

СПЕЦИФИКА ДИАЛОГА В ИГРОВOM ДИСКУРСЕ (НА МАТЕРИАЛЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ «BLACK MYTH: WUKONG»)

Компьютерные игры – это искусство XXI века, где технологии, сторителлинг и интерактивность создают новый способ передачи идей и эмоций. Их уникальность в том, что они не просто рассказывают историю, а позволяют прожить ее.

Современные компьютерные игры представляют собой сложные семиотические системы, в которых диалог выступает ключевым элементом нарратива, игровой механики и коммуникации с пользователем. Соответственно, важной задачей современной лингвистики является определение статуса диалога в игровом дискурсе.

Цель данной работы – выявить специфику диалогической речи в игровом дискурсе, включая ее роль в повествовании и характеристике персонажа.

Материалом для исследования выступила компьютерная игра в жанре ролевого экшена “Black Myth: Wukong” от китайской студии Game Science, вдохновленная классическим китайским романом У Чэнь-эня «Путешествие на запад».

Описывая дискурс видеоигр, С. С. Вдовиченко называет его особым дискурсом, поскольку он сочетает в себе устную и письменную речь и различные неязыковые средства (например, звуки и жесты) [1]. Интересно отметить, что компьютерно-игровой дискурс начинают исследовать не только как самостоятельное явление, но и как результат гибридизации спортивного и компьютерно-игрового дискурсов обозначается как киберспортивный.

Однако в независимости от подхода к определению игрового дискурса его ядром является порождаемые участниками в коммуникативных актах тексты – диалоги. По мнению О. Н. Калякиной, диалог – это ярчайшее проявление реализации коммуникативной функции языка и первичной формы речевой коммуникации. Именно в диалоге происходит непрерывное взаимное общение людей, в процессе которого оформляется сообщение [2, с. 444–445]. Соответственно, основу диалога составляет речевое действие – высказывание, имеющее цель и обращенное к собеседнику, а единицей диалога является диалогическое единство, состоящее из реплики-стимула и реплики-реакции [3, с. 119].

По характеру реплик-стимулов и реплик-реакций выделяют следующие группы:

- 1) реплика-сообщение (ответ на вопрос, уточнение мысли собеседника, выражение сомнения, догадки, возражение и т. п.);
- 2) реплика-вопрос (уточнение, переспрос, выражение удивления, сомнения, предположения и т. п.);
- 3) реплика-побуждение (предложение, приглашение, просьба, совет, приказ, команда и др.);
- 4) реплика-восклицание (выражение радости, огорчения, удивления и др.) [7].

Для характеристики диалогической речи в игровом пространстве “Black Myth: Wukong” были отобраны 20 диалогов (всего 85 реплик), содержащих высказывания одного из главных героев – Чжу Бацзе.

Результаты количественного анализа следующие:

- общее количество реплик у анализируемого персонажа – 40;
- общее количество реплик у остальных персонажей – 45.
- наименьшее количество реплик у персонажа – 1;
- максимальное количество реплик у Чжу бацзе – 5;
- средняя продолжительность реплик – 3;

Анализ содержания высказываний показал, что преобладают реплики-реакции – 30 % (выражают эмоциональный отклик на события или слова других персонажей). Доля реплик-восклицаний составила 20 % (используются для усиления экспрессии, передачи удивления, гнева или восхищения), реплик-сообщений – 15 % (нейтральные высказывания, направленные на передачу информации), реплик-обсуждений – 17,5 % (призывы к действию, советы или команды), реплик-вопросов – 17,5 % (как правило, подчеркивает второстепенную роль Чжу Бацзе в инициации диалогов).

В целом речевое поведение Чжу Бацзе в “Black Myth: Wukong” указывает на многоуровневую систему коммуникативных тактик, формирующих его игровую идентичность. Преобладание реплик-реакций (30 %) позиционирует персонаж как эмоционального индикатора происходящего, где ироничные комментарии (например, “Phew, finally...”, “Oh, why...”) создают комедийный эффект. Значительная доля восклицательных конструкций (20 %), особенно связанных с пищевой тематикой (например, “Holy cutlets!”), усиливает экспрессивность образа посредством гиперболизации. Побудительные высказывания (17,5 %), преимущественно оформленные как грубоватые императивы (например, “Move it”, “Cut the weeps”), парадоксальным образом сочетают внешнюю агрессию со скрытой заботой. Преимущественно риторические вопросы (17,5 %) подчеркивают фаталистичные ноты в характере персонажа. Наиболее редкие информационные реплики (15 %). Они часто представлены в виде обрывистых намеков, служат важным, но ненавязчивым инструментом нарратива.

Реплики-реакции Чжу Бацзе отличаются разнообразием. При победе игрока звучит его самоуверенное: “Well done! And here goes my rake!” («Молодец! А вот и мои грабли!»), “Pheew, finally... Now I can have a snack!” («Фух, наконец-то... Теперь можно и перекусить!») [8]. В случае поражения Чжу Бацзе саркастично замечает: “His skill outstrips yours... You have to admit that!” («Его мастерство превосходит твое... Ты должен это признать!») [8]. А при частых смертях игрока ворчит: “Oh, why did I ever get involved with you...” («Эх, и зачем я с тобой связался...») [8]. Столкнувшись с неожиданной угрозой, персонаж произносит: “What took you so long? Constipation? I was nearly cooked alive in there!” («Что ты так долго? Запор? Я там чуть заживо не сварился!») [8]. Эта фраза сочетает раздражение с грубоватым юмором, критикуя медлительность партнера.

В “Black Myth: Wukong” Чжу Бацзе не только комментирует действия игрока, но и мотивирует с помощью реплик-побуждений. При этом он это делает в свойственной ему лениво-саркастической манере. Например, “Move it” («Давай быстрее») [8] – краткое, грубоватое указание, требующее немедленных действий.

В ролевой экшен-игре важную роль выполняют реплики-сообщения. Они становятся ключевыми элементами в развитии сюжета. Например, при объяснении игровых механик Чжу Бацзе говорит: “That old monkey from Mount Huaguo asked me to back you up here... He told me that once we gathered all six relics, we could bring Wukong back.” («Та старая обезьяна с горы Хуаго попросил меня поддержать тебя здесь... Он сказал мне, что как только мы соберем все шесть реликвий, мы сможем вернуть Укуна») [8]. Это высказывание содержит важный сюжетный намек, раскрывающий мотивацию персонажа (его связь со «старым обезьяном») и главную игровую цель.

Вопросительные реплики Чжу Бацзе в “Black Myth: Wukong” – это не просто элементы диалога, а ключ к его многогранному характеру, где за маской шута скрывается циничный философ, манипулятор и даже трагическая фигура. Данный персонаж любит задавать риторические вопросы с оттенком черного юмора: “I, the Sacred Gourmand, saw enough Buddhas before you were born. Foolish brat! You didn't see that coming, did you?” («Я, Священный Гурман, видел достаточно Будд еще до твоего рождения. Глупый мальчишка! Ты этого не ожидал, не так ли?») [8].

Таким образом, диалог в “Black Myth: Wukong” играет ключевую роль в создании атмосферы, раскрытии персонажей и вовлечении игрока в нарратив. Анализ речевого поведения Чжу Бацзе показал, что его реплики органично сочетают комический и драматический элементы, что позволило авторам создать многогранный образ, соответствующий как классическому литературному прототипу, так и современным реалиям. В игре персонаж ярко выражает эмоции через характерные восклицания, проявляя такие черты, как обжорство, лень, трусость, сарказм и внезапные вспышки боевой ярости.

Список цитированных источников

1. Вдовиченко, С. С. Фреймовый анализ речевых актов в англоязычном дискурсе видеоигр (на материале видеоигры Dota 2) / С. С. Вдовиченко // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2015. – № 8. – С. 27–31.
2. Калякина, О. Н. Диалогическая речь как объект лингвистического исследования / О. Н. Калякина // Молодой ученый. – 2020. – № 17. – С. 444–445.
3. Винокур, Т. Г. Диалог / Т. Г. Винокур // Русский язык. Энциклопедия / гл. ред. Ю. Н. Караулов. – М. : Большая Российская энциклопедия : Дрофа, 1998. – С. 119–120.
4. Принципы построения диалогической речи. – URL: [https://belem.ru/tatar-tele/vuz-rus/41____.html#:~:text=\(дата обращения: 05.06.2025\)](https://belem.ru/tatar-tele/vuz-rus/41____.html#:~:text=(дата%20обращения:05.06.2025).).
5. Black Myth: Wukong – All Zhu Bajie Cutscenes // You Tube – 2024. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=EMjYogjGSvg> (дата обращения: 05.06.2025).