

ЖАНРЫ ОБЩЕНИЯ В ИГРОВОМ ДИСКУРСЕ

Диалог играет важную роль в нашей жизни. Он является основой коммуникации и установления контакта между людьми как в реальной жизни, так и в виртуальной. Диалог позволяет погрузиться в игровой процесс путем частичной или полной симуляции реальности.

В качестве материала для исследования были использованы диалоги 4 персонажей игры “Stardew Valley”. Взаимодействие игрока с неигровыми персонажами осуществляется посредством инициирования диалога, в котором вопрос или фраза игрока часто не эксплицируются, но контекстуально реконструируется на основе ответной реплики. В процессе исследования классификация диалога по Н. Д. Арутюновой была интерпретирована в соответствии с игровой спецификой.

В ходе исследования было проанализировано 156 единиц. Самой распространенной группой являются праздноречивые жанры – 51,9 %, из которых 61,7 % составляет эмоциональный диалог: *Dad's coming back soon! I hope he brings me some toys*; 27,2 % – интеллектуальный: *I'm reading a book about a sailor who washes up on a deserted island. I wonder what I would do in that sort of a situation?*; 7,4 % – артистический: *Why try? Life's just a roll of the dice. When they rolled mine, the dice fell off the table*; 3,7 % – смешанный: *I've been reading a book about the ocean. It accounts for most of the area of the world, and yet we hardly know anything about it!*

Второй по показателям группой является смешанный тип – 30.1 %: *Wow, a birthday present! I love it!* Можно сказать, что в данном примере совмещены прескриптивный диалог, диалог-унисон и эмоциональный диалог.

Следующей по количеству единиц является группа диалогов, имеющих целью установление или регулирование межличностных отношений. Всего 12,8 %, из которых 65 % – диалог-унисон: *Thanks for fixing the community center back up. I guess you're kind of a town hero*; 35 % – диалог-диссонанс: *Well it's definitely unique... how did you get it so rubbery?*

4,5 % отводится прескриптивному жанру. Например, отказ персонажа от предложения игрока потанцевать на празднике при низком уровне дружбы.

Самой малочисленной группой является информативный диалог – 0,7 %: *Oh...Are you looking for Aunt Marnie?*

Большое количество диалогов праздноречивых жанров обосновано повседневным характером игры, однако стоит отметить, что результаты зависят также от личностных особенностей персонажей, так как процентное соотношение их реплик в каждом из жанров разное. Исследование показывает важность диалогов не только как источника информации, но и как инструмента погружения в игровой процесс.