

ВЕРБАЛЬНАЯ РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ПРОТАГОНИСТА ВИДЕОИГРЫ СКВОЗЬ ПРИЗМУ СОВРЕМЕННОЙ АНГЛОЯЗЫЧНОЙ КУЛЬТУРЫ

Введение. Видеоигра — компьютерная игра, воспроизводимая на телеэкране с помощью игровой приставки [1]. Действующим лицом любой видеоигры, также как и любого фильма и книги является протагонист. Протагонист — лицо, играющее ведущую роль в каких-либо событиях. На современном этапе компьютерные игры являются значительным элементом современной культуры. Исходя из этого, перед разработчиками и сценаристами предстаёт задача нахождения новых способов репрезентации главных персонажей своих произведений, соответствующих запросам современной аудитории. Данная научная работа содержит анализ основных методов репрезентации главных персонажей современных компьютерных игр.

Цель данного исследования состоит в выявлении способов репрезентации протагониста в современных англоязычных компьютерных играх.

Материалы и методы исследования. Для проведения исследования было отобрано 5 видеоигр, доступных на различных платформах: *Persona 4 Golden* [2], *Doom (2016)* [3], *Doom: Eternal* [4], *Devil May Cry 5* [5] и *Metal Gear Rising: Revengeance* [6]. В качестве основных методов исследования использовались: метод сплошной выборки, метод структурного анализа в разрезе метода анализа сюжетной линии, метод стилистического анализа, методы наблюдения и обобщения. Материалом исследования послужили лингвистические и экстралингвистические средства создания образа протагониста видеоигры.

Основная часть. В процессе исследования протагонисты были подразделены на говорящих (для которых прописаны озвучиваемые реплики) и молчаливых (у которых по каким-либо причинам отсутствуют реплики).

«Молчание» некоторых протагонистов может быть объяснено различными причинами. В некоторых случаях это может быть объяснено сюжетом, как, например, в игре *Transistor*, по сюжету которой главная героиня потеряла голос после нападения на неё [7]. В других случаях это объясняется желанием обеспечить большее личное погружение игрока в мир игры, как, например, в *Half-Life 2* [8].

В ходе исследования было выявлено, что для репрезентации говорящих протагонистов используются как реплики самих протагонистов, так и реплики других персонажей. Рассмотрим способы репрезентации говорящего протагониста на примере главного героя игры *Persona 4: Golden* — Ю Наруками. Примерами репрезентации данного персонажа являются мысли самого персонажа, поданные игроку во втором лице:

“I can't stay here”

“Wait a second here...”

“With a TV this big, you really might be able to go inside”

“It seems very spacious in here...”

Важным фактором описания данного протагониста также является его реакция на некоторые бытовые вещи, происходящие в мире игры. Например, его реакции на мелодию в одном из внутриигровых магазинов, доступных почти в каждой игре серии. Здесь для сравнения стоит привести в пример протагониста предыдущей игры серии, который описывает данный звук как «раздражающая мелодия», в то время как Ю описывает её как «весёлая мелодия».

В качестве примера молчаливого протагониста был выбран протагонист дилогии игр *Doom*. Для репрезентации данного персонажа разработчиками и сценаристами было выбрано использование *environmental storytelling* — организации тщательно отобранных объектов, доступных в игровом мире, таким образом, чтобы они «рассказывали» (точнее, «показывали») историю игроку, который их видит.

Данный способ репрезентации персонажа применяется в локации, которая считается домом протагониста. Данная локация показывает интересы главного героя, которые разнятся от игры на гитаре до коллекционирования различных фигурок.

Другим способом репрезентации данного персонажа являются как реплики других персонажей, которые встречаются на пути протагониста, так и легенды, которые рассказывают о протагонисте в мире игры:

“In the first age, in the first battle, when the shadows first lengthened, one stood. Burned by the embers of Armageddon, his soul blistered by the fires of Hell and tainted beyond ascension, he chose the path of perpetual torment. In his ravenous hatred he found no peace; and with boiling blood he scoured the Umbral Plains seeking vengeance against the dark lords who had wronged him. He wore the crown of the Night Sentinels, and those that tasted the bite of his sword named him... the Doom Slayer.”

Помимо этого, в процессе исследования было установлено, что для репрезентации некоторых персонажей в изучаемом материале используются различные музыкальные композиции. Во всех изученных случаях тексты песен использовались для подачи истории персонажей. Примером может послужить фрагмент из песни *Bury the Light* из игры *Devil May Cry 5*:

*“Through vacant halls I won’t surrender
The truth revealed in eyes of ember
We fight through fire and ice forever
Two souls once lost, and now they remember”*

Другой композицией, играющей роль средства подачи предыстории персонажа, является песня *The Only Thing I Know for Real* из игры *Metal Gear Rising: Revengeance*. Содержание текста данной композиции является единственным способом узнать историю персонажа до событий игры:

*“Losing my identity
Wondering, have I gone insane?
To find the truth in front of me
I must climb this mountain range
Looking downward from this deadly height
And never realizing why I fight”*

Заключение. Результаты проведённого исследования показывают, что компьютерные игры предоставляют широкие возможности подачи сюжета, из чего следуют широкие возможности описания роли персонажей, в первую очередь, главных героев. При этом как в выборе средств репрезентации протагониста, так и в самих представленных характеристиках его образа прослеживается соответствие тенденциям, свойственным англоязычной культуре доковидного периода. Так, наиболее привлекательным для англоязычной целевой аудитории видеоигр является герой-индивидуалист, прошедший через суровые испытания, постоянно сомневающийся в ценностных ориентирах, предлагаемых ему миром, проверяющий на прочность и правильность свои собственные жизненные принципы и ищущий правды на протяжении всего сюжета. При этом протагонист чаще оптимистичен, не теряет присутствия духа и настроен решительно.

Частое использование квазипредседентных (созданных специально для игры как часть «культурного наследия» её фикционального мира) текстов, таких как легенды и песни, отражает, с одной стороны, интертекстуальность постмодернистской культуры (связь между различными текстами и различными уровнями комментирования текста), с другой стороны — моду на «новую архаику» и «новый мифологизм», на которых зиждется не только англоязычная игровая индустрия, но практически вся доковидная массовая культура, от музыки до синемаатографа.

Полученные результаты можно использовать для расширения знаний о современной иноязычной культуре, а также в процессе преподавания различных дисциплин и написания научных работ в заданном направлении.

Список цитируемых источников

1. Толковый словарь Т. Ф. Ефремовой [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://www.efremova.info/>. — Дата доступа: 20.02.2022.
2. *Persona 4 Golden* [Electronic resource]. — Mode of access: https://store.steampowered.com/app/1113000/Persona_4_Golden/. — Date of access: 21.02.2022.
3. *Doom* [Electronic resource]. — Mode of access: <https://store.steampowered.com/app/379720/DOOM/>. — Date of access: 15.03.2022.
4. *Doom: Eternal* [Electronic resource]. — Mode of access: https://store.steampowered.com/app/782330/DOOM_Eternal/. — Date of access: 15.03.2022.
5. *Devil May Cry 5* [Electronic resource]. — Mode of access: https://store.steampowered.com/app/601150/Devil_May_Cry_5/. — Date of access: 21.02.2022.
6. *Metal Gear Rising: Revengeance* [Electronic resource]. — Mode of access: https://store.steampowered.com/app/235460/METAL_GEAR_RISING_REVENGEANCE/. — Date of access: 21.02.2022.
7. *Transistor* [Electronic resource]. — Mode of access: <https://store.steampowered.com/app/237930/Transistor/>. — Date of access: 01.03.2022.
8. *Steam Community* [Electronic resource]. — Mode of access: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?l=english&id=314279859/>. — Date of access: 25.03.2022.

УДК 81'42

В. В. Омелюсик, О. В. Леон

Учреждение образования «Барановичский государственный университет», Барановичи, Республика Беларусь

ТАКСОНОМИЯ СРЕДСТВ ВЫРАЖЕНИЯ МОДАЛЬНОСТИ ДОЛЖЕНСТВОВАНИЯ В БРИТАНСКИХ И АМЕРИКАНСКИХ ПОПУЛЯРНЫХ ПЕСНЯХ 90-Х ГГ. XX ВЕКА — 20-Х ГГ. XXI ВЕКА

Введение. Англоязычный песенный дискурс — это корпус текстов песенной лирики английских и американских авторов, огромное разнообразие которых обусловлено прагматическими, социокультурными и психологическими особенностями как авторов, так и ситуации предъявления песенного текста адресату [1]. Характерной особенностью текстов песенного дискурса является высокая частотность повторов и параллельных конструкций, облегчающих устное восприятие [2]. Исследователи также отмечают большое количество