык в играх, особенности построения персонажных диалогов не менее важны, чем графическая их составляющая.

Образовательная и просветительская функция цифровых игр несомненна. Цифровые игры становятся важным элементом образовательной экосистемы XXI в. Их сила – в способности превращать абстрактные знания в личный опыт, а сложные темы – в увлекательное интерактивное путешествие. Например, в прошлое, что прослеживается в игре «Смута». Популярность подобного контента подтверждается статистикой: игру «Смута» и учебные приложения «Смутное время» от студии «Сайберия Нова» скачали более миллиона раз [11]. Это достижение дало разработчикам возможность получить государственное финансирование на продолжение работы. Игра помогает вспомнить исторические имена и реалии, получить достоверные сведения об эпохе, чему способствуют виртуальные экскурсии, справочные материалы, объяснения архаизмов и историзмов, внимание к визуальной среде (архитектура, костюмы, предметы быта).

Важно развивать отечественные цифровые игры для детей и подростков, в которых будет задействован обучающий потенциал медиаречи. Такие игры могут стать коммуникативными тренажёрами, инструментами социальной адаптации, средствами воспитания. Исследования показывают, что игры развивают многозадачность, эмоциональный интеллект, эмпатию, пополняют словарный запас. Работа лингвистов и стилистов над игровыми сценариями пока не институционализирована, хотя необходимость в этом уже очевидна.

ЛИТЕРАТУРА

1. Добросклонская Т. Г. Медиалингвистика: системный подход к изучению языка СМИ. Москва : URSS, 2008.
2. Клушина Н. И. Медиастилистика // Экология языка и коммуникативная практика. 2014. № 2. С. 69–77.
3. Тошович Б. Интернет-стилистика. Москва : ФЛИНТА: Наука, 2015. С. 64–67.

4. Третьякова М. Ф., Титов В. В. Особенности реализации языковой игры в компьютерном игровом дискурсе // Амурский научный вестник. 2023. № 4. С. 108–112.
5. Саяхова Д. К. Семиотическая природа компьютерного дискурса (на примере видеоигр) [Электронный ресурс] // Вестник Башкирского государственного университета. 2021. № 1. С. 250–256. DOI: 10.33184/bulletin-bsu-2021.1.39.
6. Никонова Е. В. Функции языковой составляющей в компьютерной игре // Вестник МГЛУ. Гуманитарные науки. 2019. № 6 (822). С. 146–151.
7. Перфилов Ю. А. Языковые особенности текстов компьютерных игр // Гуманитарные науки. 2019. № 5. С. 188–190.
8. Овечкина Е. А., Васильева С. С. Речевая характеристика персонажа как средство создания художественного образа // Вестник Волгоградского государственного университета. Сер. 8: Литературоведение. 2019. № 1 (18). С. 20–21.
9. Клушина Н. И., Николаева А. В. Введение в интернет-стилистику: учебник. Москва : ФЛИНТА, 2020. С. 73.
10. Золян С. Т. От описания идиолекта – к грамматике идиостиля // Язык русской поэзии XX века. Москва : Ин-т русского языка АН СССР, 1989. С. 238–259.
11. Игру "Смута" и учебные приложения на ее основе скачали 1 млн раз // Тасс URL: <https://tass.ru/ekonomika/22507137> (дата обращения: 12.05.2025).