

ДИСКУРСИВНІ ОСОБЛИВОСТІ ВНУТРІШНЬОІГРОВОГО ТЕКСТУ ВІДЕОІГОР РІЗНИХ ІГРОВИХ ЖАНРІВ

THE DISCOURSE FEATURES OF IN-GAME VIDEOGAME TEXT OF DIFFERENT GAME GENRES

Шаламай А.О.,

orcid.org/0000-0002-2868-8770

аспірантка кафедри західних та східних мов та методів їх навчання
Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К.Д. Ушинського

В статті наведено результати лінгвістичного аналізу внутрішньоігрового тексту шести відеоігор різних ігрових жанрів (екшн, шутер, екшн-пригодницький, рольова гра, стратегія, симулятор) в американській локалізації, та представлена їх лінгвістична інтерпретація. Отримані результати свідчать про те, що вагомим стилістичним відмінностям, які б пояснювались належністю тексту до певного ігрового жанру, немає. Вживання ж в тексті певних маркерів розмовного стилю (як-от колоквиалізмів, слів-філерів, вигуків тощо) чи літературної лексики (як-от архаїзмів) доречніше тлумачити як особливості не ігрового жанру, а жанру внутрішньоігрового тексту (усного чи письмового сюжетного, тексту інтерфейсу) чи сетингу (наприклад, середньовіччя чи вестерн). Втім, текст різних ігрових жанрів має дистинктивні граматичні та лексичні риси.

Жанр «екшн» та його піджанр «шутер» вирізняє більша кількість апеллятивних висловлювань, та використання в них маркерів спонукальної модальності; передусім – наказового способу дієслова другої особи. Жанри «стратегія» та «симулятор» відзначаються перевагою в їхньому граматичному складі форм теперішнього часу, пасивного стану та умовного способу. Серед лексичних особливостей, жанр «екшн» відокремлює частіша реалізація в ньому лексем, що належать до лексико-семантичних груп «рух», «насильство», «смерть», «здоров'я та безпека» та «допомога», що проявляється і в його піджанрах «шутер» та «екшн-пригодницький». Власне піджанр «шутер» вирізняється частішим вживанням лексем, що характеризують відношення між людьми в опозиції «свій-чужий» (як-от *'enemy'*, *'team'*, *'target'*), а «екшн-пригодницький» – частішою реалізацією в ньому лексико-семантичних груп «природа» (а саме «ландшафт») та «пошук», що пов'язано як з особливостями віртуального світу, яким подорожує гравець, так і з типовими сюжетними завданнями піджанру. Жанри «рольова гра», «стратегія» та «симулятор» характеризуються частішим вживанням числівників, через які гравець стежить за зростом свого персонажа чи віртуального світу. Також жанр «рольова гра» вирізняє більше розповсюдження лексем, що належать до лексико-семантичної групи «зміна стану» (як-от *'damage'*, *'gain'*, *'restore'*).

Ключові слова: відеогра, комп'ютерна гра, відеоігровий дискурс, дискурс відеоігор, внутрішньоігровий текст, стилістика, прагматика, лексико-семантична група.

The article presents as well as interprets the results of the linguistic analysis of the in-game text taken from six video games of different game genres (action, shooter, action-adventure, role-playing game, strategy, simulator), localised for the US market. The results reveal that there are no significant stylistic differences among the game genres. Instead, certain distinctions like the use of colloquial speech markers (e.g., colloquialisms, fillers, exclamations, etc.) or literary lexis (e.g., archaisms) are better explained not by the game genre, but by the genre of the in-game text (spoken or written narrative text, interface text) or the setting (e.g., medieval or Western). However, there are certain grammatical and lexical features among the texts of different game genres that make them unique.

Action video games, including the 'shooter' subgenre, contain a bigger number of appellative utterances, thus they use imperative modality more often, and the imperative mood in particular. 'Strategy' and 'simulator' genres predominantly employ the present tense, passive voice, and conditionals. Regarding the lexical features, there is a range of lexical-semantic groups that are prominent in action games, such as 'movement', 'violence', 'death', 'health and safety', and 'help'; this is also true for the action subgenres such as 'shooter' and 'action-adventure'. The 'shooter' subgenre frequently employs 'friend-or-foe' vocabulary (such as *'enemy'*, *'team'*, *'target'* etc.), while in action-adventure games, the two distinctive groups are 'nature' (specifically 'landscape') and 'search', explained by the peculiarities of their in-game world and typical quests. The 'role-playing game', 'strategy', and 'simulator' genres employ more numerals, which allow the player to observe the development of their character or the virtual world they are building. Role-playing games also utilise vocabulary to describe 'change of state' more frequently (e.g. *'damage'*, *'gain'*, *'restore'*).

Key words: video game, computer game, videogame discourse, discourse of video games, in-game text, stylistics, pragmatics, lexical-semantic group.

Постановка проблеми та аналіз останніх досліджень і публікацій. Індустрія відеоігор – одна з найприбутковіших медіагалузей світу, яка привертає увагу не лише гейм-дизайнерів та гравців, а й дослідників, відкриваючи нові перспективи розвідок. Однією з них є вивчення

відеоігрового дискурсу, яке може стати у пригоді фахівцям з локалізації – лінгвокультурної адаптації змісту відеоігри для різних ринків. Втім, роботи вітчизняних [1; 2; 3] та зарубіжних вчених [4; 5; 6], присвячених дослідженню дискурсу відеоігор, по-різному тлумачать сам термін

«відеоігровий дискурс». У роботах вітчизняних дослідників дискурс відеоігор розглядається у контексті комп'ютерного [3], електронного [3] чи інтернет-дискурсу [1; 2], без чіткого виокремлення відеоігрового дискурсу в окремий напрям. Зарубіжні ж дослідники [4; 5; 6] характеризують «відеоігровий дискурс» як самостійне мультимодальне явище, яке охоплює мовлення між різними адресатами та адресантами (гравцями під час онлайн-гри, розробниками та гравцями, ігровими журналістами тощо), та може мати спільні риси з іншими видами дискурсу. З цієї причини, об'єкти та предмети досліджень пов'язаних із відеоігровим дискурсом доволі різні: наприклад, вони можуть зосереджуватися на вивченні жаргону геймерів та розробників [4], особливостях локалізації певних термінів [6] чи на порівняльному аналізі локалізацій двома мовами та прийомів, використаних перекладачами [1; 2] тощо.

Дослідження ж відеоігрового дискурсу, які б звернули увагу на особливості мовлення в різних видах тексту (усному сюжетному, письмовому сюжетному, тексті інтерфейсу), ігрових жанрах (екшн, стратегія тощо) та наративних жанрах (як-от фентезі, наукова фантастика) майже відсутні.

Метою статті є дослідити, чи впливає ігровий жанр відеоігор на стилістику їхнього внутрішньоігрового тексту та їхній граматичний та лексичний склад.

Методологія дослідження. До програми дослідження увійшли такі взаємопов'язані етапи: 1) відбір шести відеоігор різних ігрових жанрів (див. «Список матеріалів дослідження» в американській локалізації; 2) обробка їхнього тексту загальним обсягом близько 520 000 слів для подальшого інструментального дослідження; 3) проведення лінгвістичного аналізу за допомогою програми MaxQDA Analytics Pro 2020; 4) інтерпретація результатів дослідження.

Під «ігровим жанром», на відміну від «наративного жанру» (чи «сетингу»), ми розуміємо вид перешкод, які належить подолати гравцю: стрільба по супротивниках у піджанрі «шутер» (який належить до жанру «екшн»), подорож віртуальним світом та розв'язування загадок у жанрі «екшн-пригодницький» тощо. До вибірки увійшли такі жанри: екшн, шутер, екшн-пригодницький, рольова гра, стратегія, симулятор.

Дослідження ускладнює те, що більшість відеоігор сьогодення вдало поєднують між собою декілька жанрів чи піджанрів [7; 8] (наприклад, гра “The Witcher 3” – «рольова гра» та «екшн-пригодницький»). З цієї причини, для більшої наочності та завдяки можливостям програмного

обладнання, результати аналізу у таблицях 1–3 (див. «Виклад основного матеріалу») представлені таким чином: окрім числових даних за кожним ігровим жанром також наведена сума числових даних серед інших жанрів, тобто результати представлені в опозиції «екшн» та «інші», «шутер» та «інші» тощо. Це дозволяє вирішити проблему порівняння багатожанрових відеоігор, які можуть належати до спільного жанру та водночас відрізнятися іншим.

Виклад основного матеріалу. В результаті аналізу було виявлено, що вагомим **стилістичних** відмінностей між жанрами «екшн», «шутер», «екшн-пригодницький» та «рольова гра» немає, бо наявні відмінності доречніше пояснити не ігровим жанром, а типом тексту (як-от усний сюжетний текст, письмовий сюжетний текст, текст інтерфейсу) чи сетингом гри (наприклад, частіше використання архаїзмів у сетингу «середньовіччя» чи «вестерн»). Для жанрів «екшн», «шутер», «екшн-пригодницький» та «рольова гра» корпус складався переважно з усного сюжетного тексту, що зумовлює використання в них різноманітних маркерів розмовного стилю (колоквіалізмів, контамінованого мовлення, слів-філерів, вигуків, обценної лексики тощо), в той час як у стратегії-симуляторі “Crusader Kings 3” (див. «Матеріали дослідження») усний сюжетний текст відсутній. Для «екшн» відеоігор загалом (включаючи піджанри «шутер», «екшн-пригодницький» тощо), передача інформації саме через усний текст є найдоречнішою, бо це дозволяє гравцю отримувати повідомлення в реальному часі, не відриваючись від процесу гри, що є особливо важливим під час дій, що потребують швидкості усвідомлення та реакції.

Втім, було виявлено певні **граматичні** особливості серед текстів різних ігрових жанрів (див. табл. 1 із підсумком основних даних дослідження).

Наведені у табл. 1 дані свідчать, що внутрішньоігровий текст жанру «екшн» вирізняється вищим відсотком маркерів модальності (27,9% загалом), а саме маркерів спонукальної модальності (21,7% проти 3,7% в інших жанрах), більшість яких складає наказовий спосіб дієслова другої особи (13,6%) та застосування модальних дієслів (*need to; should; must; have (got) to* тощо) на позначення необхідності дії (5,2%). На нашу думку, ці граматичні форми є найпростішими для сприймання та швидко привертають увагу гравця (наприклад, “*Climb the ladder over there*”, “*We must look around*”), що зумовлює їхню високу частотність в екшн-відеоіграх. Це наглядно демонструє такий піджанр жанру «екшн» як «шутер», що потребує

Таблиця 1

Відсоткове співвідношення кожної маркованої граматичної риси до загальної кількості маркованих граматичних рис в тексті різних ігрових жанрів (лише дистинктивні особливості)

	Екшн	Інші	Шутер	Інші	Екшн-Пригодницький	Інші	Рольова гра	Інші	Стратегія/симулятор	Інші
<i>Модальність</i>										
<i>Дозвіл</i>	0,10%	2,10%	0,00%	0,10%	0,10%	0,30%	0,10%	0,00%	2,10%	0,10%
<i>Можливість та здатність</i>	6,00%	8,00%	2,70%	6,20%	6,10%	3,40%	6,30%	5,50%	8,00%	6,00%
<i>Ймовірність</i>	0,10%	1,20%	2,70%	4,70%	4,70%	2,80%	5,10%	4,00%	1,20%	4,60%
<i>Спонування</i>	21,70%	3,70%	43,30%	20,90%	21,10%	38,60%	18,20%	27,70%	3,70%	21,70%
<i>Теперішній час</i>	37,50%	57,80%	36,70%	37,70%	37,60%	39,30%	36,60%	39,70%	57,80%	37,50%
<i>Минулий час</i>	18,10%	7,20%	7,00%	18,40%	18,40%	7,10%	20,70%	13,10%	7,20%	18,10%
<i>Майбутній час</i>	9,00%	0,80%	7,00%	9,00%	9,00%	6,30%	9,40%	7,80%	0,80%	9,00%
<i>Умовний спосіб</i>	2,30%	12,60%	0,70%	2,30%	2,30%	2,20%	2,70%	1,40%	12,60%	2,30%

Таблиця 2

Відсоткове співвідношення кожної лексико-семантичної групи до загальної кількості маркованої лексики в тексті різних ігрових жанрів (лише дистинктивні особливості)

	Екшн	Інші	Шутер	Інші	Екшн-Пригодницький	Інші	Рольова гра	Інші	Стратегія/симулятор	Інші
<i>Відношення між людьми</i>	4,80%	12,80%	7,10%	4,80%	4,70%	8,10%	4,20%	6,00%	12,80%	4,80%
<i>Допомога</i>	2,10%	0,30%	1,20%	2,10%	2,10%	1,10%	2,40%	1,40%	0,30%	2,10%
<i>Здоров'я та безпека</i>	2,20%	0,30%	1,60%	2,20%	2,20%	1,40%	2,30%	2,00%	0,30%	2,20%
<i>Насильство</i>	7,90%	4,90%	9,50%	7,80%	7,90%	8,80%	8,20%	7,60%	4,90%	7,90%
<i>Пошук</i>	4,50%	3,60%	1,80%	4,70%	4,70%	2,10%	5,40%	3,10%	3,60%	4,50%
<i>Природа</i>	5,60%	1,60%	1,40%	5,80%	5,80%	1,40%	5,50%	5,80%	1,60%	5,60%
<i>Рух</i>	10,70%	1,90%	12,40%	10,40%	10,50%	10,70%	10,00%	11,50%	1,90%	10,70%
<i>Смерть</i>	3,60%	1,30%	2,50%	3,70%	3,70%	2,30%	3,80%	3,30%	1,30%	3,60%

ще швидшої реакції від гравця, і в якому загальна кількість маркерів модальності стала ще більшою: 48,7% проти інших жанрів (31,9%), 43,3% з яких припало на спонукальну модальність. В той же час, піджанр «шутер» у вираженні спонукання майже обмежується наказовим способом другої та першої осіб (наприклад, *“Let’s move”, “Let’s get those Abrams to the front”*), які склали 38,7% від усіх виявлених в тексті граматичних конструкцій. Модальні дієслова на позначення обов’язковості чи необхідності грають в ньому меншу роль (3,4%).

Також у усіх відеоіграх жанру «екшн» привертає увагу частіше використання різних форм минулого часу (18,1% проти 7,2% в інших жанрах) та засобів вираження майбутнього часу (9% проти 0,8%), але це пояснюється не стільки особливостями жанру, скільки наявністю в обраних іграх насиченого подіями сюжету. Таким чином, їхній внутрішньоігровий текст мусить: 1) розкривати мотивацію персонажів через опис минулих подій (наприклад, *“We have been running for weeks. We found shelter and been resting here in some old abandoned mining town, while we wait the thaw”*); 2) пояснювати гравцеві наступні дії персонажів (як-от *“We’re fixing to rob some train, gonna blow the tracks”*).

Щодо ж жанрів «стратегія» чи «симулятор», які в нашій вибірці представлені однією відеогрою, ігровий процес в них часто реалізується за допомоги переважно письмового тексту інтерфейсу, а отже є цілком очікуваною перевага в тексті цих жанрів теперішнього часу (57,8% проти 37,5% в інших жанрах), пасивного стану (16,9% проти 0,6% для теперішнього часу та 1,7% проти 0,3% для минулого) та умовного способу (12,6% проти 2,3%). Щодо вираження модальності, спонукальна модальність в цих жанрах має менше значення ніж в інших (3,7% проти 21,7%), бо на відміну від лінійних ігор, де гравець мусить йти за певним сюжетом, в жанрах «стратегія» чи «симулятор» він має свободу вибору. Лінгвістично цей вибір може виражатися інфінітивними формами (наприклад, вибір дії: *“stop vassal war”, “swear fealty”*) та модальними дієсловами, що виражають дозвіл (2,1% проти 0,1% в інших жанрах) чи необхідність (3,7% проти 5,2%) і цим самим пояснюють, за яких умов вибір стане можливим, наприклад, *“Only men and vassals can be appointed chancellor”, “divorce must be approved”*.

Лексичні особливості різних ігрових жанрів проявляються насамперед у частоті вербалізації в них різних лексико-семантичних груп (див. табл. 2).

Жанр «екшн» вирізняється насамперед частотністю вживання слів, що належать до лексико-семантичних груп «рух», «наси́льство», «смерть», «здоров’я та безпека», «допомога». Це розповсюджується і на його піджанри «шутер», «екшн-пригодницький». Найчастотнішими лексемами кожної групи стали: 1) для групи «рух» (10,7% від усієї маркованої лексики): *“go”* (1710 вживань), *“move”* (515 вживань), *“come”* (333 вживань), *“follow”* (279 вживань), *“get out”* (210 вживань), *“get to...”* (193 вживань) в значенні «дістатися»; 2) для групи «наси́льство» (7,9%): у підгрупі «зброя» (4,1%) – *“shoot”* (129 вживань), *“weapon”* (117 вживань), *“sword”* (132 вживань), *“gun”* (101 вживань). Втім, необхідно зазначити, що усі лексеми окрім *“weapon”* також пов’язані із сетингом гри, а не лише ігровим жанром «екшн»; у підгрупі «шкода» (2,1%) – *“blood”* (375 вживань), *“hurt”* (120 вживань), *“damage”* (118 вживань); у підгрупі «бій» (1,7%) – *“fight”* (267 вживань), *“hit”* (139 вживань), *“attack”* (131 вживань); 3) для групи «смерть» (3,6%): *“kill”* (594 вживань), *“dead”* (338 вживань), *“die”* (311 вживань), *“death”* (171 вживань), *“corpse”* (82 вживань); 4) для групи «здоров’я та безпека» (2,2%): *“alive”* (182 вживань), *“safe”* (171 вживань), *“save”* (107 вживань), *“survive”* (95 вживань); для групи «допомога» (2,1%): *“help”* (993), *“support”* (53).

Частіше вживання лексико-семантичного поля «рух» у внутрішньоігровому тексті жанру «екшн», на наш погляд, пояснюється швидкозмінністю дій на екрані в іграх цього жанру. Цей жанр «зосереджений на швидкості та фізичних здібностях, який потребує від гравця гарної координації рухів та швидких рефлексів» [7, р. 50], а отже вербальне відображення цих вимог у внутрішньоігровому тексті не є неочікуваним. Також можна помітити, що лексема *“go”* вживається в декілька разів частіше ніж інші. Це, на нашу думку, пов’язано із двома причинами. По-перше, дієслово *“go”* часто вживається не лише окремо, у значенні «йти», а і з іншими, у значенні «піти, щоб зробити щось», наприклад, *“Let’s go get the wagon”, “Go find this laboratory”, “Gotta go talk to Hanako”*. Різниця у значенні між *“get”* та *“go get”*, чи *“find”* та *“go find”* тощо полягає лише в тому, що дієслово *“go”* додає до фрази значення «змінюючи при цьому місце в просторі». Другою причиною є притаманна усному тексту жанру «екшн» редуплікація, наприклад *“Down the ramp! Move out! Go, go, go!”*, що додає до дієслова значення «швидше», «хутчіше».

Щодо ж лексико-семантичних груп «наси́льство», «здоров'я та безпе́ка», «смерть», їхня реалізація в тексті пов'язана як із ігровими випробуваннями, притаманними жанру «екшн» (як-от стрільба чи ближній бій, в той час як шкала здоров'я вимірює, наскільки вдало гравець долає перешкоди), так і з його наративною стороною. Сюжет екшн-ігор мусить пояснити гравцю мотивацію персонажів, тобто чому саме вони хочуть завдати шкоди один одному, і зазвичай це розкривається через чергування безпечних та небезпечних ситуацій, смерті деяких героїв та порятунок інших, допомогу головного героя іншим персонажам та навпаки, що також зумовлює високу реалізацію лексико-семантичної групи «допо́мога». Щодо ж надзвичайно високої частотності вживання дієслова *“help”* у цій групі (993 вживання), це пояснюється наступним прийомом: для урізноманітнення мовлення персонажів в усному сюжетному тексті, сценаристи замість постійного повторювання наказового способу дієслова використовують дієслово чи іменник *“help”*, зберігаючи апелятивну функцію висловлювання, наприклад: *“Skin the deer” – “You mind helping me with the skinning?”*; *“Calm the escaped horse” – “You couldn't help me get my other horse back from over there, could you?”*. Втім, щоб уникнути непорозумінь, те ж саме значення зазвичай дублюється у наказовому способі в тексті інтерфейсу (тобто *“Skin the deer”* та *“Calm the escaped horse”* з прикладів наведених вище).

Піджанр «шутер» наслідує ті ж самі риси, що і жанр «екшн», але водночас в ньому більш визначена лексично-семантична група «відношення між людьми» (7,1% проти 4,8% в жанрі «екшн» загалом), із найчастотнішими лексемами *“enemy”* (50 вживань), *“team”* (53 вживань), *“target”* (41 вживань), що в свою чергу відображає сутність «шутер»-ігор – стрільбу по противниках.

В піджанрі «екшн-пригодницький» так само переважають вже згадані вище групи «рух», «наси́льство», але в той же час трохи більше виокремлюються групи: 1) «при-

рода» (5,8% проти 5,6% в жанрі «екшн» сукупно), із найчастотнішими лексемами *“wild”* (105 вживань), *“isle”* (79 вживань), *“sea”* (76 вживань); 2) «пошук» (4,7% проти 4,5% в жанрі «екшн» загалом), із найчастотнішими лексемами *“find”* (1251 вживань), *“look for”* (268 вживань), *“hide”* (190 вживань), *“learn”* (130 вживань) в значенні «дізнатися», *“search”* (80 вживань).

Вживання лексем для опису різних видів ландшафту в жанрі «екшн» пояснюється тим, що по-перше, зазвичай гравець подорожує віртуальним світом (розробленим ще детальніше в піджанрі «екшн-пригодницький»), і тим, що окрім декоративної функції, різні види ландшафту створюють різноманітні ігрові перешкоди для гравця, що відображається у мовленні персонажів (як-от, *“Let's head up river and find this boat”*). Це робить підгрупу «ландшафт» найвагомішою в групі «природа» (2,1% з 5,8%). Реалізація лексико-семантичної групи «пошук», в свою чергу, є наслідком типових сюжетних завдань жанру: гравець подорожує світом щоб знайти певний предмет чи персонажа: *“You want me to go and find some sad, deluded fools like him...”*, *“it told him where to find some real big animals”*, *“I reckon we should split up so we can search both sides”*.

Лексичні особливості жанрів «рольова гра», «стратегія» та «симулятор» виражаються в частішому використанні числівників та лексем, що описують зміну стану, але це притаманно лише *тексту інтерфейсу*, отже ці дві риси залежать не тільки від ігрового жанру. Звернемося до даних в табл. 3.

Для тексту інтерфейсу жанру «рольова гра» показник використання числівників склав 22,7% проти 4,9% в інших жанрах, в той час як для жанрів «стратегія», «симулятор» він склав 29,1% проти 11,7%. При цьому, переважають числівники записані насамперед у вигляді цифр, а не слів, на відміну від транскрипції усного сюжетного тексту (тобто субтитрів). Причиною їхнього частішого вживання є те, що «в рольових іграх зріст персонажа відбувається через числові показ-

Таблиця 3

Відсоткове співвідношення кожної лексико-семантичної групи до загальної кількості маркованої лексики в тексті інтерфейсу різних ігрових жанрів (лише дистинктивні особливості)

	Екшн	Інші	Шутер	Інші	Екшн-Пригодницький	Інші	Рольова гра	Інші	Стратегія/симулятор	Інші
Числівники	11,70%	29,10%	1,10%	14,50%	12,30%	20,70%	22,70%	4,90%	29,10%	11,70%
Зміна стану	5,60%	7,00%	0,40%	6,10%	5,90%	5,00%	7,40%	4,20%	7,00%	5,60%

ники» [8, р. 87], а отже вони є невід’ємною частиною механік гри. Гравцю надається вибір у розвитку його персонажа, а використання числових показників уможливило об’єктивне та зрозуміле порівняння різних варіантів вибору. Те ж саме стосується жанрів «стратегія», «симулятор» – різниця полягає в тому, що в жанрі «рольова гра» гравець зазвичай керує персонажем чи персонажами, в той час як в жанрах «стратегія», «симулятор» він керує віртуальним світом.

Лексико-семантична група «зміна стану», яка склала 7,4% в тексті інтерфейсу «рольової гри» та 7% в тексті інтерфейсу жанрів «стратегія», «симулятор», так само допомагає порівняти наслідки різних виборів гравця. Її найчастотнішими лексемами в матеріалі нашої вибірки стали “*damage*” (112 вживань), “*gain*” (72 вживань), “*restore*” (69 вживань).

Висновки. У результаті здійснення лінгвістичного аналізу було виявлено, що ігровий жанр відеогри має вплив на її внутрішньоігровий текст та проявляється насамперед в його граматичному та лексичному складі. Жанр «екшн» та, в особливості, його піджанр «шутер», які вимагають швидкості реакції від гравця, вирізняються більшою кількістю апелятивних висловлювань, а отже в них переважають маркери спонукальної модальності; передусім – наказовий спосіб дієлова другої особи. Жанри «стратегія» та «симулятор», які надають гравцеві свободу вибору, від-

значаються перевагою в їхньому граматичному складі форм теперішнього часу, пасивного стану, умовного способу – тобто засобів, які дозволяють пояснити правила гри.

Серед лексичних особливостей, жанр «екшн» відокремлює частіша реалізація в ньому лексем, що належать до лексико-семантичних груп «рух», «насильство», «смерть», «здоров’я та безпека» та «допомога», що проявляється і в його піджанрах «шутер» та «екшн-пригодницький». В той же час, піджанр «шутер» вирізняється частішим вживанням лексем, що характеризують відношення між людьми («свій-чужий»), а «екшн-пригодницький» – частішою реалізацією в ньому лексико-семантичних груп «природа», а саме «ландшафт», та «пошук», що пов’язано як з особливостями віртуального світу, яким подорожує гравець, так і з типовими сюжетними завданнями піджанру. Жанри «рольова гра», «стратегія» та «симулятор» характеризуються частішим вживанням числівників, через які гравець стежить за зростом свого персонажа чи віртуального світу. Також жанр «рольова гра» вирізняє більше розповсюдження лексем, що належать до групи «зміна стану».

Подальші перспективи розвідок вбачаємо у лінгвістичному аналізі внутрішньоігрового тексту різних ігрових жанрів у локалізаціях іншими мовами та виділенні спільного та різного в отриманих результатах.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Гнатенко, Д., Венгер, Ю., Дружина, Т. Особливості перекладу англомовних комп’ютерних мультимедійних відеоігор. *Науковий Вісник ПНПУ ім. К. Д. Ушинського*. 2020. №31. С. 66–83.
2. Єльцова, С., Алаєва, Л. Локалізація комп’ютерних відеоігор. *Науковий Вісник Міжнародного Гуманітарного Університету. Сер.: Філологія*. 2019. Т. 4. №43. С. 60–63. <https://doi.org/10.32841/2409-1154.2019.43.4.14>
3. Варбанець, Т.В. Онімний складник електронного дискурсу комп’ютерних ігор. Дис. канд. філ. наук. *Одеса: ОНУ ім. І. І. Мечникова*. 2020. 210 с.
4. Ensslin, A. *The Language of Gaming*. Macmillan Education. 2011. 208 p. <https://doi.org/10.1007/978-0-230-35708-2>
5. Ensslin, A. Discourse of Games. *The International Encyclopedia of Language and Social Interaction*. Wiley-Blackwell. 2015. 1660 p. <https://doi.org/10.1002/9781118611463.wbielsi154>
6. Ensslin, A., Balteiro, I. Approaches to Videogame Discourse: Lexis, Interaction, Textuality. *Bloomsbury Academic*. 2019. 336 p. <https://doi.org/10.5040/9781501338489>
7. Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., Tosca, S. P. *Understanding Video Games: The Essential Introduction* (3rd ed). *Routledge*. 2016. 387 p. <https://doi.org/10.4324/9780203930748>
8. Adams, E. *Fundamentals of Game Design* (3rd ed.). *New Riders*. 2013. 576 p.

СПИСОК МАТЕРІАЛІВ ДОСЛІДЖЕННЯ:

1. Call of Duty: Modern Warfare Remastered. *Activision*. 2017.
2. Resident Evil 2. *Capcom*. 2019.
3. The Witcher 3: Wild Hunt. *CD Projekt Red*. 2015.
4. Cyberpunk 2077. *CD Projekt Red*. 2020.
5. Crusader Kings 3. *Paradox Interactive*. 2020.
6. Red Dead Redemption 2. *Rockstar Games*. 2018.