

Н. В. Скачек

ЯЗЫКОВЫЕ СРЕДСТВА СОЗДАНИЯ КОМИЧЕСКОЙ МОДАЛЬНОСТИ В КОМПЬЮТЕРНОМ ГЕЙМИНГ-ДИСКУРСЕ

В работе рассматривается комическая модальность в компьютерном гейминг-дискурсе и языковые средства её создания. Актуальность исследования состоит в относительной неизученности комического в видеоигровом дискурсе и необходимости систематизации знаний в этой области. Материал исследования – отобранные методом сплошной выборки 119 комических микротекстов из игры Disco Elysium (2019). Теоретическим основанием

послужили работы исследователей комических текстов (О. Н. Телятникова, Т. А. Кравцова, Н. А. Батырева и др.), дискурса компьютерных игр (М. Н. Харлашкин, А. А. Селютин, А. Энслин и др.), комического в видеоиграх (К. Б. Р. Джиаппоне и др.).

Комическая модальность – вид субъективной модальности, подразумевающий создание комического эффекта при прочтении текста (О. Н. Телятникова, 2010). Комический эффект достигается за счёт создания когнитивного диссонанса у читателя, путём совмещения друг другу чуждых понятий или сценариев (М. Р. Желтухина, 2000).

В ходе исследования были выявлены 30 лексико-стилистических, стилистико-грамматических и синтаксических средств, используемых для создания комизма в видеоигровом тексте. Из них самые распространённые:

1) метафора (встречается в 44 % отобранных примеров), например: "*René, you're a man with a fork in a world of soup.*";

2) эпитет (40 %): "*A truly horrific necktie*";

3) лексический повтор (37 %): "*Yes, the police. I'm aware I'm a policeman.*";

4) анаколуф (26 %): "*The tape player probably – the song stopped – and furniture too.*"

Иные продуктивные языковые средства включают в себя нарушения грамматической структуры предложений и пунктуационного членения текста (парцелляция (21 %), эллипсис (13 %), асиндетон (13 %)); использование стилистически или семантически неуместных лексем (вульгаризмы (18 %), окказионализмы (13 %), катахреза (8 %)); стилистические фигуры, построенные на семантическом переносе (сравнение (10 %), олицетворение (8 %), метонимия (2 %)). Последние, в сочетании с гиперболами (23 %) и алогизмами (4 %), используются для включения в текст элементов абсурдного дискурса. Ирония (12 %) и риторические вопросы (24 %) применяются для сатиры и насмешек. Различные комические средства почти всегда используются в сочетании, что усиливает комический эффект.

Исходя из вышесказанного, комическая модальность в компьютерном гейминг-дискурсе создаётся за счёт широкого спектра лексических, грамматических и стилистических средств, выбор которых обусловлен особенностями и конвенциями дискурса, проявляющимися в отдельных коммуникативных ситуациях.