

К ПРОБЛЕМЕ ПРАГМАТИЧЕСКОЙ НАГРУЗКИ ОЦЕНОЧНЫХ КОММЕНТАРИЕВ В ВИДЕОИГРОВОМ ДИСКУРСЕ

Апакин В. М.¹

¹Барановичский государственный университет «БарГУ», г. Барановичи, Республика Беларусь, e-mail: markus972@mail.ru

Научный руководитель – Леон О.В., доцент кафедры профессиональной иноязычной подготовки, лингвистического факультета, кандидат филологических наук

В статье рассматривается оценочный комментарий как один из методов продвижения видеоигрового нарратива. Автором статьи обобщаются различные взгляды ведущих представителей классической и современной лингвистики на данную сложную и многогранную категорию. Цель данного исследования заключается в выявлении прагматической нагрузки оценочных комментариев неигровых персонажей (NPC) с референцией к главному герою видеоигры. В результате первичного анализа выборки оценочных комментариев неигровых персонажей в адрес главного героя таких видеоигр, как *Dishonored*, *the Witcher 3*, *Fallout New Vegas*, *Disco Elysium*, предполагающих множественные варианты концовки, была установлена связь между выражением позитивной либо негативной оценки в разветвленных диалогах и предвосхищаемыми положительными либо отрицательными последствиями действий игрока для сюжета и мира игры. Исследование позволило установить прагматическую нагрузку оценочных комментариев в видеоигровом дискурсе, которая заключается в «подсказках» игроку со стороны разработчиков игры, побуждающих его выбрать линию поведения, ведущую к максимально благоприятному развитию событий, не пропустить драматургически ценную сцену, избежать негативного развития игрового сюжета. Полученный вывод проиллюстрирован на примере подробного анализа игрового диалога, происходящего на сюжетной развилке.

Ключевые слова: оценка, нарратив, оценочный комментарий, видеоигра, видеоигровой дискурс

ON THE PROBLEM OF PRAGMATIC LOAD OF EVALUATIVE COMMENTS IN VIDEOGAME DISCOURSE

Apakin V. M.¹

¹Baranovichi State University, "BarSU", Baranovichi, e-mail: markus972@mail.ru

Scientific advisor – Leon O.V., PhD, Associate Professor of the Chair of Professional English Training, Linguistic Faculty

The article is dedicated to evaluative commentary as one of the methods of bringing videogame narrative into motion. The author summarizes various views of the major representatives of classical and modern linguistics on this complex multifaceted category. The aim of this study is to identify the pragmatic load of evaluative comments of non-playable characters (NPCs) referring to the protagonist of a video game. As a result of the initial analysis of a sample of evaluative comments of non-playable characters addressed to the protagonist of such video games as *Dishonored*, *The Witcher 3*, *Fallout New Vegas*, *Disco Elysium*, all of which involve multiple endings, the correlation was established between positive or negative evaluative expressions in branching dialogues and anticipated positive or negative consequences of the player's actions for the plot and the world of the game. The

study made it possible to establish the pragmatic load of evaluative comments in videogame discourse, which consists in enabling the developers to “prompt” the player, encouraging to choose the most favourable behaviour line, not to miss a dramatically valuable scene, and to avoid negative plot development. The conclusion is illustrated by means of a detailed analysis of the in-game dialogue at a plot fork.

Keywords: evaluation, narrative, evaluative comment, video game, videogame discourse.

Введение. Оценка является лингвистической категорией, присутствующей в любом языке, в связи с чем можно говорить о ее универсальности. Однако каждый язык обладает своим набором способов выражения оценки, что отражает влияние языковой картины мира на сознание носителей разных языков. На протяжении многих веков оценка являлась предметом изучения различных дисциплин. В связи с важностью данной категории, изучению ее природы и классификации было посвящено множество научных работ [1, 2].

Согласно М. П. Брандес, оценка представляет собой положительную или отрицательную позицию субъекта, производящего оценку, по отношению к оцениваемому [3, с. 275]. Таким образом, М. П. Брандес выделяет субъективный фактор в качестве определяющего для характеристики оценки. Оцениваемое получает в данном случае положительную либо отрицательную характеристику с точки зрения субъекта оценки. М. А. Арская говорит о «принципе антропоцентризма» как важной черте современной лингвистики, в рамках которой категория оценки наглядно демонстрирует взаимосвязь человека и языка, выступая одной из важных лингвистических категорий. Исследователь полагает, что оценочные суждения человека носят эгоцентричный характер [4, с. 10].

В видеоиграх оценка является одним из главных рычагов сюжета. Оценочный слой видеоигрового дискурса заставляет игроков почувствовать последствия своих действий и ощутить себя включенным в мир видеоигры, вырабатывая собственное оценочное отношение к ее персонажам и событиям.

Видеоигровой нарратив – это феномен, по своей природе принципиально отличающийся от художественной прозы или от аудиовизуального нарратива кино. Под нарративом видеоигры понимают «внутриигровое повествование, динамическое развертывание сюжетной линии» [5, с. 185], игровое действие, «когда игрок, ведомый сюжетной линией, познает самого себя, эксплицируя на себя задачи, проблемы и особенности разворачивающегося игрового действия» [там же].

Цель исследования состоит в выявлении прагматической нагрузки оценочных комментариев неигровых персонажей (NPC) с референцией к главному герою видеоигры.

Материалы и методы исследования. Материалом научного исследования является выборка комментариев неигровых персонажей из англоязычных версий 4 видеоигр

(*Dishonored, the Witcher 3, Fallout New Vegas, Disco Elysium*) с оценочной реакцией в сторону протагониста, высказанной по поводу влияния его действий на окружающий мир. Методами исследования послужили метод сплошной выборки, семантического анализ и контекстуально-ситуативной интерпретации.

Результаты исследования и их обсуждение. Оценочный комментарий, мнение или убеждение – это выражение субъективных взглядов человека, которые не могут быть проверены на предмет соответствия действительности. Для того, чтобы понять, является ли высказывание оценочным комментарием, необходима лингвистическая экспертиза. Только лингвист может установить, в какой форме выражена информация – в форме утверждения о фактах или в форме мнения.

В игре “The Witcher 3” при прохождении квеста «На благо науки» (в англоязычной версии “*For the Advancement of Learning*”) игрок помогает чародейке Кейре Мец найти научные разработки некоего Александера по поиску лекарства от чумы «Катриона». При этом чародейка использует главного героя, не сообщая ему всю правду о своих планах. В финале квеста перед игроком встает нелегкий выбор: убить, отпустить или простить чародейку. Если игрок ее простит и отговорит от бегства к безумному королю Радовиду, он сможет пригласить ее в замок Каэр Морхэн. Впоследствии при защите Каэр Морхена она будет ему помогать и спасет ведьмака Ламберта (названного брата главного героя), после чего между ними возникнет взаимная симпатия и они вместе продолжат работу над поиском лекарства от чумы. В ветви диалога, ведущей к данному варианту развития событий, Кейра Мец выражает положительную оценку главному герою в виде игривого комплимента его внешности и способности к эмпатии: *Seems I find it hard to refuse you, handsome. You’ve clearly a notion of what women want, how they think.* Таким образом разработчики игры «подсказывают» игроку, что он выбрал наилучший вариант развития событий, полезный не только для второстепенного персонажа, но и для главного героя, а также для других значимых второстепенных персонажей.

Если игрок решит отпустить Кейру к королю Радовиду, после ее можно будет увидеть на площади, посаженной на кол по приказу короля. В диалоге, относящемся к данной сюжетной линии, чародейка не выражает в сторону главного героя никаких оценок, ни положительных, ни отрицательных. Это говорит о том, что данный вариант нейтрален для главного героя – судьба чародейки в данном случае трагична, но на судьбе самого протагониста это никак не отражается, и в постигшей ее участи нет его вины. Судьба Ламберта при защите Каэр Морхена в данном случае будет зависеть от самого протагониста. Лекарство от чумы при этом изобретено не будет. Данный альтернативный вариант интересен тем, что в случае его выбора будет запущена дополнительная сюжетная ветка с похоронами Кейры Мец.

Разработчики настроены показать игрокам данную ветку, которая является достаточно насыщенной с эмоциональной точки зрения, и поэтому не стремятся активно отговаривать игрока, если он предоставляет Кейре свободу действий.

Кроме того, игрок может пойти на открытую конфронтацию с чародейкой и прямо высказать своё недовольство ее поступком. В данном случае чародейка возмутится поведением главного героя и между ними завяжется бой, в ходе которого Кейру придется убить. Диалогическая ветка в данном варианте прохождения квеста характеризуется негативно-оценочными комментариями, которые Кейра Мец адресует главному герою, косвенно называя его грубым и невоспитанным (*Do you really believe you can **call me names** and then **revert to polite conversation** just like that?*) или прямо характеризуя, как бессердечного (*They truly did leave you **heartless***). Следует отметить, что в самом начале диалога, в момент первого предъявления претензий к чародейке со стороны главного героя, она пытается уладить конфликт, используя положительный оценочный комментарий по поводу мужественности главного героя (*All right, perhaps I wasn't completely honest, didn't quite toe the line, but I knew you'd manage – **you're so manly** and all...*) и игривый отрицательный комментарий по поводу его настроения (***Geraltie-poooh**, wipe that **frown** off your face, or I might think you **don't like me** any more*). На данном этапе, когда игрок ещё может изменить линию поведения персонажа, разработчики игры «намекают» ему, что данный вариант событий лучше не выбирать, поскольку в данном случае вина за смерть нейтрального по сути второстепенного персонажа будет лежать на главном герое, а лекарство от чумы так и не изобретут.

Заключение. Таким образом, мы можем сделать заключение, что оценочные комментарии второстепенных персонажей в адрес главного героя используются в диалогах видеоигрового дискурса в качестве подсказок игроку, направляющих его к наилучшим концовкам сюжетных линий или интересным сюжетным поворотам, которые есть возможность пропустить. Положительные оценочные комментарии маркируют наилучшие решения игрока, тогда как негативные оценки «предостерегают» от неудачного выбора.

Список литературы

1. Арутюнова, Н. Д. Типы языковых значений: Оценка. Событие. Факт. М.: Наука, 1988. 341 с.
2. Телия, В. Н. Коннотативный аспект семантики номинативных единиц. М.: Наука, 1986. 143 с.
3. Брандес, М. П. Стилистика текста. Теоретический курс: Учебник. 3-е изд., перераб. и доп. М.: Прогресс-Традиция; ИНФА-М, 2004. 416 с.

4. Арская, М. А. Семантическая категория эстетической оценки (прекрасное/безобразное) и ее онтология в современном немецком языке: дис. ... канд. филол. наук. Иркутск, 2002. 185 с.

5. Шаев, Ю. М. Виртуальный нарратив: топосы, архетипы и акротипы // Видеоигры: введение в исследования. Томск : Национальный исследовательский Томский политехнический университет, 2018. С. 185-207.