

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ДЕРЖАВНИЙ ЗАКЛАД «ПІВДЕННОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ
ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ К. Д. УШИНСЬКОГО»

Кваліфікаційна наукова
праця на правах рукопису

ШАЛАМАЙ АНАСТАСІЯ ОЛЕГІВНА

УДК: 811.111'42:82-9:[004.946:794](043.3)

ДИСЕРТАЦІЯ

**ДИСКУРСИВНІ ОСОБЛИВОСТІ ДІЄГЕТИЧНОГО ТЕКСТУ
ВІДЕОІГОР**

035 – Філологія

03 – Гуманітарні науки

Подається на здобуття наукового ступеня доктора філософії

Дисертація містить результати власних досліджень. Використання ідей,
результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело

_____ А. О. Шаламай

Науковий керівник: к. філол. н., доцент Дерік Ілона Морисівна

Одеса – 2024

АНОТАЦІЯ

Шаламай А. О. Дискурсивні особливості дієгетичного тексту відеоігор. – Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису.

Дисертація на здобуття наукового ступеня доктора філософії зі спеціальності 035 – Філологія. – Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний університет ім. К. Д. Ушинського», Міністерство освіти і науки України, Одеса, 2024.

Індустрія відеоігор – одна з найуспішніших та найперспективніших сучасних медіагалузей, яка стимулює не лише подальший розвиток комп'ютерних технологій, а й появу нових видів спорту, як, наприклад, кіберспорт, який уже має свій «жанровий» текст. Це дослідження присвячене вивченню прагматичних і лінгвостилістичних особливостей внутрішньоігрового дієгетичного тексту відеоігор, тобто тексту, який належить до її художнього світу та запрограмований розробниками гри.

Наукова новизна дослідження полягає в здійсненні лінгвістичного аналізу внутрішньоігрового дієгетичного тексту, за результатами якого запропоновано класифікацію комунікативних функцій, притаманних відеоігровому тексту. Визначено стилістичні, граматичні та лексичні особливості внутрішньоігрового тексту, обраного з шести ігор в американській локалізації за трьома критеріями: 1) за видом внутрішньоігрового тексту (усний сюжетний текст, письмовий сюжетний текст і текст інтерфейсу); 2) за ігровим жанром (екшн, екшн-шутер, екшн-пригодницький, рольова гра, стратегія-симулятор); 3) за наративним жанром чи сетингом (фентезі, Середньовіччя, вестерн, гра воєнної тематики, горор, наукова фантастика). Водночас акцентується на спільному та відмінному в текстах цих ігор. Ця студія є першою спробою здійснити комплексний лінгвістичний аналіз саме внутрішньоігрового дієгетичного тексту як мультимодального явища, оскільки в наявних вітчизняних та зарубіжних дослідженнях дискурс відеоігор часто розглядається як вид електронного,

комп'ютерного чи інтернет-дискурсу через те, що до уваги беруться інші його прояви, як-от: мовлення гравців під час командної гри, мовлення стримерів під час ігрових трансляцій тощо.

Теоретичне значення дослідження полягає в розробленні класифікації комунікативних функцій внутрішньоігрового дієгетичного тексту та виокремленні його стилістичних, граматичних і лексичних рис в американській локалізації.

Практична цінність дослідження полягає в потенційній користі його результатів для подальших лінгвістичних розвідок із порівняння прагматичних і стилістичних особливостей різних жанрів відеоігрового тексту при залученні інших ігрових та наративних жанрів і різномовних локалізацій, а також для викладання спецкурсів зі стилістики, лінгвістики тексту, інтерпретації тексту й новітніх напрямів лінгвістичних досліджень у ЗВО. Результати дослідження можуть стати у пригоді студентам й аспірантам для написання кваліфікаційних робіт із англійської філології.

Дослідження складається зі змісту, вступу, трьох розділів, висновків і списку використаної літератури. Список використаної літератури становить 128 позицій, із них 74 – іноземними мовами. Загальний обсяг тексту становить 171 сторінку, до яких додано 23 таблиці.

У **Розділі 1** розглянуто різні підходи до дослідження медіадискурсу. Зважаючи на неоднозначність терміна *медіадискурс*, особливу увагу було приділено його тлумаченню; зокрема було зацентровано на різних підходах до його визначення у працях вітчизняних та зарубіжних вчених через полісемію терміна *media* в англійській мові. Це зумовило подальше розмежування терміна *медіадискурс* на два гіпоніми: *дискурс мультимедіа* (його частиною є відеоігровий дискурс) та *дискурс масмедіа* (тобто дискурс ЗМІ). Дискурс мультимедіа було розглянуто як вид мультимодального дискурсу. Як характерні особливості мультимодального дискурсу було виділено: 1) використання кількох модусів для створення та передачі значення; 2) їхній рівнозначний потенціал у створенні значення; 3) досягнення зв'язності

дискурсу за допомогою всіх модусів; 4) соціальну зумовленість мультимодального тексту (Андрєєва; Liebert & Metten; Kress).

Дано визначення термінів *гра* та *відеогра* з позицій комунікативної культури та схарактеризовано риси, які формують феномен гри в цілому. Розгляд основних труднощів, зокрема гетерогенної природи відеоігор та відсутності чітких критеріїв стосовно змісту інтерактивного медіа-продукту, завдяки якому він може називатися «відеогрою», виправдовує, на нашу думку, відсутність спільної думки щодо таксономії відеоігор серед дослідників та фахівців відеоігрової індустрії. Втім, для подальшого добору матеріалу дослідження та критеріїв, за якими цей матеріал можна було б порівняти, було вирішено зосередитися передусім на іграх різних жанрів та сетингів.

Результати розвідок вітчизняних і зарубіжних учених, присвячених цій проблемі, зумовили необхідність розгляду дискурсу відеоігор як мультирівневого явища, внаслідок чого було надано перевагу саме терміну *відеоігровий дискурс*, а не термінам *електронний*, *комп'ютерний* чи *інтернет-дискурс*. Дослідження відеоігрового дискурсу як *внутрішньоігрового тексту*, запрограмованого розробниками гри, зумовило використання мультимодального підходу та вивчення таких модусів, як: *аудіальний*, *візуальний*, *вербальний*, *жестовий*, *просторовий*, *тактильний* та *процедурний*, через конвергенцію яких прагматична функція реалізується найповніше. Водночас процедурний модус є унікальним для відеоігор як продукту мультимедіа. Було розглянуто притаманні відеоіграм різні способи презентації тексту: у вигляді екранного тексту, текстової графіки й аудіоматеріалів. Для подальшого дослідження зумовлено поділ внутрішньоігрового тексту на *недієгетичний* та *дієгетичний*.

У **Розділі 2** сформовано процедуру та запропоновано методику експериментального дослідження лінгвопрагматичних і лінгвостилістичних рис внутрішньоігрового дієгетичного тексту, що дозволило: 1) обґрунтувати кореляції відеоігор різних ігрових та наративних жанрів із дискурсивними особливостями дієгетичних текстів у різних аспектах (лексико-граматичному,

стилістичному і прагматичному); 2) виявити та дослідити лінгвопрагматичні та лінгвостилістичні особливості внутрішньоігрових дієгетичних текстів відеоігор, визначити їхні дистинктивні характеристики та вдосконалити класифікацію їхніх комунікативних функцій; 3) проаналізувати особливості дієгетичних текстів відеоігор за такими критеріями, як тип внутрішньоігрового дієгетичного тексту в аспекті локалізації, належність відеоігри до певного ігрового чи наративного жанру.

До процедури дослідження увійшли такі взаємопов'язані етапи: 1) відбір шести відеоігор, текст яких за своєю різноманітністю (ігровий та наративний жанр, обсяг) відповідав би завданням дослідження; 2) попередня підготовка внутрішньоігрового дієгетичного тексту для його інструментального дослідження; 3) здійснення лінгвопрагматичного аналізу та класифікація висловлювань за їхньою комунікативною функцією в тексті за допомогою програмного забезпечення на обмеженому матеріалі вибірки (40 000 слів чи близько 5500 фраз); 4) здійснення лінгвостилістичного аналізу тексту за допомогою програмного забезпечення на повному матеріалі вибірки (близько 520 000 слів); 5) лінгвістична інтерпретація та узагальнення отриманих результатів експериментального дослідження. Робота була виконана із застосуванням методів аналізу та синтезу, індукції, методу компонентного аналізу, методів квалітативного та квантитативного контент-аналізу.

У **Розділі 3** запропоновано класифікацію комунікативних функцій внутрішньоігрових дієгетичних текстів та обґрунтовано їхній зв'язок із видом внутрішньоігрового тексту: сюжетним та текстом інтерфейсу. З огляду на контрольні питання було виділено функції людичної (ігрової) та наративної (сюжетної) природи. До людичної групи віднесено ідентифікаційну, інформативну, апелятивні (експліцитно-апелятивну та імпліцитно-апелятивну) функції та функцію зворотного зв'язку. До наративної групи віднесено сюжетнотворчу, образотворчу та композиційну. Наведено приклади кожної функції з матеріалів вибірки.

За результатами лінгвостилістичного аналізу усного сюжетного тексту, матеріалом якого були діалоги між персонажами, було виділено такі його характерні риси: найчастотніше використання стилістичних засобів розмовного стилю серед усіх видів внутрішньоігрового тексту (85,3% від усіх маркованих стилістичних рис): колоквіалізмів, вигуків, слів-філерів; найчастотніше використання імен віртуальних персонажів (*віртуалміфоперсонімів*) серед усіх видів тексту (16,2% від усіх маркованих лексичних рис); в 3,1-3,7 разів частіше використання фразових дієслів, ніж їхніх однослівних еквівалентів.

Стиль письмового сюжетного тексту може відрізнятися залежно від жанру, який він імітує, через що додатково було виділено тексти неформальної групи, які імітували розмовний стиль у письмовій формі, та тексти формальної групи (офіційно-діловий, публіцистичний, художній, науково-технічний, конфесійний стилі). Останні, як і текст інтерфейсу, відрізняє частіше використання книжної лексики (16,6% та 36,6% відповідно) та пасивного стану (10,6% та 7,6% від усіх маркованих граматичних рис); колоквіалізми, слова-філери чи вигуки в них майже відсутні. Втім, вони трапляються в текстах неформальної групи, репертуар стилістичних засобів якої загалом схожий на засоби, що використовуються в усному сюжетному тексті. Лексично письмовий внутрішньоігровий текст відрізняється від усного частішим використанням числівників: в сюжетному тексті це дати як жанрова особливість (як-от у кореспонденції), а в тексті інтерфейсу – будь-які числові показники у грі, наприклад, кількість очок.

Важливою граматичною відмінністю будь-якого сюжетного тексту від тексту інтерфейсу є ширше використання в ньому форм для вираження минулого та майбутнього часів, пов'язане з описом минулих подій чи планів персонажів. У тексті ж інтерфейсу більшість маркованих граматичних рис складають маркери модальності (47,8%, з яких 42,2% припадає на спонукальну модальність), що в свою чергу пояснюється широким використанням наказового способу другої особи як найбільш ефективного та

зрозумілого способу донести гравцю, що потрібно робити у грі. Друге місце посідає вираження теперішнього часу (41,7%), наприклад, для опису властивостей предметів віртуального світу.

За результатами порівняння внутрішньоігрового тексту різних ігрових жанрів, було зроблено висновок, що дієгетичний текст жанру «екшн» у цілому більш насичений маркерами спонукальної модальності, а особливо це властиво його піджанру – «екшн-шутер», який вимагає швидкої реакції від гравця. Втім, для вираження спонукування цей жанр майже обмежується використанням наказового способу другої особи з причин, наведених вище, що склало 38,8% маркованих граматичних рис.

Лексичні особливості текстів із різних ігрових жанрів виражаються в частоті вербалізації в них різних лексико-семантичних груп. Жанру «екшн» притаманні групи «рух» (10,7% від усієї маркованої лексики), «насильство» (7,9%), «смерть» (3,6%), «здоров'я та безпека» (2,2%) та «допомога» (2,1%). Перевага цих груп у тексті пояснюється як типовими ігровими випробуваннями, властивими жанру «екшн», так і його наративною специфікою, яка часто передбачає чергування безпечних та небезпечних ситуацій, смерть деяких героїв та порятунок інших, допомогу головного героя іншим персонажам і навпаки. Піджанр «екшн-шутер» додатково вирізняється лексико-семантичною групою «відносини між людьми» (7,1% від усієї маркованої лексики проти 4,8% в інших жанрах), а саме – через протиставлення «свій-чужий» із застосуванням таких лексем як “*enemy*”, “*team*”, “*target*”, пов’язане із сутністю цього ігрового жанру. В піджанрі «екшн-пригодницький» так само насамперед реалізуються лексико-семантичні групи «рух» та «насильство», але й виокремлюються групи «природа» (5,8% проти 1,4% в інших жанрах) та «пошук» (4,7% проти 2,1%). Підгрупа «ландшафт» (2,1%) при цьому є найчастотнішою, бо під час взаємодії гравця з віртуальним світом різні види ландшафту часто використовуються як ігрові перешкоди. Для жанрів «рольова гра», «стратегія» та «симулятор» характерним є частіше використання числівників і лексем, що

виражають зміну стану, але це стосується лише тексту їхнього інтерфейсу і пояснюється сутністю жанру, в якому зростання персонажа відбувається через покращення його вмінь і виражається через числові показники. Жанру «стратегія», так само як і для піджанру «екшн-шутер», властиве ще частіше використання лексем на позначення відносин «свій-чужий» між персонажами (12,8% від усієї маркованої лексики проти 4,8% в інших жанрах).

Щодо лінгвостилістичних особливостей внутрішньоігрового дієгетичного тексту різних наративних жанрів, то серед характерних рис сетингів далекого минулого виявлено ширше використання маркерів формального стилю. Крім того, в них актуалізується використання спеціальної лексики, зокрема архаїзмів (7% у сетингу «Середньовіччя» та 5,4% у сетингу «Дикого Заходу»). Виявлена ширша та більш системна реалізація понять, пов'язаних із релігією, яка в наративному жанрі «фентезі» в сетингу «Середньовіччя» додатково поєднується з різноманітною лексикою на позначення надприродних істот та здібностей. Остання складає 9,2% від усієї маркованої лексики жанру «фентезі» й є жанротвірною. Для сетингу «Дикий Захід» характерні також реалізація лексем, що описують американські культурні реалії (2,3% від усієї маркованої лексики) та лексем для опису коштовностей (3,9%). У тексті наративного жанру «горор» досліджено вищу частотність використання лексики, пов'язаною з концептами «здоров'я та безпека» (4,2% проти 2,1% в інших жанрах), що стало єдиною характерною лексичною особливістю, яка не може бути пояснена іншими чинниками. Решта жанротвірних особливостей «горору» являє різні прийоми, що реалізуються в візуальному, аудіальному та тактильному модусах, але не у вербальному. У дієгетичному тексті воєнної тематики відзначено широкий ужиток різноманітної військової термінології (34,7% маркованої лексики), аббревіатур, військового сленгу, використання наказового способу дієслова та теперішнього тривалого часу, еліпсису, редуплікації, що загалом додають бойовим командам значення «хутчіше».

Лінгвостилістичний аналіз дієгетичного тексту жанру «наукова фантастика» виявив широку реалізацію термінів для опису технологій (8,3% усієї маркованої лексики проти 0,7% в інших жанрах), з-поміж яких виявлено як загальну лексику для опису технологій, так і спеціальну лексику (технічні терміни) і квазіспеціальну лексику. Відзначається й розповсюдження лексем, які належать до лексико-семантичної групи «медична лексика», що пояснюється одним із мотивів піджанру наукової фантастики – «кіберпанк», а саме повною чи частковою втратою тілесності. До характерних стилістичних рис було віднесено маркери розмовного стилю (колоквіалізми, філери, обценну лексику тощо), пов'язані із зазвичай низьким соціальним статусом типового героя жанру.

В усіх наративних жанрах досліджено використання змішування та перемикання лінгвістичних кодів як стилістичний прийом, що дозволив схарактеризувати походження певних персонажів, більш правдоподібно відтворити деякі локації віртуального світу, створити контраст між союзниками аватара гравця та його іншомовними супротивниками, та інколи створити комічний ефект.

Ключові слова: комп'ютерна гра, відеогра, відеоігровий дискурс, дискурс відеоігор, дискурс мультимедіа, мультимодальність, мультимодальний дискурс, комп'ютерний дискурс, електронний дискурс, інтернет-дискурс, текст, прагматика, стилістика, лінгвостилістичні особливості, лексико-граматичні особливості.

ABSTRACT

Shalamay A. O. Discourse Features of the Diegetic Text of Video Games.
– Manuscript.

Thesis for a PhD Degree (Doctor of Philosophy) in Speciality 035
– Philology. – State Institution “South Ukrainian National Pedagogical University

named after K. D. Ushynsky”, Ministry of Education and Science of Ukraine, Odesa, 2024.

The videogame industry is one of the most successful and promising modern media sectors, which stimulates not only the further development of computer technologies but also the emergence of new sports, such as e-sports, which already has its own genre-specific texts. This research paper focuses on studying the pragmatic, linguistic, and stylistic features of in-game diegetic videogame text, i.e., the text that belongs to the in-game artistic world and is programmed by its developers.

The **research innovation** lies in conducting a linguistic analysis of in-game diegetic text, enabling the classification of its communicative functions and outlining the text's stylistic, grammatical, and lexical features. The text in question had been extracted from the US localisation of six video games, chosen according to the following three criteria: 1) the type of in-game text (spoken narrative text, written narrative text, or interface text); 2) the gameplay genre (action, action-shooter, action-adventure, role-playing game, strategy-simulation); 3) the narrative genre or setting (Medieval, fantasy, Western, military, horror, science fiction). The emphasis is placed on the similarities and differences across the diegetic texts. This study is the first attempt to conduct a comprehensive linguistic analysis of in-game diegetic text as a multimodal entity, since in the current Ukrainian and foreign research videogame discourse is often considered part of electronic, computer, or internet discourse instead, due to the focus on its other manifestations, e.g., players' communication during team play, streamers' speech etc.

The **theoretical significance** of this research resides in developing a classification of the communicative functions of in-game text and highlighting its stylistic, grammatical, and lexical features in the US localisation.

The **practical value** lies in the potential benefit of using its findings in future linguistic studies, which could involve comparing the pragmatic and stylistic features of different genres of videogame text, including other gameplay and

narrative genres as well as localisations. The outcomes could also be applied in teaching specialised courses in Stylistics, Textual Studies, Text Interpretation, and other emerging areas of linguistic research at higher education institutions. The results may also prove useful for undergraduate and postgraduate students writing their qualification papers in English Studies.

The research consists of a table of contents, an introduction, three chapters, conclusions, and a bibliography. The bibliography contains 128 titles, 74 of which are in languages other than Ukrainian (English, German, and French). The overall length of the paper is 171 pages, with 23 tables in the appendices.

Chapter 1 investigates different approaches to studying media discourse. Considering the ambiguity of the term *media discourse*, special attention has been given to its interpretation; in particular, emphasis was placed on different approaches to defining it in the works of Ukrainian and international scholars due to the polysemy of the term *media* in the English language. This led to the further distinction of the term *media discourse* into two hyponyms: *multimedia discourse* (to which videogame discourse belongs) and *mass media discourse*. Multimedia discourse was then examined as a type of multimodal discourse. The following distinctive features of multimodal discourse were identified: 1) the use of multiple modes to create and convey meaning; 2) their equivalent potential in creating meaning; 3) achieving coherence in discourse through all the modes; 4) the societal dependence of a multimodal text (Andryeyeva; Liebert & Metten; Kress).

The terms *game* and *video game* have been defined from the perspective of communicative culture, and the characteristics that shape the phenomenon of a “game” as a whole have been described. The examination of the key challenges, (namely the heterogenous nature of video games and the lack of clear criteria that would separate a “video game” from any interactive media product), justifies, in our opinion, the lack of consensus on a common taxonomy of video games among the researchers and professionals. However, for the further selection of research material and the criteria that would be used to compare it, it was decided to focus primarily on games of different genres and settings.

The findings of Ukrainian and international researchers dedicated to the topic have prompted the necessity to inspect videogame discourse as a multi-level entity, and as a result, the term *videogame discourse* specifically was chosen over *electronic, computer, or internet discourse*. The study of videogame discourse as in-game text programmed by game developers has necessitated the use of the multimodal approach and further study of such videogame modes as *aural, visual, linguistic, gestural, spatial, haptic, and procedural*, the convergence of which helps the text achieve the pragmatic meaning. Several ways of in-game text presentation were examined, namely onscreen text, textual graphics, and audio assets. To achieve more clarity in further research, it was decided to divide the in-game text into two types: non-diegetic and diegetic.

Chapter 2 outlines the procedure and methods used in the experimental research of the pragmatic, linguistic, and stylistic features of in-game diegetic text. The experimental research has enabled: 1) the identification and justification of correlations between video games of various genres (gameplay and narrative) and the discourse features of their diegetic texts in multiple aspects (lexical, grammatical, stylistic, and pragmatic); 2) the analysis of the pragmatic, linguistic, and stylistic characteristics of in-game diegetic texts, including the classification of their pragmatic functions and the identification of their distinctive linguistic features; 3) the examination of the peculiarities of diegetic video game texts based on their in-game text type (spoken narrative, written narrative, or interface text), gameplay genre, and narrative genre.

The experimental procedure included the following interrelated stages: 1) selection of six video games whose video game text was varied enough to correspond to the research aims (e.g., texts of different gameplay genres, narrative genres, and sizes); 2) initial preparation of the in-game diegetic text for further instrumental research; 3) conducting the pragmatic analysis and classifying the units by their function in the text based on a limited sample material (40,000 words or approximately 5,500 phrases) using software; 4) conducting a linguistic and stylistic analysis of the full sample material (approximately 520,000 words) using software;

5) linguistic interpretation and generalisation of the results of the experiment. The research was carried out by using the methods of analysis and synthesis, induction, componential analysis, qualitative and quantitative content analysis.

Chapter 3 proposes a classification of the communicative functions of in-game diegetic text and explains their correlation with the type of in-game text: narrative or interface text. With the help of control questions, functions of a ludic (game-related) and narrative (story-related) nature were identified. Such functions as identificatory, informative, explicitly appellative, implicitly appellative, and feedback were attributed to the ludic group. Storytelling, descriptive, and compositional functions were assigned to the narrative group. Examples of each function were introduced based on the sample material.

According to the findings of the linguistic and stylistic analysis of spoken narrative text, which was represented by in-game character dialogue, the following distinctive features were identified: the most frequent use of the means of informal style among all types of in-game text (85.3% of all the marked stylistic features), e.g., colloquialisms, exclamations, filler words; the most widespread use of the names of virtual characters (virtualmythopersonyms) across all types of text (16.2% of all the marked lexical features); 3.1 to 3.7 times more frequent use of phrasal verbs than their single-word equivalents.

The style of written narrative text may differ depending on the genre it is imitating; therefore, two additional text groups were singled out: an informal group, whose texts imitated informal or colloquial style in written form, and a formal group, whose texts imitated official, scientific, publicist, belles-lettres, and religious styles. The latter group together with the interface text are both prominent for their more prevalent use of literary lexis (16.6% and 36.6% respectively) and passive voice (10.6% and 7.6% of all the marked grammatical features), while colloquialisms, fillers, and exclamations are rarely present in either. However, those are frequently found in informal written narrative texts, whose stylistic repertoire is generally very similar to that of spoken narrative texts. At the lexical level, written in-game text utilises numerals more regularly than spoken in-game text does: for instance, in

narrative text dates are often used as a genre convention (e.g., in correspondence), whereas in interface text, numerals may represent any numerical in-game data, such as the player's score.

An important grammatical feature of any narrative text versus interface text is its more common use of verb forms expressing a past or future reference, which is related to the description of past events or further plans of the game characters. In interface text the majority of marked grammatical features account for modality markers (47.8%, out of which 42.4% are imperative modality markers), which is explained by the extensive use of the second-person imperative mood as the most effective and comprehensible way to inform the player what needs to be done in the game. The second most widespread grammatical feature is the use of present tense (41.7%), for example, to describe the properties of virtual items.

The comparison of in-game text across various gameplay genres revealed that the diegetic text of action games employs imperative modality markers more frequently; this is especially evident in the action-shooter subgenre, which requires a fast reaction time from the player. However, the means of expressing imperative modality in the action-shooter subgenre are rather scarce and are mostly limited to the second-person imperative mood, which represents 38.8% of the marked grammatical features.

The lexical features of the texts from different gameplay genres manifest themselves in the frequency of verbalisation of various lexical-semantic groups. For the action genre, the typical groups are "movement" (10.7% of all the marked lexis), "violence" (7.9%), "death" (3.6%), "health and safety" (2.2%), and "help" (2.1%). The prevalence of these groups in the text can be explained both by the typical gameplay challenges inherent to the action genre and by its narrative side, which often involves alternating safe and dangerous situations, e.g., characters' deaths, the main character rescuing others and vice versa, etc. The action-shooter subgenre is further distinguished by its recurrent use of "relationship" lexis (7.1% versus 4.8% in other genres), particularly by its use of "friend-or-foe" vocabulary such as "*enemy*", "*team*", "*target*" etc., which is linked to the essence of its gameplay. The

text of the action-adventure subgenre shares the higher frequencies of “movement” and “violence” verbalisation, and also exhibits higher frequencies of groups such as “nature” (5.8% versus 1.4% in other genres) and “search” (4.7% versus 2.1%). In the “nature” group, “landscape” vocabulary is most prominent since different types of landscape might be used as gameplay obstacles. In the role-playing game, strategy, and simulation genres, numerals and vocabulary related to “change of state” are widespread. However, this applies only to their interface text and is explained by the nature of the gameplay, where character progression occurs through the development of their skills and is conveyed through numerical data. The strategy genre, similarly to the action-shooter genre, also demonstrates a more frequent use of “friend-or-foe” vocabulary (12.8% of all the marked lexis versus 4.8% in other genres).

Regarding the linguistic and stylistic features across different narrative genres, in-game diegetic texts that are set in the distant past (i.e., the Middle Ages and the Wild West) are distinguished by a more widespread use of formal style markers. Special literary lexis such as archaisms is common (7% in the Medieval setting and 5.4% in the setting of the Wild West respectively), as well as a broader and more systematic implementation of vocabulary related to religion. A peculiarity of the fantasy genre set in the Middle Ages is its combination of religion-related vocabulary with diverse lexemes describing supernatural beings and abilities. The latter are a genre-defining feature and comprise 9.2% of all the marked lexis in the fantasy text. The Western genre is further defined by vocabulary describing American cultural realia (2.3% of all the marked lexis) and the lexical-semantic group of “valuables” (3.9%). The horror genre exhibits higher frequencies of the lexical-semantic group “health and safety” (4.2% versus 2.1% in other genres), which is its only distinctive linguistic feature. The rest of its defining traits are a combination of different techniques conveyed via the visual, aural, or haptic modes, but not through the linguistic mode. The diegetic text of the military genre is marked by the widespread use of various military terminology (34.7% of the marked lexis),

abbreviations, military slang, second-person imperative mood, ellipsis, and reduplication, which serve to add urgency to the military commands.

The linguistic and stylistic analysis of the sci-fi genre has revealed extensive use of terminology to describe technology (8.3% of all the marked lexis versus 0.7% in other genres). Among these were general lexis, special lexis (technical terms), and quasispecial lexis. Another prominent lexical-semantic group is “medical lexis”, which is explained by the sample material belonging to the sci-fi subgenre of cyberpunk, a recurrent theme of which is body modification. The characteristic stylistic features included markers of colloquial style (colloquialisms, fillers, obscene language, etc.), associated with the usually low social status of the genre's typical protagonist.

In all the narrative genres, the use of code-mixing and code-switching as a stylistic device has been observed, which served to describe certain characters' origins, reproduce some of the virtual locations in a more authentic way, create a contrast between the player's allies and their enemies who spoke a different language, and sometimes to create a comic effect.

Keywords: computer game, video game, videogame discourse, discourse of videogames, multimedia, multimodality, multimodal discourse, computer discourse, electronic discourse, internet discourse, text, pragmatics, stylistics, linguistic and stylistic features, lexical and grammatical features.

СПИСОК ОПУБЛІКОВАНИХ ПРАЦЬ ЗА ТЕМОЮ ДИСЕРТАЦІЇ

- 1) Ступак, І. В., & Шаламай, А. О. (2022). Характерні особливості дискурсу мультимедіа як типу медіадискурсу. *Науковий вісник ПНПУ ім. К. Д. Ушинського*, (34), 103-117. <https://doi.org/10.24195/2616-5317-2021-33>
- 2) Шаламай, А. О. (2022a). The Approaches to Researching Videogame Discourse. *Актуальні проблеми сучасної філології та методики викладання іноземних мов: збірник наукових праць*. ПНПУ ім. К. Д. Ушинського, 88-90.
- 3) Шаламай, А. О. (2022б). Дискурс відеоігор як мультимодальне явище. *Studia Linguistica*, 20, 84-95. <https://doi.org/10.17721/StudLing2022.20.84-95>
- 4) Шаламай, А. О. (2022в). Особливості функціонування комунікативних одиниць у дієгетичному тексті відеоігор. *V Міжнародна науково-практична конференція «Філологічні й педагогічні студії у вітчизняній та зарубіжній науці XXI сторіччя»* КНУ ім. Т. Г. Шевченка, 36-40.
- 5) Шаламай, А. О. (2023). Лінгвістичні особливості тексту інтерфейсу відеоігор як типу відеоігрового дискурсу. *The 6th International Scientific and Practical Conference "Philological and Pedagogical Studies in 21st Century National and International Science"* T. Shevchenko National University of Kyiv, 52-57.
- 6) Шаламай, А. О. (2024а). Функціонування комунікативних одиниць у внутрішньоігровому тексті відеоігор. *Studia philologica*, 22(1), 215-226. <https://doi.org/10.28925/2412-2491.2024.2215>
- 7) Шаламай, А. О. (2024б). Дискурсивні особливості внутрішньоігрового тексту відеоігор різних ігрових жанрів. *Закарпатські філологічні студії*, 33(2), 102-107. <https://doi.org/10.32782/tps2663-4880/2024.33.2.18>
- 8) Шаламай, А. О. (2024в). Лінгвістичні особливості тексту відеоігор різних жанрів. *Наукові горизонти XXI століття*:

мультидисциплінарні дослідження». Ужгородський національний університет.

- 9) Shalamay, A. (2024a). The Linguistic and Stylistic Features of Written Narrative and Interface Videogame Text. *Наукові записки. Серія: Філологічні науки*, 209, 374-381. <https://doi.org/10.32782/2522-4077-2024-209-55>
- 10) Shalamay, A. (2024b). The Linguistic and Stylistic Features of Spoken Narrative Videogame Text. *Advanced Linguistics*, 13, 10-18. <https://doi.org/10.20535/2617-5339.2024.13.301606>

ЗМІСТ

ГЛОСАРІЙ ТЕРМІНІВ, ЩО ВЖИВАЮТЬСЯ У РОБОТІ.....	21
ВСТУП.....	26
РОЗДІЛ 1. ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ДИСКУРСУ ВІДЕОІГОР ЯК ТИПУ МЕДІАДИСКУРСУ	31
1.1. ВИЗНАЧЕННЯ ТЕРМІНІВ <i>ДИСКУРС</i> ТА <i>МЕДІАДИСКУРС</i> . ХАРАКТЕРНІ ОСОБЛИВОСТІ ДИСКУРСУ МУЛЬТИМЕДІА.....	32
1.1.1. Огляд підходів до визначення терміна дискурс.....	32
1.1.2. Визначення терміна медіадискурс. Характерні особливості дискурсу мультимедіа.....	39
1.2. ВИЗНАЧЕННЯ ТЕРМІНІВ <i>ГРА</i> ТА <i>ВІДЕОГРА</i> З ПОЗИЦІЙ ЛІНГВОКОМУНІКАЦІЇ	46
1.3. ВИЗНАЧЕННЯ ТЕРМІНА <i>ДИСКУРС ВІДЕОІГОР</i>	68
1.3.1. Сучасні підходи до тлумачення феномена «відеоігровий дискурс». Проблема багатозначності терміна	68
1.3.2. Вивчення відеоігрового дискурсу як типу мультимодального дискурсу	74
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1	85
РОЗДІЛ 2. ПРОЦЕДУРА ТА МЕТОДИКА ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ ДИСКУРСИВНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ ВНУТРІШНЬОІГРОВОГО ДІЄГЕТИЧНОГО ТЕКСТУ	88
2.1. ПРОЦЕДУРА ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ.....	88
2.2. МЕТОДИКА ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ	89
2.2.1. Принципи добору та формування корпусу матеріалу для подальшого аналізу	89
2.2.2. Методика лінгвопрагматичного аналізу	99
2.2.3. Методика лінгвостилістичного аналізу	104

2.3. Верифікація та оформлення результатів дослідження.....	108
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2	109
РОЗДІЛ 3. ІНТЕРПРЕТАЦІЯ РЕЗУЛЬТАТІВ ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ ДИСКУРСИВНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ ВНУТРІШНЬОІГРОВИХ ДІЄГЕТИЧНИХ ТЕКСТІВ	111
3.1. ЛІНГВОПРАГМАТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ВНУТРІШНЬОІГРОВИХ ДІЄГЕТИЧНИХ ТЕКСТІВ	111
3.1.1. Характеристика комунікативних функцій внутрішньоігрових дієгетичних текстів.....	111
3.1.2. Дистрибуція комунікативних функцій внутрішньоігрових дієгетичних текстів.....	124
3.2. ЛІНГВОСТИЛІСТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ВНУТРІШНЬОІГРОВИХ ДІЄГЕТИЧНИХ ТЕКСТІВ	136
3.2.1. Лінгвостилістичні особливості усного сюжетного тексту.....	136
3.2.2. Лінгвостилістичні особливості письмового сюжетного тексту	145
3.2.3. Лінгвостилістичні особливості тексту інтерфейсу	148
3.3. ДИСКУРСИВНІ ОСОБЛИВОСТІ ДІЄГЕТИЧНИХ ТЕКСТІВ ВІДЕОІГОР РІЗНИХ ІГРОВИХ ЖАНРІВ	152
3.4. ДИСКУРСИВНІ ОСОБЛИВОСТІ ДІЄГЕТИЧНИХ ТЕКСТІВ ВІДЕОІГОР РІЗНИХ НАРАТИВНИХ ЖАНРІВ.....	159
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 3	182
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	186
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	192
СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ	203
ДОДАТКИ.....	232

ГЛОСАРІЙ ТЕРМІНІВ, ЩО ВЖИВАЮТЬСЯ У РОБОТІ

- аватар гравця** – (англ. *avatar*) персонаж чи істота, яка представляє гравця у відеогрі та якою він керує (Cambridge Dictionary).
- відеогра** – (англ. *video game*) гра, в яку грають через електронне маніпулювання зображеннями, що створюються комп'ютерною програмою на моніторі чи іншому пристрої» (Oxford English Dictionary). Залежно від платформи, для якої створена гра, можна виділити *консольні, комп'ютерні, мобільні* відеоігри. Сучасні відеоігри містять велику кількість *текстів*, через які реалізуються інструкції гри, її наратив, а деякі з ігор дозволяють безпосереднє спілкування між гравцями.
- горор** – (англ. *horror*) жанр відеоігор, завданням якого є налякати гравця. Важливою частиною горор-ігор є саме наратив чи візуальний стиль (Apperley, 2006), а отже, в цій роботі ми відносимо «горор» до наративних жанрів відеоігор.
- дієгезис** – (грец. *diégēsis*, «оповідь») вигаданий художній світ, інша дійсність, у якій застосовано розповідь, історію, переказування, що відрізняється від показу, демонстрування (Ковалів, 2007).

- дієгетичний текст** – (англ. *diegetic text*) будь-який відеоігровий текст, що належить художньому світу гри (O’Hagan & Mangiron, 2013, p. 153).
- довідник
(як вид тексту
інтерфейсу)** – сукупність відеоігрових текстів, присутніх в інтерфейсі деяких відеоігор, завдяки яким гравець може ознайомитися з описами персонажів чи інших істот відеоігрового всесвіту. Зазвичай довідник додається у відеогру коли персонажів забагато, чи коли відеогра довга за тривалістю, і гравець, повертаючись до гри, може не пам’ятати усіх дійових осіб.
- екшн** – (англ. *action*) жанр відеоігор, в яких критерієм успіху виступають моторні навички та координація рухів (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, p. 50).
- екшн-пригодницький жанр** – (англ. *action-adventure*) жанр відеоігор, що поєднує в собі типові ігрові завдання як жанру «екшн» (тобто випробування на швидкість реакції, бійки, стрільбу), так і «пригодницького жанру» (розв’язування загадок, подорож віртуальним світом) (Adams, 2013, p. 463).
- ігровий жанр** – (англ. *game(play) genre*) вид відеоігор, об’єднаних схожим ігровим процесом та типом перешкод, які належить подолати гравцю (як-от екшн-жанр, рольова гра, стратегія тощо) (O’Hagan & Mangiron, 2013, p. 153).

- інтерфейс** – (англ. *interface*) сукупність команд та меню, завдяки яким користувач керує програмою (O’Hagan & Mangiron, 2013, p. 11).
- квест** – (англ. *quest*) сюжетне завдання чи місія, яку належить виконати гравцю (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, p. 213), і яка в свою чергу складається з менших завдань чи дій (див. *поточні завдання*).
- контаміноване мовлення** – мовлення, що містить будь-яке відхилення від лексичних, граматичних чи орфоепічних норм (Статівка, 2017; Славова & Борисенко, 2019).
- людичний** – (від лат. *ludus* – гра), той, що відноситься до процесу гри, ігровий.
- нарративний жанр** – вид відеоігор, об’єднаних схожим нарративом (O’Hagan & Mangiron, 2013, p. 153) – тобто мотивами, сюжетними подіями, образами персонажів тощо.
- недієгетичний текст** – будь-який відеоігровий текст поза художнім світом гри (O’Hagan & Mangiron, 2013, p. 153).
- перемикання і змішування кодів** – перехід мовця з однієї мови на іншу в своєму мовленні, чи змішування мов (Richards & Schmidt, 2011).
- поточні завдання** – (англ. *(current) objectives*) структурний елемент *квесту* чи *місії*; дії, які треба виконати гравцю для завершення квесту.
- пригодницький жанр** – (англ. *adventure*) жанр відеоігор, який являє собою інтерактивну історію, в якій гравець досліджує відеоігровий світ очима головного

героя (Adams, 2013, p. 463). Цей жанр спрямований на застосування мислення та терпіння, а також розв'язування логічних задач (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, p. 54).

рольова гра – (англ. *role-playing game, RPG*) відеогра, метою якої є постійне вдосконалення ігрового персонажа (чи персонажів) із плином сюжету, при чому гравці мають вибір, які самі здібності вони будуть розвивати. Зростання персонажа часто виражається числовими показниками (Adams, 2013, p. 87).

сетинг – (англ. *setting*) час і місце, в яких відбувається дія книги, фільму, п'єси, чи відеогри (Cambridge Dictionary).

симулятор – (англ. *simulator*) жанр відеоігор, який виступає «математичною чи символічною моделлю ситуації з реального життя» (Adams, 2013, p. 478), та «зазвичай потребує від гравця здібності розуміти та запам'ятовувати складні набори правил та взаємовідносини між ними» (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, p. 58).

слова-філери – (англ. *fillers*) слова та вислови, які мовці використовують для заповнення пауз у мовленні, та які дозволяють їм продовжити мовлення, незважаючи на комунікативні труднощі (Richards & Schmidt, 2011); на відміну від терміна «слова-паразити», не має негативної конотації.

- статистика (як вид тексту інтерфейсу)** – (англ. *statistics, stats*) вид тексту інтерфейсу, який описує здібності чи інші характеристики персонажів, предметів тощо у вигляді числових показників.
- стратегія** – (англ. *strategy*) жанр відеоігор, «зосереджений на здібності впоратися із швидкозмінними пріоритетами, зазвичай із обмеженими при цьому ресурсами» (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, p. 18).
- шутер** – (англ. *shooter*) піджанр ігор жанру «екшн», головним випробуванням в якому є стрілянина (Adams, 2013, p. 478).

ВСТУП

Феномен «гра» є постійним супутником людства упродовж всієї його історії, а наприкінці ХХ – початку ХХІ століть, через стрімкий процес розвитку комп'ютерних технологій, він у рамках медіагалузі розвинувся у відеоігри, що відкрило нові напрями дослідження лінгвосценаріїв відеоігр – текстів. Для лінгвістів одним із таких напрямів є насамперед дослідження відеоігрового дискурсу та різноаспектних особливостей відеоігрових текстів, яким і присвячено цю дисертаційну роботу.

Попри численні публікації як вітчизняних (С. С. Єльцова; Л. С. Алаєва; Т. А. Дружина; Т. В. Варбанець; М. Ю. Карпенко, О. О. Пожарицька), так і зарубіжних учених (А. Ensslin; I. Balteiro; М. О'Нган; С. Mangiron; S. Egenfeldt-Nielsen; J. H. Smith; S. P. Tosca; J. Hawreliak; J. Murray; I. Bogost) внутрішньоігровий дієгетичний текст відеоігор, тобто такий, що належить безпосередньо їхньому художньому світу, залишається мало дослідженим. Однією з причин цього є широке тлумачення відеоігрового дискурсу як терміна та його співвіднесеність із іншими дискурсами (інтернет-дискурсом, медіадискурсом, комп'ютерним дискурсом тощо), що розширює коло наукових інтересів дослідників. Утім, аналіз саме внутрішньоігрового дієгетичного тексту в його прагматичному, стилістичному, лексичному та граматичному аспектах дозволяє обґрунтувати «відеоігровий дискурс» як самостійне явище, що сприяє удосконаленню методики підготовки майбутніх спеціалістів із локалізації відеоігор. Цей факт зумовлює **актуальність** дослідження.

Зв'язок роботи з науковими темами. Дисертацію виконано в межах теми кафедри перекладу і теоретичної та прикладної лінгвістики «Синергізм перекладознавчої парадигми» (№0122U000071), що входить до тематичного плану науково-дослідних робіт Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет ім. К. Д. Ушинського».

Метою дослідження є теоретичне обґрунтування лінгвістичної самобутності внутрішньоігрового дієгетичного тексту як мультимодального феномена комунікативної культури.

Досягнення мети передбачає виконання таких **завдань**, поставлених у дисертації:

- 1) описати засади вивчення та схарактеризувати зміст і структуру феномена «відеоігровий дискурс», його співвіднесеність із дискурсом Інтернету, електронним та комп'ютерним дискурсом;
- 2) визначити процедуру та виробити методику експериментального дослідження дискурсивних особливостей внутрішньоігрового дієгетичного тексту з акцентом на обґрунтуванні кореляції відеоігор різних ігрових та наративних жанрів із дискурсивними особливостями дієгетичних текстів у різних аспектах (лексико-граматичному, стилістичному і прагматичному);
- 3) виявити та дослідити лінгвопрагматичні та лінгвостилістичні особливості внутрішньоігрових дієгетичних текстів відеоігор, визначити їхні дистинктивні характеристики та вдосконалити класифікацію їхніх комунікативних функцій;
- 4) проаналізувати особливості дієгетичних текстів відеоігор за такими критеріями, як тип внутрішньоігрового дієгетичного тексту в аспекті локалізації, належність відеоігри до певного ігрового чи наративного жанру.

Об'єктом дослідження є дієгетичний текст як конструктивна основа мультимодального дискурсу відеоігор.

Предмет дослідження – різномірні лінгвістичні особливості англійських дієгетичних текстів, що аналізуються безпосередньо в контексті певних відеоігор.

Матеріалом дослідження став внутрішньоігровий текст загальним обсягом близько 520 000 слів, відібраний із транскриптів шести відеоігор в американській локалізації за такими критеріями: жанр внутрішньоігрового тексту (усний сюжетний текст, письмовий сюжетний текст, текст інтерфейсу); ігровий жанр (екшн, шутер, екшн-пригодницький, рольова гра, стратегія-

симулятор) і наративний жанр у поєднанні із сетингом (Середньовіччя, Дикий Захід, фентезі, воєнна тематика, горор, наукова фантастика).

Під час роботи використовувалися такі загальні та спеціальні лінгвістичні **методи дослідження**: методи аналізу та синтезу (для дослідження співвідношення між дискурсом відеоігор, дискурсом мультимедіа, мультимодальним дискурсом, інтернет-дискурсом тощо), індуктивний метод (для дослідження прагматичних та лексико-граматичних особливостей текстів), метод компонентного аналізу (для розподілу лексем за лексико-семантичними групами), квалітативний контент-аналіз (для вивчення прагматичних особливостей) і квантитативний контент-аналіз (для вивчення лексико-граматичних показників). Для проведення експериментального квалітативного та квантитативного аналізів корпусу дієгетичних текстів відеоігор застосовувалася програма *MaxQDA Analytics Pro 2020*.

Наукова новизна виконаного дослідження полягає в тому, що вперше було проведено спробу здійснити комплексний лінгвістичний аналіз саме внутрішньоігрового дієгетичного тексту як самостійного мультимодального явища, оскільки наявні лінгвістичні розвідки з відеоігрового дискурсу здебільшого розглядають його лише як вид електронного діалогу в межах комп'ютерного чи інтернет-дискурсу, з урахуванням інших його функціональних проявів, таких як мовлення гравців у процесі командної гри, мовлення стримерів під час ігрових трансляцій тощо.

Теоретичне значення дослідження й особистий внесок здобувача полягає в тому, що у роботі було запропоновано класифікацію комунікативних функцій дієгетичного тексту відеоігор і досліджено кореляцію їх жанрових різновидів із дискурсивними особливостями дієгетичних текстів у лексико-граматичному, стилістичному і прагматичному аспектах.

Практична цінність дослідження полягає в потенційній користі його результатів для:

а) подальших лінгвістичних розвідок із порівняння прагматичних і стилістичних особливостей різних жанрів відеоігрового тексту, які зумовлюють залучення інших ігрових і наративних жанрів та мов локалізації;

б) викладання спецкурсів зі стилістики, лінгвістики й інтерпретації тексту, а також новітніх напрямів лінгвістичних досліджень у ЗВО. Результати роботи можуть стати у пригоді студентам і аспірантам для написання кваліфікаційних робіт із англійської філології.

Теоретичні положення та результати дослідження було **апробовано** на чотирьох наукових конференціях, зокрема: «Актуальні проблеми сучасної філології та методики викладання іноземних мов» (Україна, Одеса, 2022), V Міжнародна науково-практична конференція «Філологічні й педагогічні студії у вітчизняній та зарубіжній науці XXI сторіччя» (Україна, Київ, 2022), The 6th International Scientific and Practical Conference “Philological and Pedagogical Studies in 21st Century National and International Science” (Україна, Київ, 2023), «Наукові горизонти XXI століття: мультидисциплінарні дослідження» (Україна, Ужгород, 2024).

Результати дослідження оприлюднено в 10 **публікаціях**, із яких – 9 одноосібних, 6 статей у фахових виданнях категорії «Б», 4 тези доповідей на наукових конференціях.

Структура роботи. Дослідження складається зі змісту, термінологічного глосарія, вступу, трьох розділів, висновків, списку використаної літератури та додатків.

У вступі окреслено актуальність, мету, завдання дослідження, його об'єкт і предмет, використані методи, схарактеризовано наукову новизну, теоретичну та практичну цінність, апробацію та загальну структуру праці.

У першому розділі досліджено різні підходи до розгляду об'єктів дослідження й до тлумачення термінів *дискурс*, *текст*, *дискурс мультимедіа*; із позицій лінгвокомунікації розглянуто поняття «гра» та «відеогра» й окреслено основні труднощі, що заважають створенню єдиної лінгвістичної таксономії відеоігор; схарактеризовано *відеоігровий дискурс* як

мультимодальне явище; досліджено його зміст і структуру, а також співвіднесеність із іншими видами дискурсу.

У другому розділі описано процедуру та методику проведення експериментального дослідження, виконаного в кілька етапів: 1) відбір шести відеоігор, текст яких за своєю різноманітністю відповідав би завданням дослідження; 2) обробка їхнього внутрішньоігрового дієгетичного тексту для надання йому доступної для подальшого інструментального аналізу форми; 3) здійснення лінгвопрагматичного аналізу та класифікація висловлювань за їхньою комунікативною функцією в тексті за допомогою програмного забезпечення на обмеженому матеріалі вибірки (40 000 слів чи близько 5 500 фраз) та подальша верифікація результатів; 4) здійснення лінгвостилістичного аналізу тексту за допомогою програмного забезпечення на повному матеріалі вибірки (близько 520 000 слів) та подальша верифікація результатів; 5) лінгвістична інтерпретація та узагальнення отриманих результатів експериментального дослідження.

У третьому розділі запропоновано лінгвістичну інтерпретацію результатів лінгвопрагматичного та лінгвостилістичного аналізів. Обґрунтовано кореляцію між дистинктивними рисами дієгетичних текстів, їхніми типами в аспекті локалізації та жанрами відеоігор.

У висновках викладено підсумки результатів дослідження.

Список використаної літератури складає 128 джерел, серед яких – 74 іноземними мовами.

Загальний обсяг роботи становить 171 сторінку. Робота містить 26 таблиць (3 в основній частині та 23 у додатках) та 42 схематичних зображення чи ілюстрації.

РОЗДІЛ 1. ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ДИСКУРСУ ВІДЕОІГОР ЯК ТИПУ МЕДІАДИСКУРСУ

Індустрія відеоігор – одна з найуспішніших медіагалузей у світі. З початком пандемії COVID-19 ця індустрія дала більше прибутків, ніж індустрії кіно та спорту разом (Witkowski, 2021). У 2019 році світовий об'єм ігрового ринку вже складав 151,5 мільярдів доларів США і за прогнозами до 2025 року сягатиме майже 257 мільярдів доларів (Dobrilova, 2021). Чимало країн уже визнали кіберспорт новим офіційним видом спорту, як це зробили і в Україні (Міністерство молоді та спорту України; 2020). Окрім цього, відеоігри – один зі стимулів подальшого розвитку комп'ютерної та технічної галузей.

Такі успіхи привертають увагу не лише гравців, а й учених, у зв'язку із чим активно розвиваються нові напрями досліджень, пов'язані із відеоіграми, а саме – з їхньою структурою, гравцями, культурою, онтологією та статистикою (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, p. 11). Не є винятком і вивчення дискурсу, що оточує відеоігри та є їхньою частиною.

Втім, сучасні вітчизняні та зарубіжні дослідники відеоігрового дискурсу мають доволі різні погляди навіть на основні питання. Деякі (Єльцова & Алаєва, 2019; Гнатенко та ін., 2020) відносять дискурс відеоігор до інтернет-дискурсу, тоді як інші (Карпенко & Варбанець, 2021) – до комп'ютерного чи електронного. Щонайменше третім підходом є розгляд відеоігрового дискурсу як мультимодального явища через належність відеоігор до медіа-продуктів (Ensslin, 2019). Дослідження й обмін науковим досвідом також ускладнюються через відсутність єдиної термінологічної бази та брак систематизованих збірників з теми (Ensslin, 2019, p. 2).

Перший розділ дисертаційного дослідження має на меті:

- 1) уточнити термінологічну семантику *дискурс*, *медіадискурс* та проаналізувати сучасні погляди на ці поняття вітчизняних і зарубіжних учених;

- 2) проаналізувати поняття «гра», «відеогра» з позицій комунікативної культури та виділити основні критерії класифікації відеоігор, що уможливить створення надійної вибірки для експериментального дослідження;
- 3) проаналізувати сучасні підходи до тлумачення та вивчення відеоігрового дискурсу.

1.1. ВИЗНАЧЕННЯ ТЕРМІНІВ *ДИСКУРС* ТА *МЕДІАДИСКУРС*. ХАРАКТЕРНІ ОСОБЛИВОСТІ ДИСКУРСУ МУЛЬТИМЕДІА

1.1.1. Огляд підходів до визначення терміна *дискурс*

Термін *дискурс* широко використовується не лише в різних галузях мовознавства (психолінгвістиці, когнітивній лінгвістиці, прагмалінгвістиці, етнолінгвістиці, лінгвокультурології тощо), але й у цілому кластері соціально-гуманітарних дисциплін: філософії, соціальній семіотиці, соціології знання, соціальній психології, теорії штучного інтелекту, етнографії, літературознавстві (Шевченко & Морозова, 2003, с. 33). Уперше цей термін увів до обігу американський лінгвіст З. С. Гарріс (Селіванова, 2006) у своїх працях “Methods in Structural Linguistics” (Harris, 1951) та “Discourse Analysis” (Harris, 1952). З. С. Гарріс тлумачив «дискурс» як «послідовність висловлювань (англ. *succession of utterances*)» (Harris, 1951) на противагу дескриптивному аналізу окремих речень, яким на той час займалися більшість дослідників: «Уривки мовлення, довші за одне висловлювання, зазвичай не розглядаються в сучасній дескриптивній лінгвістиці; найчастіше лінгвіст послідовно вивчає взаємовідношення між елементами лише одного висловлювання, не зважаючи на те, що ці висловлення часто представлені в довшому дискурсі» (Harris, 1951, p. 11).

За останні сімдесят років тлумачення терміна *дискурс* розширилося переважно через його використання в різних сферах, але так і залишилося проблематичним як для вітчизняних (Серажим, 2002; Бацевич, 2004; Шевченко, 2005; Загнітко, 2008; Мартинюк, 2011; Романюк, 2016), так і для зарубіжних науковців (Van Dijk, 1977; 1985; Cook, 1980; Brown & Yule, 1983; Stubbs, 1983; Fowler, 1986; Schiffrin, 1994). О. Романюк зазначає, що «незважаючи на велику кількість досліджень дискурсу, однозначного і загальноприйнятого визначення цього поняття досі не існує» (Романюк, 2016, с. 149). К. Серажим (2002, с. 11) пояснює це «багатоаспектністю змісту та форм дискурсу», яка «зумовила... досить швидку еволюцію його концепцій навіть у межах того самого наукового напрямку» і через яку «доводиться говорити про полісемію цієї термінологічної одиниці». Водночас дослідниця зазначає її поширення як у «горизонтальному напрямі, тобто в різних науках, так й у вертикальному – тобто на різних рівнях власне лінгвістики» (Серажим, 2002, с. 11).

Загалом, огляд вітчизняної та зарубіжної літератури з теми виявив такі тлумачення поняття «дискурс», що наведені в хронологічному порядку:

- 1) «текст, реалізований у комунікації, тобто текст, що має прагматичний аспект» (Van Dijk, 1977, р. 3);
- 2) «виразний, зв'язний та спрямований відрізок мовлення» (Cook, 1980, р. 156);
- 3) «одиниця мовлення на рівні, вищому за речення чи його частину» (Stubbs, 1983, р. 1);
- 4) «мовлення в процесі його вживання» (Brown, 1983, р. 1);
- 5) «процес мовної взаємодії між людьми з його цілісністю та складністю» (Fowler, 1986, р. 86);
- 6) явище, що «існує над іншими одиницями мовлення», «набір контекстуалізованих одиниць використання мови» (Schiffrin, 1994, р. 39);

- 7) Ф. Бацевич (2002, с. 30) розмежовує «два глобальних підходи» до тлумачення терміна: «1) тексти, за якими встає особлива граматики, лексикон, семантика, правила споживання і синтаксису; 2) тип комунікативної діяльності, інтерактивне явище, мовленнєвий потік, що має різні форми вияву (усну, писемну, внутрішню, паралінгвальну), відбувається в межах конкретного каналу спілкування, регулюється стратегіями і тактиками учасників спілкування, являє собою синтез когнітивних, мовних і позамовних (соціальних, психологічних та ін.) чинників, залежних від тематики спілкування, і має своїм результатом формування різноманітних мовленнєвих жанрів»;
- 8) «мовленнєво-мисленнєвий процес, що відтворює й формує комплексні лінгвістичні структури, компонентами яких постають висловлення і групи висловлень, пов'язані дискурсивними операціями» (Загнітко, 2008, с. 179);
- 9) «ситуативно зумовлена інтерсуб'єктна мовленнєво-розумова діяльність, спрямована на двобічну орієнтацію в життєвому просторі на основі надання мовній формі семіотичної значущості» (Мартинюк, 2011, с. 11);
- 10) О. Романюк зазначає, що в сучасній українській літературі термін «дискурс» може вживатися синонімічно із термінами «стиль» чи «ідіолект» (Романюк, 2016, с. 149).

Така множинність тлумачень терміна потребує виділення спільного в наведених дефініціях. Наприклад, К. Серажим пропонує п'ять основних підходів до розуміння терміна «дискурс», а саме (Серажим, 2002, с. 12):

- 1) «зв'язний текст у сукупності з екстралінгвістичними – прагматичними, історико- та соціокультурними, психологічними та іншими чинниками...(тлумачення введене в обіг Т. ван Дейком);
- 2) текст, узятий в подієвому аспекті;

- 3) текст, що утворився в процесі дискусії;
- 4) сукупність тематично, культурно або інакше взаємопов'язаних текстів, яка допускає розвиток через доповнення іншими текстами;
- 5) спілкування, що розглядається як реалізація певних дискурсивних практик».

Сама ж автор тлумачить «дискурс» як «складний соціолінгвістичний феномен сучасного комунікативного середовища, який:

- 1) детермінується (прямо чи опосередковано) його соціокультурними, політичними, прагматично-ситуативними, психологічними та іншими (конституючими чи фоновими) чинниками;
- 2) має «видиму» – лінгвістичну (зв'язний текст чи його семантично значимий та синтаксично завершений фрагмент) та «невидиму» – екстралінгвістичну (знання про світ, думки, настанову, мету адресанта, необхідні для розуміння цього тексту) структуру;
- 3) характеризується спільністю світу, який «будується» впродовж розгортання дискурсу його репродуцентом (автором) та інтерпретується його реципієнтом (слухачем, читачем тощо)» (Серажим, 2002, с. 13).

Для уникнення термінологічної плутанини, під терміном *дискурс* у нашій праці, націленій на лінгвопрагматичний та лінгвостилістичний аналіз відеоігрового дискурсу, ми будемо спиратися на дефініцію Т. ван Дейка (1977, р. 3), а саме – тлумачити *дискурс* як «текст, реалізований у комунікації, тобто текст, що має прагматичний аспект». Водночас, звертаючись до двох вищезгаданих підходів щодо дослідження дискурсу за Ф. Бацевичем (2002, с. 30), ми зосередимо увагу не лише на граматиці та лексиконі в мультимедіа-текстах чи саме в відеоігрових текстах, але й на формах їхнього вияву та посталих у рамках різноманітних мовленнєвих жанрів. Тобто ми спробуємо об'єднати обидва підходи для того, щоб виявити характерні для внутрішньоігрового дискурсу риси.

Заразом постає питання розмежування термінів *дискурс* та *текст*. Перші спроби було зроблено французькою школою дискурсу, до якої належали Е. Бенвеніст, П. Шарадо, М. Пешо, П. Серіо та інші (Шевченко, 2014, с. 284). На думку Е. Бенвеніста, «дискурс» слід розглядати як *процес* застосування мовної системи, а «текст» – як *результат* цього процесу (Benveniste, 1970, р. 210). Українська дослідниця дискурсу І. В. Шевченко (Шевченко, 2014, с. 284) зазначає, що погляди дослідників французької школи в цілому можна описати як «дискурс – процес», «текст – продукт». Зарубіжні дослідники, Р. Годж та Г. Кресс (Hodge & Kress, 1988), вважають, що поняття «текст» та «дискурс» взаємопов'язані приблизно, як поняття «речення» та «висловлювання», тобто «речення» із його соціальним контекстом перетворюється на «висловлювання», а «текст» із його соціальним контекстом – на «дискурс». На думку І. С. Шевченко, ця аналогія – зручна, але дуже спрощена. Дослідниця зауважує, що розгляд «висловлювання» як «речення в соціальному контексті» ускладнює розрізнення термінів «висловлювання» і власне «дискурс» (Шевченко, 2005, с. 18).

Однак, погляд на терміни *дискурс* і *текст* саме як на «процес» та «продукт» з урахуванням соціального контексту досить поширений у сучасній лінгвістичній літературі. Наприклад, Ф. С. Бацевич (2004, с. 158), говорить про це так: «*дискурс* це... динамічне явище, безпосередньо процес спілкування, що після свого завершення перетворюється на *текст*». Цієї ж думки дотримується Г. Кресс (Kress, 2012, р. 36), уявляючи текст як «матеріальну сторону нематеріального дискурсу».

У нашому дослідженні ми також використовуємо термін (*відеоігровий*) *дискурс* як абстрактне явище, що поєднує ознаки кількох *мовленнєвих жанрів*, а термін *текст* – на позначення продукту цього дискурсу, тобто зафіксованого мовлення з відеоігор (наприклад, у текстових, відео- чи аудіоматеріалах). Під *мовленнєвим жанром* ми розуміємо, вслід за тлумаченням О. О. Селіванової (2006, с. 356), «дискурсивний інваріант... що характеризується певним тематичним змістом, композиційною структурою, відбором фонетичних,

лексико-фразеологічних, граматичних, стилістичних засобів й інтенційно-прагматичними особливостями». Власне мовленнєві жанри відеоігрового дискурсу розглянемо у третьому параграфі першого розділу дослідження.

Визначившись із тлумаченням термінів *дискурс* і *текст* у межах цієї студії, вважаємо доцільним окреслити й *види дискурсів*, оскільки від цього залежить подальший вибір підходу до дослідження дискурсу власне відеоігор.

Як вже було зазначено вище, термін «дискурс» невідривно пов'язаний із прагматично-ситуативними чинниками; тобто, соціальний контекст є невід'ємною частиною будь-якого дискурсу. З цієї причини термін *дискурс* швидко став парасольковим – тобто він піддається подальшій рубрикації залежно від соціальних обставин використання мовлення. Розглянемо деякі **критерії рубрикації дискурсу та види дискурсів**, виділених за ними.

В. Корольова (2017) зазначає, що «неоднозначність трактування дискурсу в сучасному мовознавстві зумовлює наявність різних класифікацій цього явища, створених переважно з урахуванням екстралінгвальних умов, мети й сфери спілкування, а також мовної характеристики тексту як результату дискурсу». Дослідниця наводить такі приклади таксономії дискурсу (Корольова, 2017, с. 209):

1) за Г. Почепцовим (1999, с.75-126): теле- і радіодискурс, газетний, театральний, кінодискурс, літературний, рекламний, політичний, тоталітарний, неофіційний, релігійний, ритуальний, лайливий, етикетний, фольклорний, міфологічний, святковий, невербальний, візуальний, міжкультурний, іронічний, ієрархічний, неправдивий;

2) за К. Серажим (2002): особистісні та інституційні (с. 53); ситуативно-зумовлені та ситуативно-вільні (с. 37);

3) за І. Шевченко та О. Морозовою (2005, с. 233-236): за формою (усний та писемний); за видом мовлення (монологічний та діалогічний); за адресатним спрямуванням (інституційний та персональний); за комунікативними принципами (аргументативний, конфліктний, гармонійний); за соціально-ситуативним параметром (політичний, адміністративний,

юридичний тощо); за різноманітними характеристиками адресанта й адресата (як-от соціально-демографічний; соціально-професійний; соціально-політичний); за функційним та інформативним складниками (інформативне та фатичне спілкування); за критерієм формальності та змістовності у функційно-стильовому аспекті відповідно до жанрів і реєстрів мовлення (художній, політичний тощо);

4) за Ф. С. Бацевичем (2006, с. 29-32): за референційним та тематичними аспектами повідомлення; за каналом комунікації; за зв'язками між адресантом та адресатом; за виявом міжособистісних стосунків; за функційно-прагматичним ефектом; за особами адресанта й адресата.

Намагаючись систематизувати наведені в мовознавчих дослідженнях класифікації дискурсу, В. Корольова пропонує виокремити типи дискурсу за такими критеріями (Корольова, 2017, с. 211-212):

- 1) за тематикою та сферою спілкування (як-от адміністративний, бізнес-дискурс, економічний тощо);
- 2) за стилістичною диференціацією (науковий, медійний, художній, розмовний, публіцистичний та ін.);
- 3) за кількістю учасників (монологічний, діалогічний, полілогічний);
- 4) за соціальними параметрами (як-от вік чи гендер);
- 5) за жанровою належністю (як-от казковий, щоденниковий, детективний тощо).

В. Корольова також окреслює національні дискурси (як-от український, німецький, іспанський тощо), в межах яких зазвичай «досліджують політичні, наукові, художні різновиди» (2017, с. 212), але не включає їх до вищенаведених критеріїв.

Ознайомившись із деякими прикладами рубрикації дискурсу в лінгвістичних розвідках, перейдемо до питання рубрикації об'єкта нашого дослідження – відеоігрового дискурсу в значенні запрограмованого

розробниками внутрішньоігрового мовлення. Через те, що відеоігри за своєю сутністю – мультимедійний продукт, ми вважаємо доцільним віднести *відеоігровий дискурс* до категорії *медіадискурсу*: тобто, вони співвідносяться як гіперонім і гіпонім. Отже, наступний параграф роботи присвячено висвітленню підходів до вивчення медіадискурсу та його дистинктивних рис, які мають розповсюджуватися і на відеоігровий дискурс як видове поняття.

1.1.2 Визначення терміна *медіадискурс*. Характерні особливості дискурсу мультимедіа

Тлумачення терміна *медіадискурс* або *медійний дискурс* як окремого типу дискурсу теж не позбавлено труднощів. Українські дослідники (Шевченко та ін., 2013) переважно використовують *медіадискурс* як синонім дискурсу засобів масової інформації. Наприклад, довідник «Медіалінгвістика: словник термінів і понять» (Шевченко та ін., 2013, с. 96) наводить таку дефініцію терміна *медіадискурс*: «це тип мовленнєвої діяльності в медіа, спроектований на інформування аудиторії щодо різних сфер суспільного життя засобами масової комунікації (через телебачення, радіо, інтернет, друковану пресу та ін.). Прийнято диференціювати, напр., політичний, культурний, науковий, спортивний та ін. медіадискурси, що можуть відрізнятися специфікою апеляції до мовної свідомості реципієнта, її лінгвальними й екстралінгвальними характеристиками, потенційним результатом».

Відповідно, *медіалінгвістика* – це «нова міжгалузєва гуманітарна дисципліна, яка займається вивченням функціонування мови в засобах масової інформації та розглядає такі питання, як:

- теоретичні засади та суспільні передумови виникнення медіалінгвістики;
- роль ЗМІ в динаміці мовних процесів;
- функціонально-стилістичний статус медіамовлення;

- поняття медіатексту як базової категорії медіалінгвістики;
- опис методів вивчення текстів масової інформації;
- аналіз лінгвостилістичних ознак основних типів і жанрів медіатекстів – друкованих, електронних, інформаційних, аналітичних, художньо-публіцистичних;
- дослідження різних аспектів медіадискурсу в контексті міжкультурної комунікації та ін.» (Шевченко та ін., 2013, с. 98).

Втім, зарубіжні дослідники (Kress & Leeuwen, 2001; Lemke, 2012; Kress, 2012; Liebert & Metten, 2013) розуміють під *медіадискурсом* як дискурс телебачення, газет, реклами (тобто ЗМІ), так і дискурс різноманітних інтернет-джерел, соціальних медіа, розважальних продуктів (телешоу, фільмів) тощо. На наш погляд, основна причина цієї термінологічної відмінності зумовлена двоїстим трактуванням та відсутністю чіткого розмежування концептів «медіа», «масмедіа», «мультимедіа», а також різним смисловим навантаженням цих концептів в англійській та українській мовах. Для наочності, звернімося до словників та порівняємо тлумачення зазначених вище термінів в у цих двох мовах.

Кембриджський тлумачний словник англійської мови розмежовує обсяг цих концептів у такий спосіб (Cambridge Dictionary, 2021):

- Медіа¹ – газети, журнали, радіо, телебачення та інтернет сукупно;
- Медіа² – музика, відео та фотозображення, що зберігаються на комп'ютері у вигляді файлів;
- Масмедіа – різні засоби надання інформації великій кількості людей, наприклад, через пресу, телебачення та радіо;
- Мультимедіа – сукупне використання статичних та динамічних зображень, звуків, аудіо та слів, особливо в комп'ютерній та розважальних галузях.

Проте, у словнику сучасної української мови дефініції тих самих понять дещо відрізняються (Широков, 2017):

- Медіа – те саме, що *масмедіа*;
- Масмедіа – те саме, що *засоби масової інформації*;
- Засоби масової інформації (ЗМІ) – організації, інформаційні системи, що регулярно передають орієнтовані на широкий загал відомості про повсякденні події – преса, радіо, телебачення, електронні інформаційні системи і т. ін.;
- Мультимедіа – контент, у якому одночасно представлена інформація в різних формах – звук, анімаційна комп’ютерна графіка, відеоряд.

Таким чином, можна зазначити, що значення «медіа²» (Cambridge Dictionary, 2021) не дістало власного лексичного «носія» у словниках, а тому в українській мові воно передається префіксоїдом: *медіа-програвач*, *медіа-плеєр*.

Для розв’язання цієї термінологічної проблеми вважаємо доречним розділити термін *медіадискурс* на два гіпоніми, а саме:

- 1) *дискурс масмедіа*, тобто дискурс засобів масової інформації;
- 2) *дискурс мультимедіа*, тобто дискурс текстових творів і продуктів, що використовують вербальні та невербальні способи передачі змісту.

Далі ми будемо використовувати термін *медіадискурс* як синонім до *дискурсу мультимедіа*, уникаючи аналізу дискурсу масмедіа, що виходить за межі поставлених завдань.

Огляд літератури за темою, особливо праць зарубіжних дослідників, засвідчив, що найрозповсюдженішим підходом до дослідження дискурсу мультимедіа є мультимодальний підхід. Дослідник дискурсу мультимедіа Дж. Л. Лемке зазначає, що будь-який мультимедійний дискурс є у першу чергу **мультимодальним дискурсом**: «Спочатку застосовані для аналізу суто лінгвістичних текстів, методи дискурсивного аналізу вже використовуються для аналізу «текстів», що містять не лише слова, а й візуальні форми, як-от зображення (статичні чи анімовані), відео, звукові ефекти та музику, а також

різноманітні інтерактивні функції» (Lemke, 2012, p. 79). Отже, щоб наочно уявити ієрархію перелічених вище термінів *медіадискурс*, *дискурс мультимедіа*, *дискурс ЗМІ* та *мультимодальний дискурс* і місце серед них *відеоігрового дискурсу*, звернімося до рис.1.1.



Схематичне зображення гіперо-гіпонімічних відношень між термінами *мультимодальний дискурс*, *медіадискурс*, *дискурс ЗМІ* і *дискурс мультимедіа*, *дискурс відеоігор* (рис. 1.1)

Таким чином, ми вважаємо доцільним тлумачити *дискурс мультимедіа* як вид мультимодального дискурсу, який реалізується завдяки залученню мультимедійних технологій.

Поряд із терміном *мультимодальний дискурс*, чи *мультимодальний текст*, поширеним у працях зарубіжних учених, у лінгвістичних розвідках трапляються такі синоніми, як *полікодовий*, *кроссеміотичний* чи *креолізований текст* (Андрєєва, 2016). Така неоднозначність термінологічного апарату пов'язана з тим, що мультимодальні студії тісно перетинаються із семіотикою, яка оперує іншими термінами, наприклад, *код* замість *модус*. У нашій праці

для уникнення термінологічної плутанини ми будемо користуватися терміном *мультимодальний текст*.

Щодо ж тлумачення поняття «модус», то Г. Кресс (Kress, 2001, р. 79–80) визначає його не лише як засіб передачі інформації, а ще як «сформований культурою семіотичний ресурс, що використовується для смислотворення... Той самий модус (наприклад, інтонація) може використовуватися в різних лінгвокультурах, але особливості його застосування в кожній із них будуть різними, тобто модус є соціально-зумовленим концептом».

Як окрема галузь лінгвістики мультимодальний аналіз дискурсу сформувався лише наприкінці ХХ століття попри те, що практика комунікації та написання мистецьких творів завжди була мультимодальною (Kress, 2010, р. 79). Нині же з позицій мультимодальності вітчизняні та зарубіжні дослідники вивчають драматичні твори, фільми, серіали та телешоу, а також «цифрову, чи дигітальну прозу» (Калініченко, 2016, с. 42). Крім того, спеціальну увагу зарубіжних дослідників привертають мультимодальні твори, що використовують доповнену реальність (англ. *augmented reality*) та інтерактивне телебачення, а саме – “*shapeshifting TV*”, що дозволяє глядачам голосувати за зміни в сюжеті за СМС (Li et al., 2021).

Аналіз наукової літератури дозволяє виділити такі **ознаки мультимодального дискурсу, спільні для всіх типів та жанрів мультимедіа**.

1) Використання кількох модусів для створення та передачі значення.

Для мультимодального дискурсу вербальні засоби – не єдиний спосіб передачі думки. Мультимодальності властивий вияв «тексту» в різних вимірах, а саме: жестикуляція, мовлення, статичне чи анімоване зображення, аудіо, письмо (тобто не лише текст, а і його графічне відображення: шрифт, колір) тощо. «Текст у мультимодальному дискурсі-аналізі є мультимодальною семіотичною єдністю, що існує у двох, трьох та більше вимірах» (Kress, 2012, р. 36). Прикладом, як ці виміри реалізуються в тексті, може бути YouTube-лекція, яка

складається з відеозображення промовця, його мовлення та жестикуляції, діаграм чи будь-яких зображень для наочності, ключових слів, що з'являються на екрані в необхідний момент, субтитрів тощо.

2) Рівнозначний потенціал різних модусів у створенні значення.

І. О. Андрєєва (2016), посилаючись на В. Ліберта (Liebert, 2013), додає, що «мова не завжди відіграє домінуючу роль у комунікації», та доповнює: «Всі без винятку модуси чи типи семіотичних ресурсів повною мірою здатні виражати певні значення та мають рівнозначно висхідний смислотворчий потенціал (Kress, 2001, р. 79)».

3) Досягнення зв'язності дискурсу за допомогою усіх модусів.

Когерентність та когезія мультимодального «тексту» досягаються за допомогою не лише вербальних семіотичних засобів, а й невербальних (Kress, 2012, р. 36). Прикладом цього може бути належний звуковий супровід сцени у фільмі, що допомагає створити задуманий режисером ефект на глядача та спонукати його до певних думок.

4) Соціальна зумовленість мультимодального тексту.

«Усі модуси чи семіотичні ресурси, як і мова, культурно, соціально та історично зумовлені у своєму розвитку й функціонуванні з огляду на їхню здатність задовольняти нагальні потреби комунікантів, тому кожен із модусів має різний сигніфікативний (референтний) потенціал, який активується в різний спосіб залежно від контексту (Kress, 2001, р. 34)».

Тобто використання одного семіотичного ресурсу може створити різний ефект у різних соціумах. Наприклад, візуально концепт «смерть» в західній культурі зазвичай супроводжується чорним кольором, але не в Китаї, де таку функцію виконує білий колір.

З наведених вище характеристик можна зробити висновок, що автор комунікативно вдалого мультимодального тексту мусить однаковою мірою як володіти технологіями для створення мультимодальних мультимедіа продуктів (Mills, 2010), так і чітко усвідомлювати, яку саме смислотворчу

функцію виконує кожен семіотичний ресурс у процесі конструювання змісту (Kress, 2010, p. 28).

Слід також зазначити, що деякі науковці розглядають мультимодальність не лише в класичному її розумінні – як використання кількох модусів для передачі певного значення, – а й як сукупність вербальних засобів у художньому тексті, які допомагають залучити різні сенсорні канали читача (тобто як *інтермедіальність*). Прикладами цього слугують випадки використання алітерації, асонансу, ономапопеї для мелодики мовлення, а також словесної голографії для яскравих візуальних описів (Калініченко, 2016; Воробйова, 2010). На цій підставі О. П. Воробйова розширює значення терміна *мультимодальність* та виділяє (2010):

- 1) експліцитну (зовнішню) мультимодальність – «вузьке» значення терміна, використання вербальних та невербальних модусів;
- 2) імпліковану (вбудовану, приховану) мультимодальність – передачу засобами літератури змісту творів інших видів мистецтва (малярства, музики тощо), екфразу;
- 3) інтегровану мультимодальність – вписування в літературний текст ідіосинкратичних сенсорних авторських стратегій його розгортання, приклади чого було наведено у параграфі вище.

Утім, в нашій роботі ми спираємося на «вузьке» значення терміна.

Визначившись із семантикою термінів *дискурс*, *текст*, та *медіадискурс* щодо змісту нашого дослідження та виділивши дистинктивні характеристики будь-якого мультимедійного мультимодального тексту, у наступному параграфі ми розглянемо концепти «гра», «відеогра» та зробимо спробу класифікувати сучасні відеоігри, що є необхідним для подальшого створення надійної вибірки відеоігрових текстів для експериментального дослідження їхніх жанрових особливостей.

1.2. ВИЗНАЧЕННЯ ТЕРМІНІВ *ГРА* ТА *ВІДЕОГРА* З ПОЗИЦІЙ ЛІНГВОКОМУНІКАЦІЇ

Хоча поняття «гра» та «відеогра» привертають увагу насамперед дослідників-культурологів, а не лінгвістів, все-таки при аналізі відеоігрових текстів для розуміння їхньої прагматики та створення валідної, багатожанрової вибірки, яка би виявила лінгвістичні особливості відеоігрових текстів різних жанрів, неможливо обійтися без усвідомлення того, що являють «ігри» та «відеоігри» та які підходи до їхньої класифікації існують в сучасних розвідках. Отже, цей параграф присвячено уточненню понять «гра» та «відеогра» та розгляду таксономій сучасних відеоігор, які в майбутньому допоможуть визначитися з жанровою класифікацією внутрішньоігрових текстів.

Більшість дослідників погоджуються, що ігри в тій чи тій формі (спорт; настільні ігри; ігри з фішками, кістками тощо) супроводжували людство протягом усієї його історії. Першою грою, згадки про яку збереглися до наших часів, можна вважати давньоєгипетську настільну гру *сенет* (див. рис. 1.2), що виникла щонайменше в 3500 р. до н. е. (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016). Приблизно тоді у стародавній Месопотамії з'являється *королівська гра міста Ур* – настільна стратегічна гра для двох гравців (див. рис. 1.3).



Дошка для гри в сенет, близько 1390-1353 р. до н. е., Стародавній Єгипет (Brooklyn Museum, 2014) (рис. 1.2)



Дошка для гри в «королівську гру міста Ур», близько 2600 – 2400 р. до н. е., Ірак (The British Museum, 2021) (рис. 1.3)

Як зазначають дослідники, «хоча й ігри тих часів могли використовуватися і як релігійні атрибути, зрозуміло, що вони також мали на меті знайомі нам сьогодні функції: розважальну, заохочувальну, соціальну» (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, p. 62).

Звичайно ж, цими настільними іграми поняття «гра» не обмежується. Спортивні змагання – це також ігрова діяльність із чіткими правилами, в результаті якої кожен учасник отримує певну кількість очок. Отже, дослідники доходять висновку, що «Олімпійські ігри (перша задокументована згадка про них припадає на 776 р. до н. е.), також само як і відомі раніше настільні ігри та ігри з кістками, є доказом фундаментальної тенденції: люди завжди створюють ігри. Ба більше, ми часто перетворюємо зовсім не розважальну діяльність на ігрову (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, p. 62).

Втім, попри вже доволі довге існування ігор у людській культурі, вчені досить не дійшли згоди щодо спільного та вичерпного тлумачення **поняття «гра»**. Німецький філософ ХХ сторіччя Л. Вітгенштейн в своїй праці «Філософські дослідження» (Wittgenstein, 1953) запевняв на прикладі шахів, хрестиків-нуликів, тенісу та «колових» ігор (нім. *Reigenspiel*), що все те, що ми зevamo іграми, не має визначеної спільної риси, яка була б доречною для всіх ігор: ми можемо лише виділити спільні та різні риси у деяких представників, але вони не будуть притаманні всім іграм (Wittgenstein, 1999, s. 33). Критики цього підходу (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016) зазначають, що Л. Вітгенштейн не ставив за мету пошук саме спільної риси, яка би стала основою тлумачення терміна *гра*, а лише проаналізував спільне та відмінне в обмеженій низці прикладів, а також пояснюють використання колових дитячих ігор мовною особливістю. «У німецькій, як і в англійській, немає різниці між «формальними» та «неформальними» іграми (прим.: мова йде про ігри, що регламентуються правилами та ні); і шахи, і колові ігри в німецькій – “*ein Spiel*“. Однак, це не стосується скандинавських мов. У данській мові

слово “*spil*” належить до формальних ігор (таких як шахи), тоді як для неформальної гральної діяльності (як-от доньки-матері) є окреме слово “*leg*” (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, p. 33). Таким чином, тлумачити поняття «гра» стає ще важче, оскільки дефініція може певною мірою залежати від рідної мови того, хто сприймає цей термін, та його картини світу.

Щодо спроб саме визначити *спільне* в іграх, то в 1938 році виходить праця Й. Гейзінги «*Homo Ludens*» (лат. «*Людина, що грає*»), присвячена ігровому характеру людської культури. Як зазначають зарубіжні дослідники (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, p. 34), Й. Гейзінга дійсно зробив великий внесок у захист ігор як культурного феномена на противагу чомусь суто розважальному та несерйозному, якими їх уважали послідовники протестантської етики праці.

Й. Гейзінга мав на меті не дослідити гру як окреме явище, а довести, що будь-яка культура та мистецтво в цілому (живопис, література, театр тощо) беруть початок з ігрової діяльності, наприклад: «Драма в них [латинській та споріднених до неї мовах] називається *грою*, виставу *грають* актори. Дивно..., що саме у греків – народу, який створив драму в її найдосконалішому вигляді, – слово *гра* не є ні частиною твору, ні вистави... Давньогрецьке суспільство було настільки глибоко просякнуте духом гри, що греки просто не сприймали його як щось особливе... І трагедія, і комедія походять від гри. Аттична комедія виросла із *комосу* діонісійських свят. Лише пізніше вона стала усвідомлено літературною практикою» (Гейзінга, 1994, с. 164-165). Французький філософ Р. Кайуа (Caillois, 2001, p. 4) висловлюється про його роботу так, «його книга [Й. Гейзінги] – це не дослідження ігор, а дослідження продуктивності ігрового духу в царині культури».

Однак, Й. Гейзінга (Huizinga, 1981) виокремлює певні риси, які характеризують, на його думку, поняття «гри» у цілому:

- гра – певна форма діяльності, наповнена змістом (р. 4);
- гра завжди упорядкована й має правила (р. 11);

- гра – «замкнена», тобто має часові (початок та кінець) та просторові (майданчик, стіл, арена, сцена, кіноекран тощо) межі (р. 10);
- після закінчення, гра зберігається в пам'яті як культурна форма, емоційне переживання (р. 9-10);
- у певному сенсі, гра – це «надмірне», «зайве» явище, тобто гра не входить у загальнолюдські потреби (р. 9);
- ігрова поведінка завжди відрізняється від повсякденної (р. 4);
- гра – завжди вільна, непримусова дія (р. 7);
- гра має соціальну функцію (р. 4).

На основі цих характеристик Й. Гейзінга (1994, с. 20) пропонує таку **дефініцію гри**: «Підсумовуючи формальні ознаки гри, ми можемо назвати її вільною діяльністю, яка, як «несерйозна», цілком свідомо стає поза «звичайним» життям, але водночас дуже і навіть повністю захоплює гравця. Ця діяльність не спрямована на здобуття матеріального інтересу, нею займаються не заради зиску. Вона відбувається у своїх власних часових та просторових межах відповідно до певних встановлених правил, у певному порядку. Вона сприяє утворенню суспільних угруповань, схильних оточувати себе таємницею і підкреслювати свою відмінність від звичайного світу маскуванням та іншими засобами».

Таке тлумачення викликає декілька запитань: наприклад, як зазначає Р. Кайуа (Caillois, 2001, р. 5), Й. Гейзінга вилучає зі свого визначення гри азартні ігри, казино, лотереї тощо. По-друге, маючи на увазі вже власне відеоігри, С. Егенфельдт-Нільсен, Й. Сміт та С. Тоска (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, р. 34-35) доводять, що сучасні ігри пов'язані з повсякденним життям, а не залишаються поза ним. Наприклад, ігри можуть бути засобом передачі інформації (як-от освітні ігри) чи прямо впливати на зовнішній світ (купівля та продаж предметів зі світу комп'ютерних ігор на інтернет-аукціонах), що певною мірою стирає межі між реальним та віртуальним. Додамо, що, на нашу думку, завдяки стрімкому розвитку сучасних відеоігор принаймні деякі їхні

типи мають певну художню та естетичну цінність, яка в свою чергу впливає на внутрішній світ гравця. Також із появою відеоігор виникли численні нові професії та заняття (розробники ігор, тестувальники, оглядачі, стримери, кіберспортсмени тощо), що, безперечно, є частиною чийогось повсякденного життя.

Р. Кайуа (Caillois, 2001, р. 9-10) намагається вдосконалити **дефініційні характеристики гри**, виокремлені раніше Й. Гейзінгою, та доходить висновку, що гра – це діяльність:

- *вільна*, тобто її не можна зробити примусовою для гравця, щоб вона не втратила свою розважальну природу;
- *відмежована*, тобто відокремлена у просторі та часі точними та завчасно установленими межами;
- *із невизначеним результатом*, оскільки необхідність вигадки залишає гравцю певну свободу дії;
- *непродуктивна*, яка не створює ні благ, ні багатств;
- *регулярна*, що підпорядковується «ігровим» законам;
- *фіктивна*, що супроводжується специфічним усвідомленням якоїсь вторинної реальності на противагу повсякденності.

Втім, усі наведені вище характеристики – «суто формальні» та «нічого не вирішують у змісті ігор» (Caillois, 2001, р. 10). Далі на їхній підставі Р. Кайуа пропонує таку **класифікацію ігор** (Caillois, 2001):

- 1) змагальні (*agôn*) – ігри, в яких штучно створюється рівність шансів та супротивники зустрічаються в ідеально рівних умовах, що забезпечує незаперечність перемоги (р. 14);
- 2) азартні (*alea*) – ігри, що «засновані на рішенні, незалежному від гравця..., у яких потрібно переграти не лише супротивника, а й саму долю» (р. 17). «На противагу *agôn*’у, *alea* заперечує працю, терпіння, спритність та кваліфікацію; у ній скасовуються професійні вміння,

- регулярність, тренування... *Agôn* – це ствердження особистої відповідальності, тоді як *alea* – зречення від власної волі» (там само);
- 3) симулятивні (*mimicry*) – ігри, де «суб'єкт гри запевняє сам себе та своє оточення, що він – хтось інший» (р. 19). Цей тип ігор «містить усі характеристики гри, окрім однієї: у ній не можна констатувати постійне підпорядкування імперативним правилам» (р. 22), тобто вони залишають більше простору для імпровізації;
- 4) головокрутні (*ilinx*) – ігри, у яких «гравець на мить порушує стабільність свого сприймання та приводить свою свідомість у стан «приємної» паніки. У таких випадках людина прагне впасти в транс, оглушення, які достатньо різко відрізняються від дійсності» (р. 23).

Р. Кайуа (Caillois, 2001) ще зазначає:

- ігри можуть належати не до однієї категорії, а містити в собі декілька із них, наприклад, «у більшості карткових ігор *agôn* та *alea* поєднуються: «карти» гравця залежать від фарту, після чого кожен гравець намагається застосувати їх якнайкраще» (р. 18);
- усі ігри існують у своєрідному континуумі між безтурботною розвагою, імпровізацією, для якої автор вводить термін *paidia* (грец. «гра»), та жагою підпорядкувати гру правилам і зробити її більш вимогливою, для чого автор пропонує термін *ludus* (лат. «гра») (р. 13).

Важливо зазначити, що коли Р. Кайуа працював над своєю розвідкою «Ігри та люди» в 1958 році, відеоігри лише потроху починали з'являтися (наприклад, «ОХО» – хрестики-нулики А. С. Дугласа, у 1952 р.). Сучасні ж зарубіжні дослідники наводять такі аргументи щодо проблематичності застосування наведеної вище класифікації Р. Кайуа саме для відеоігор, що в подальшому може спричинити труднощі з рубрикацією відеоігрових текстів:

- 1) «Тоді як як різниця між *paidia* та *ludus* сформульована правильно на формальному рівні, думка, що вони існують на протилежних кінцях спектру, походить із помилкового уявлення, що правила – це лише обмеження, і гравець не може робити в грі щось складніше за те, що регламентують правила» (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, p. 38). Це твердження дійсно справедливе для сучасних відеоігор, які часто дозволяють гравцю не лише «грати за правилами», створеними розробниками, а й використовувати фантазію та визначати власні цілі для себе та інших гравців у віртуальному світі гри (наприклад, так звані «челенджи», від англ. *challenge*). С. Егенфельдт-Нільсен, Й. Сміт та С. Тоска (там само) також зазначають, що різниця між *paidia* та *ludus* схожа на різницю між ігровою діяльністю (*play*) та грою (*game*), але кожна ігрова діяльність все одно підпорядковується певним правилам, так само як і будь-яка гра за правилами має розважальний елемент, тобто говорити тут про відношення *протилежності* між *paidia* та *ludus* не цілком коректно;
- 2) При подальшому розгляді, «чотири типи ігор, запропоновані Кайуа, мають досить вільний характер та не допомагають відрізнити одну гру від іншої. Наприклад, гра «FIFA 12» – змагальна (*agôn*), яка потребує вдачі хоча би з погляду гравця (*alea*) та імітує спорт (*mimicry*) і тим самим належить одразу до трьох категорій із чотирьох» (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, p. 37).

Попри те, що сам Р. Кайуа зазначав, що ігри можуть належати до декількох категорій одночасно (Caillois, 2001, p. 18), це спонукає до думки, що відеоігри потребують більш розгалуженої класифікації, яка би дозволила чітко відобразити зміст конкретної відеогри, а отже, її внутрішньоігрового тексту. Для розв'язання цієї проблеми розглянемо термін *відеогра* та сучасні підходи культурологів та лінгвістів до його визначення.

Оксфордський словник англійської мови тлумачить термін *відеогра* як «гра, у яку грають через електронне маніпулювання зображеннями, що

створюються комп'ютерною програмою на моніторі чи іншому пристрої» (Oxford Languages, 2021). До відеоігор належать комп'ютерні, консольні, мобільні ігри тощо залежно від пристрою, для якого розробляється гра. Окрім цього, кожна відеогра – це *мультимодальний, інтерактивний* медіапродукт, який застосовує декілька модусів для передачі значення гравцю: щонайменше візуальний, аудіальний, вербальний тощо, а інколи й інші, як-от тактильний чи просторовий модуси. Наприклад, контролер DualSense для Sony Playstation 5 дозволяє «передавати з різною частотою вібрації такі дрібні деталі, як фактура поверхні, по якій рухається персонаж, падіння крапель дощу тощо» та «має пристосовані тригери, які можуть змінювати опір за необхідністю, дозволяючи відчувати натягнення тятиви луку чи опір педалі газу автомобіля» (Jones, 2021). Щодо ж просторового модусу, то багато відеоігор, залежно від жанру, мають свій віртуальний світ, багаторівневу карту, на якій відбувається дія, а деякі розробляються зокрема для гри в окулярах віртуальної реальності.

Проте наведена вище дефініція «відеоігри» – теж суто формальна та не порушує питання *змісту* відеоігор. Причиною є те, що сучасні відеоігри часто настільки різноманітні та несхожі одна на одну, що це ускладнює пошук спільних рис, які можна було б використати для семантизації терміна та подальшої їх класифікації. Через це за останні двадцять років вивчення відеоігор виникли різні підходи до їх дослідження, серед яких найбільше виділяються формалізм (*англ. formalism*) та ситуаціонізм (*англ. situationism*) (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, p. 12).

«Учені-формалісти зазвичай використовують методи ігрового чи онтологічного аналізу. Вони представляють гуманістичний підхід до вивчення медіа та зосереджують увагу на власне медіапродуктах чи філософських питаннях, що окреслюють їхню природу та застосування. Схожі підходи використовуються в дослідженні мистецтва та кінематографу» (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, p. 12). Формалісти поділяються на дві категорії: *наратологи* та *людологи*. Наратологи розглядають відеоігри як художні твори, тобто досліджують засоби, за допомогою яких розробники ігор розповідають

історії, застосовуючи при цьому методи аналізу, спільні із літературознавством та вивченням кіно. Людологи ж розглядають відеоігри саме як «ігри», тобто як набір правил та технік. Як зазначають С. Егенфельдт-Нільсен, Й. Сміт та С. Тоска (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, p. 13), «вчені-людологи висловлюються більш відверто, тоді як знайти приклад вченого-наратолога, тобто дослідника, який би запевняв, що наратив – це найголовніше, що є у відеоіграх, доволі тяжко. Наприклад, дизайнер ігор Р. Костер запевняє, що «сюжет у відеоіграх має ту саму функцію, як перетворення звичайної шашки в «дамку», коли вона доходить до останнього ряду (прим. пер.: англ. *king* «король», тобто «перетворення у короля», оскільки мається на увазі середньовічний контекст). Він додає грі цікавого розмаїття, але її сутність жодним чином не змінюється» (Koster, 2004, p. 105). Ми не згодні із цим твердженням, адже, по-перше, за останні п'ятнадцять років став більш популярним такий піджанр відеоігор, як «інтерактивне кіно», який, безперечно, має сюжетну основу та часто розгалужений наратив, а, по-друге, багато AAA-проектів (англ. *triple-A* «тріпл-ей», тобто проекти, що мають найбільші бюджети, як-от «блокбастер» в кіноіндустрії) мають щонайменше одну або декілька розвинутих сюжетних ліній, спрямованих на зростання тривалості гри до двадцяти-тридцяти чи більше годин, щоб виправдати їхню високу ціну на ринку (див. Hall, 2020). Отже, на нашу думку, більш доречно було б розмежовувати відеоігри на «наративні» та «ненаративні», як це робить О. Пожарицька (2021).

Іншим підходом до дослідження відеоігор є *ситуаціонізм*. «Ситуаціоністи в основному цікавляться дослідженням гравців чи гральної культури в цілому. Їх не цікавлять загальні, всебічні твердження, що не беруть до уваги контекст. Вони спрямовані не на пошук спільних законів та закономірностей, а на аналіз та опис окремих явищ чи соціальних практик» (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, p. 13).

Ситуаціонізм видається гнучкішим підходом, бо завдяки своєму абстрагуванню від питань жанрової класифікації він дозволяє досліджувати

навіть «експериментальні» ігри, тобто такі, які мають дуже мало спільного з іншими іграми, чи навіть не можуть бути «іграми» в їхньому традиційному розумінні, бо «відеогра – історично-зумовлений концепт, який виник для опису ігор, відмінною рисою яких було використання відеотехнологій, але далі розвинувся до явищ, що часто перебувають поза категоріями відео чи ігор (а також наративу чи художньої літератури)» (Rough, 2020, р. 24). Утім, з погляду лінгвістики, це означає, що питання єдиної жанрової таксономії відеоігор (а отже, і відеоігрових текстів) ускладнюється ще й за рахунок медіапродуктів, які розповсюджуються як відеоігри, але не належать до них формально при подальшому розгляді. Б. Раф у своїй праці з вичерпною назвою “Videogames as neither Video nor Games” (Rough, 2020, р. 29) наводить такі приклади для ілюстрації: «впливова та загальноновизнана гра, як “*SimCity*” (прим.: симулятор будівництва та розвитку міста), лише умовно вважається грою за класичною моделлю ігор (Tavinor, 2009, р. 3), не говорячи про дійсно незвичайні екземпляри, такі як “*Protheus*” (2013) [...] – представник класу відеоігор, які прозвали «симуляторами ходьби», тобто зміст яких полягає не у виграші, а в необмеженому дослідженні віртуального світу гри».

Незважаючи на окреслені труднощі, розробники, дистриб’ютори, спеціалісти з локалізації, дослідники відеоігор та гравці все одно зазвичай користуються тією чи тією **класифікацією відеоігор**, що дозволяє певним чином передбачати зміст гри ще до її створення чи знайомства з нею. Розглянемо деякі з прикладів сучасних таксономій та виділимо їхні недоліки.

Найрозповсюдженішими та найпрактичнішими критеріями оцінки змісту відеоігри (Apperley, 2006; O’Hagan & Mangiron, 2013), які можна зібрати в одну класифікацію, ми вважаємо такі:

- 1) **за платформою (англ. *platform*)**. Як ми згадували раніше, відеоігри розробляються для персональних комп’ютерів, консолей, планшетів, мобільних телефонів, браузерів тощо. Ця категорія в основному визначає зміст ігрового процесу і певним чином впливає на

особливості перекладу тексту гри (наприклад, на його обсяг, технічну термінологію);

- 2) **за режимом гри (англ. *mode*)** відеоігри поділяються на однокористувацькі (англ. *single player*) та багатокористувацькі (англ. *multiplayer*). Багатокористувацькі ігри у свою чергу можуть бути: кооперативними (тобто гравці мусять співпрацювати один з одним); формату PvP (англ. *player vs player* – гравець проти гравця); формату PvE (англ. *player vs environment* – гравець проти навколишнього середовища) тощо. Варто зазначити, що ігри можуть поєднувати декілька режимів (тобто мати окремі кампанії для одного чи багатьох гравців) і різні кооперативні та змагальні моделі (кожен за себе; команда на команду; див. Adams, 2013, р. 30–31). Окремим популярним видом багатокористувацьких ігор є ММО (англ. *massively multiplayer online games* – масові багатокористувацькі онлайн ігри);
- 3) **за сетингом (англ. *setting*)**, тобто за місцем дії чи візуальним стилем гри, що впливає на її наратив (через це деякі дослідники замість *сетинг* використовують термін **наративний жанр**, на противагу *ігровому жанру*; див. O’Hagan & Mangiron, 2013, р. 152). Т. Апперлі (Apperley, 2006, р. 11) зазначає горор, фентезі та наукову фантастику як найпопулярніших представників такої категорії ігор. Він також наводить цитати дослідників-людологів, що заперечують сетинг як окрему категорію (Aarseth, 2004, р. 48), зазначаючи, що сетинг не має жодного відношення до особливостей правил чи механік у грі, а отже, не є ігровим складником. Однак, деякі дослідники горор-відеоігор зауважують, що ефективність горор-сетингу, навпаки, пов’язана із застосуванням певних механік та прийомів (Carr, 2003, р. 2, 7; Kryzwinska, 2002, р. 207), що доводить зворотне.
- 4) **за (ігровим) жанром (англ. *(game/gameplay) genre*)**. Слід зазначити, що, на відміну від жанрів у літературі та кінематографі, жанри у

відеоіграх зазвичай визначаються за змістом ігрового процесу, а не місцем та часом дії (на його позначення використовують термін *сетинг*, див. вище). Отже, жанр гри залежить насамперед від характеру конфліктів та перешкод, що належить подолати гравцю: «як приклад наведемо «шутери» (прим.: ігри, основу ігрового процесу яких складає стрілянина зі зброї по цілях); дія може відбуватися на Дикому Заході, у світі фентезі чи відкритому космосі, і попри таке розмаїття, усі ці ігри належатимуть до шутерів» (Adams, 2013, p. 78).

- 5) за віковим рейтингом (англ. *age rating*).** Віковий рейтинг присуджується відеогрі безпосередньо перед її виходом на ринок. Різні країни мають різні рівні толерантності до зображуваних у деяких іграх явищ (як-от: уживання алкоголю, лайка, реалістичне насильство тощо), тому існує декілька організацій, що ознайомлюються зі змістом гри перед наданням їй вікового рейтингу. У більшості країн Європи це організація PEGI (Pan-European Game Information); у Німеччині – USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle); у США, Канаді та Мексиці – ESRB (Entertainment Software Rating Board); в Японії – CERO (the Computer Entertainment Rating Organization); в Австралії – ACB (the Australian Classification Board); у мусульманських державах – ESRA (The Entertainment Software Rating Association) (O’Hagan & Mangiron, 2013, p. 219-221).

Із перелічених вище п’яти категорій класифікації відеоігор саме категорія «(ігрового) жанру» викликає найбільше суперечок. Водночас як зарубіжні дослідники (Egenfeldt-Nielsen, Smith & Tosca; Wolf; Aasperth; Adams) погоджуються, що жанр відеоігри залежить від характеру можливих взаємодій між гравцем та штучним інтелектом чи об’єктами в грі, запропоновані ними жанрові системи дуже відрізняються.

С. Егенфельдт-Нільсен, Й. Сміт та С. Тоска (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, р. 53) зазначають, що, наприклад, «медіатеоретик Марк Вольф (Wolf, 2001) [...] виділяє сорок три окремих жанри, більшість із яких лише умовно пов'язані з його власним критерієм «взаємодії»: від абстрактних – до настільних ігор, від освітніх – до спорту»; утім, дослідники називають це радше списком жанрів, а не таксономією, оскільки вона не заснована на жодній визнаній системі категоризації.

Теоретик ігор Е. Аарсет у свою чергу вважає, що використовувати лише одну перемінну для визначення ігрового жанру недостатньо. У своїй монографії «Багатовимірна типологія ігор» (Aarseth, 2003), що спрямована на «створення аналітичним шляхом більш специфічної жанрової системи» ніж та, яку використовували розробники ігор та ігрова преса під час здійснення дослідження, він виділяє п'ять головних категорій (простір; час; взаємодія гравців; керування; правила) та п'ятнадцять належних їм підкатегорій. Інші ж дослідники (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, р. 53) визначають обмежену практичність її використання. По-перше, попри прийнятність наведених вище категорій не всі з них підпадають під поняття «(ігровий) жанр» (наприклад, вище ми наводили класифікацію за Т. Апперлі, де «режим» (*mode*) та «жанр» (*genre*) протиставлялися один іншому). По-друге, використання таксономії Е. Аарсета потребує глибокого знання термінології (*геометричні ігри; топологічні; міметична чи арбітрарна репрезентація* тощо), що теж стає перешкодою для її використання загальною публікою. По-третє, Е. Аарсет, будучи дослідником-людологом, ігнорує наративну сторону ігор та не додає до своєї таксономії сетинг чи наративний жанр гри, який впливає на обсяг внутрішньоігрового тексту, а отже, це зменшує цінність такої таксономії для лінгвістичних розвідок.

Щодо більш практичних вирішень зазначеної проблеми, то платформа *Steam* – один із найбільших у світі онлайн-дистриб'юторів ігор – успішно доповнює свою систему жанрів голосуванням та «тегами», де гравці самі визначають тип придбаних ними ігор. С. Егенфельдт-Нільсен, Й. Сміт та

С. Тоска не поділяють цих поглядів та зауважують, що кожне джерело має «свій ідіосинкратичний спосіб розподілу ігор за категоріями. Наприклад, *gamespot.com* розподіляє ігри більш ніж на тридцять жанрів різного рівня конкретики від «екшн (чи бойовик)» і до «бейсболу». Ці способи не засновані на жодних стандартних принципах» (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, p. 53). Самі ж автори пропонують жанрову класифікацію за принципом критеріїв успіху в грі (с. 54), а саме:

- 1) екшн-ігри (англ. *action games*), в яких головний критерій успіху – моторні навички та координація рухів;
- 2) пригодницькі ігри (англ. *adventure games*), спрямовані на застосування мислення та терпіння, часто у процесі розв’язування логічних задач;
- 3) стратегії (англ. *strategy games*), скеровані на правильне розставлення пріоритетів. Стратегії далі поділяються на синхронні (англ. *real-time*) та почергові (англ. *turn-based*);
- 4) ігри, спрямовані на процес (англ. *process-oriented games*) – де замість досягнення певних цілей, гравець взаємодіє з ігровою системою для свого задоволення. Підтип цих ігор – симулятори.

Дослідники зупиняються лише на класифікації відеоігор за ігровим жанром; інших критеріїв (див. вище: *платформа, режим, сетинг*) в роботі (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016) не досліджено.

Ще більш детальний варіант жанрової класифікації, але винятково за типом перешкод, які долає гравець, пропонує Е. Адамс (Adams, 2013, p. 79-89), заздалегідь указуючи, що кожен із них для зручності може далі поділятися на піджанри. До «класичних» ігрових жанрів він відносить:

- 1) шутери (англ. *shooter*) – ігри, основу ігрового процесу яких складає стрілянина зі зброї по цілях;
 - 2D шутери (англ. *2D shooters*) – шутери з видом збоку чи зверху;

- 3D шутери (англ. *3D shooters*) – шутери у тривимірному просторі;
- 2) екшн та аркадні ігри (англ. *action and arcade games*) – ігри, що вимагають певних фізичних зусиль. Аркадні ігри (раніше ігри для гральних автоматів, але зараз – ігри з навмисно примітивним ігровим процесом) далі поділяються на:
- платформери (англ. *platform games*), у яких гравець керує персонажем, що стрибає з рівня на рівень, оминаючи перешкоди;
 - бойові ігри (англ. *fighting games*) – ігри, засновані на імітації рукопашного бою;
- 3) стратегії (англ. *strategy*), які, як і в попередній класифікації, далі поділяються на:
- синхронні (англ. *real-time*);
 - почергові (англ. *turn-based*);
- 4) рольові ігри (англ. *role-playing games* чи *RPGs*) – ігри, метою яких є постійне вдосконалення ігрового персонажа (чи персонажів) із плином сюжету, і де гравці мають вибір, які саме здібності вони будуть розвивати;
- 5) спортивні ігри (англ. *sport games*) – ігри, що імітують будь-який вид спорту чи є пов'язаними з ним;
- 6) симулятори транспортних засобів (англ. *vehicle simulators*);
- 7) конструктори та симулятори (англ. *construction and simulation games*);
- 8) пригодницькі ігри (англ. *adventure games*) – див. дефініцію в класифікації вище. Також для розв'язування логічних задач, Е. Адамс акцентує на ролі головного героя в грі та сюжеті. Порівнюючи пригодницькі ігри з рольовими, він зазначає, що «рольові ігри зазвичай пропонують систему зростання персонажа, основу на цифрах (рівень, зброя, навички тощо), тоді як зростання персонажа в пригодницькій грі – драматичне» (с. 87);

9) головоломки (*puzzles*).

Окремо зазначимо, що в багатьох джерелах «шутер» вживається не як окремий жанр, а піджанр ігор типу «екшн».

Отже, навівши чотири приклади класифікацій відеоігор від зарубіжних дослідників, а саме:

- 1) таксономію «платформа; режим; сетинг; жанр» Т. Апперлі (Apperley, 2006) із додаванням вікового рейтингу дослідницями М. О'Хаган та К. Мангірон (O'Hagan & Mangiron, 2013);
- 2) таксономію Е. Аарсета «простір; час; взаємодія гравців; керування; правила»;
- 3) таксономію ігрових жанрів С. Егенфельдт-Нільсена, Й. Сміта та С. Тоски (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016);
- 4) таксономію ігрових жанрів Е. Адамса (Adams, 2013) без уточнення піджанрів, але із зазначенням можливості їхнього існування;

виділимо в них спільні ознаки й можливі недоліки, враховуючи, зокрема, можливість їх адаптації в жанрову таксономію відеоігрових *текстів*.

По-перше, для лінгвістичних розвідок найцікавіші представники – відеоігри з найбільшою кількістю вербального матеріалу, тобто усного та письмового тексту. До них відносяться насамперед ігри з розвинутим сюжетом, хоча ми не відкидаємо й можливу користь розвідок на матеріалі ігор із малим обсягом тексту. Втім, «іграм із сюжетом» не знайшлося місця у зазначених вище таксономіях, оскільки, маючи на увазі «зміст гри», їхні автори зосереджувалися зокрема на діях, доступних гравцю, та правилах, що його обмежують. Лише перша таксономія (Т. Апперлі) враховує хоча би місце та час дії (сетинг) гри, але все одно не зважає на текстовий компонент, який може досить відрізнитися. Наприклад, дослідниці М. О'Хаган та К. Мангірон зазначають різний обсяг тексту в різних ігрових жанрах, наголошуючи, що «жанр RPG є одним із найбільш змістовних відеоігрових жанрів за наявністю

тексту» (O’Hagan & Mangiron, 2013, p. 143). Автори беруть за приклад відеогру “*Mass Effect 2*” (2010), сюжетний діалог у якій складає близько 80% всього матеріалу (440 000 слів та 30 000 озвучених реплік). В той же час, «платформери», «спортивні ігри» та «аркади» описуються ними як такі, що зазвичай містять мало внутрішньоігрового тексту» (p. 142).

Варто зауважити, що причиною, за якої наведені вище приклади мають різний обсяг тексту є не стільки ігровий жанр, скільки знов-таки наративний бік деяких відеоігор чи його відсутність. З цієї причини ми вважаємо, що слушним буде вибір української дослідниці української дослідниці О. Пожарицької (2021, с. 71) класифікувати ігри за принципом наративності та інтерактивності. За принципом наративності вона виділяє *наративні* ігри (ті, що мають сюжет) та *ненаративні* (ті, що нерозповідають гравцям жодної історії). За принципом інтерактивності виділено кінетичні ігри (ігри руху), ментальні ігри (головоломки) та ігри змішаного типу. На наш погляд, класифікація відеоігор за принципом наративності є особливо влучною як для лінгвістичних розвідок, так і для дистриб’юторів ігор, оскільки попри загальну відсутність цього принципу в інших класифікаціях легко відмітити, що гравці все одно неформально користуються ним під час створення авторських «тегів» для опису ігор у цифрових магазинах (див. рис. 1.4).



Приклад розбіжностей в офіційних та користувацьких описах у цифровому магазині Steam через відсутність чітких критеріїв опису наративної сторони відеоігор (рис. 1.4)

Як ілюструє рис. 1.4, суто ігрових жанрів, як-от «екшн (бойовик)» чи «пригодницький», не вистачає, а отже, для кращого відображення реального змісту двох доволі різних ігор (перша – бойова пригода в зомбі-апокаліпсисі, а друга – «інтерактивний фільм» у жанрі наукової фантастики в світі людей та андроїдів) гравці додали теги «розвинутий сюжет» (англ. *story rich*), «розгалужений сюжет» (англ. *multiple endings*), «вибір має значення [йдеться про те, що кожна дія може змінити хід подій]» (англ. *choices matter*), а також ввели теги для опису наративного жанру в першому випадку: постапокаліпсис та горор.

Таким чином, для подальшого опису матеріалів вибірки у дослідженні, ми вважаємо доречним поєднати результати розвідок Т. Апперлі (2006), М. О’Хаган та К. Мангірон (2013), та О. Пожарицької (2021), використовуючи класифікацію за такими принципами:



Принципи класифікації відеоігор, які також мають вплив на внутрішньоігровий текст (рис. 1.5)

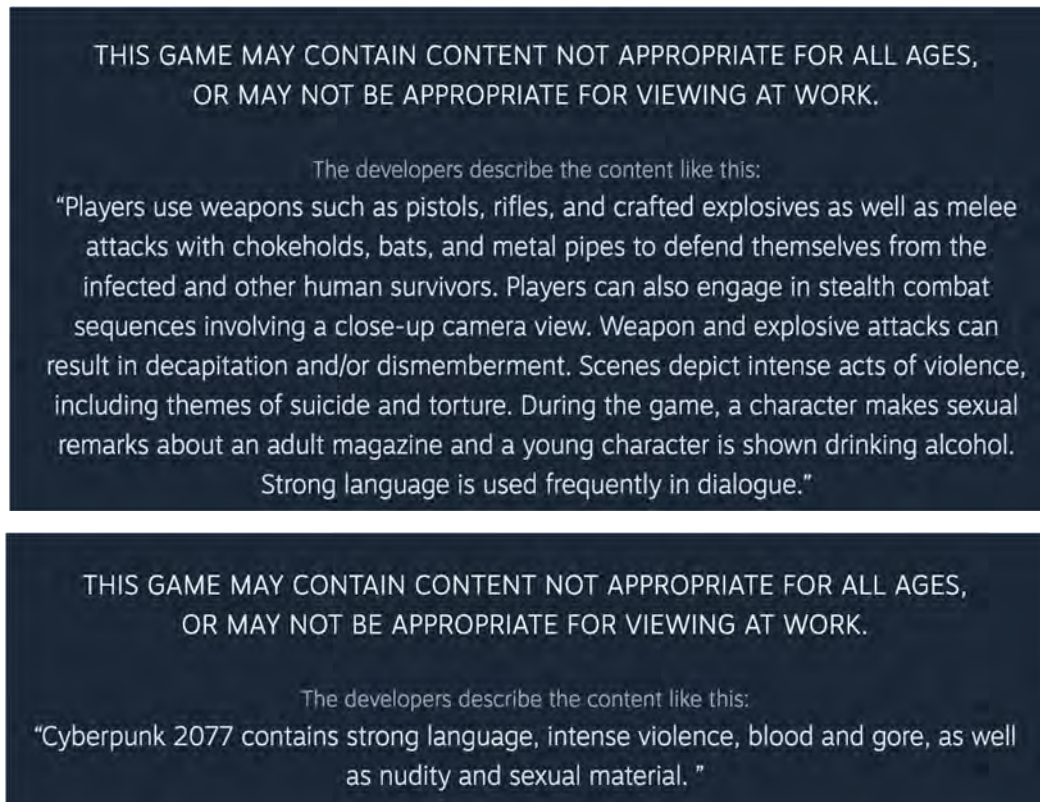
Своє рішення обґрунтуємо таким чином:

- 1) **Платформа** (комп'ютер, різні ігрові консолі тощо), на якій розроблена гра, має певний вплив на технічну термінологію в її внутрішньоігровому тексті. Наприклад, дослідники наводять такі пари термінів для платформ PlayStation від Sony та Xbox від Microsoft: *analog stick/thumbstick; memory card/memory unit; directional buttons/directional pad; L1 Button/LB Button* тощо (O'Hagan & Mangiron, 2013, p. 123).
- 2) **Режим гри**, зокрема, має вплив на обсяг тексту, який є вищим у багатокористувацьких онлайн-іграх (O'Hagan & Mangiron, 2013, p. 141).
- 3) Хоча О. Пожарицька (2021), досліджуючи саме наративний бік відеоігор, спрощує **ігрові жанри** до трьох, на нашу думку, внутрішньоігрові тексти жанрів «шутер», «рольова гра», «пригодницький» тощо мусять мати певні лінгвістичні особливості, які корелюють із типовими діями гравця у жанрах, що буде досліджено далі в роботі.
- 4) Стосовно **принципу наративності**, в професійній літературі терміни *сетинг* та *наративний жанр* (ужитий, наприклад, у O'Hagan & Mangiron, 2013) використовуються взаємозамінно. Однак, ми вважаємо, що вони не тотожні. На наш погляд, термін *сетинг* є саме «місцем та часом дії» гри (Cambridge Dictionary), і в літературознавстві він співвідносився би з *хронотопом* (грец. *chronos* – «час», і *topos* – «місце», взаємозв'язок часових і просторових характеристик явищ, зображених у художньому творі; Бобир, 2016). Під *наративним жанром* ми розуміємо набір кліше, який об'єднує типових персонажів, сюжетні події та конфлікти, формуючи певні парадигми відеоігор із сюжетом. Окремо зазначимо, що триступенева родово-жанрова класифікація, визначена літературознавцями (рід – жанр – жанровий різновид), не працює належним чином у контексті

відеоігор, оскільки вони мають різну будову. Наративні ігри з сюжетним діалогом можна було би розглядати як «драму» – один з трьох основних родів літератури, однак, не кожна відеогра має в центрі свого наративу «гострий конфлікт соціального чи побутового характеру», властивий драмі (Бобир, 2016). Так само за обсягом тексту, немає критеріїв які б дозволили порівняти відеоігровий текст із оповіданням, повістю чи романом.

Повертаючись до прикладів із рис. 1.4, ми можемо побачити, що сетинг двох наведених вище ігор певною мірою перетинається (США у 2033 році у грі “The Last of Us” та США у 2038 році у грі “Detroit: Become Human”), проте «нاراتивний жанр» значно відрізняється (зомбі-апокаліпсис, боротьба тих, хто вижив із зомбі та один із одним у першому випадку, й наукова фантастика, боротьба андроїдів за свої права у другому). Це слугує ще одним прикладом важливості розрізнення *сетингу* та *нاراتивного жанру*.

- 5) Іншим аргументом на користь розмежування «сетингу» та «нاراتивного жанру» є те, що навіть **ненаративні ігри** мають сетинг щонайменше у сенсі «місце дії». Під час аналізу поняття «гра», ми посилалися на таку його характеристику, як обмеження у просторі (майданчик, арена, шахова дошка тощо) (Huizinga, 1981, p. 10). Це розповсюджується й на відеоігри.
- 6) **Віковий рейтинг** звичайно впливає на теми, які порушує гра, а також на наявність чи відсутність у ній нецензурної лексики, графічного насильства тощо (див. рис 1.6 нижче).



Приклади змісту відеоігор із рейтингами 17+ (ESRB) чи 18+ (PEGI)
із платформи Steam (рис. 1.6)

Ми навмисне наводимо лише принципи класифікації, але не приклади ігрових та наративних жанрів, залишаючи ці категорії «відкритими». Як було з’ясовано вище, жанри відеоігор постійно розширюються чи перехрещуються між собою, особливо через зростання тривалості сюжетних ігор. Таким чином, ми вважаємо, що підхід дослідників-ситуаціоністів має краще задовольнити опис відеоігор з запропонованої у наступних розділах вибірки, бо одну й ту саму відеогру часто можна віднести до декількох жанрів. З цієї ж причини ми плануємо в подальшому розглядати кожну гру (та її текст) не як представника одного жанру (як-от гра 1 – жанр А, гра 2 – жанр Б тощо), що б унеможливило створення вибірки з сучасних ігор, а протипоставляючи всі ігри, що належать до певного жанру чи сетингу, тим, що до нього не належать (як-от гра 1 + 2 жанру А на противагу іграм 3 + 4 жанру Б; гра 1 + 3 жанру В на противагу іграм 2 + 4 жанру Г тощо).

Визначившись із основними критеріями класифікації відеоігор, а отже й внутрішньоігрового тексту, у наступному параграфі розглянемо власне відеоігровий дискурс як мультимодальне явище.

1.3. ВИЗНАЧЕННЯ ТЕРМІНА *ДИСКУРС ВІДЕОІГОР*

У попередньому параграфі дослідження ми проаналізували поняття «гра» та «відеогра» із позицій лінгвокомунікації й узагальнили основні принципи класифікації відеоігор, що надалі допоможе нам із добіром внутрішньоігрових текстів ігор різних жанрів. Цей параграф присвячений уточненню змісту терміна «дискурс відеоігор» та сучасним підходам до його вивчення.

1.3.1. Сучасні підходи до тлумачення феномена «відеоігровий дискурс».

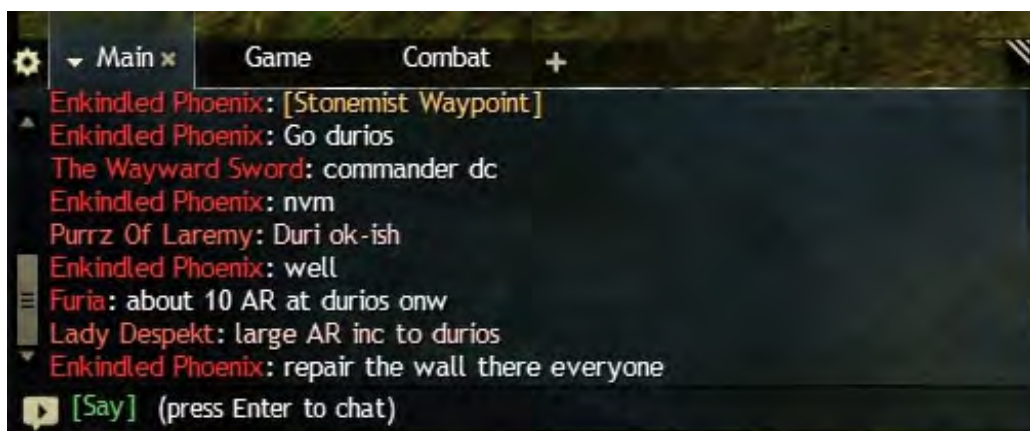
Проблема багатозначності терміна

Вище ми визначили, що «відеоігри» – це продукт мультимедіа, а отже, вважаємо доречним розглядати їх як мультимодальне явище. Однак, аналіз досліджень і публікацій вітчизняних (Єльцова & Алаєва, 2019; Гнатенко та ін., 2020; Варбанець, 2020; Карпенко & Варбанець, 2021; Pozharytska et al., 2023) і зарубіжних дослідників (Murray, 1997; Bogost, 2007; Gee, 2013; Hawreliak, 2021; Ensslin, 2021) дозволяє зауважити, що вчені дотримуються різних поглядів стосовно навіть основних питань вивчення відеоігрового дискурсу, а саме: 1) що входить до змісту поняття «**дискурс відеоігор**»; 2) яка смислова кореляція між відеоігровим дискурсом та іншими видами дискурсу (наприклад, *інтернет-дискурсом*, *електронним дискурсом* чи *комп'ютерним дискурсом*); 3) який термін (як-от *дискурс відеоігор*, *дискурс комп'ютерних ігор*, *електронний дискурс комп'ютерних ігор* тощо) слід використовувати на його позначення, і чи можуть ці терміни вживатися як синоніми.

У практиці вітчизняних лінгвістів (Єльцова & Алаєва 2019; Гнатенко та ін. 2020; Варбанець, 2020; Карпенко & Варбанець, 2021; Pozharytska et al., 2023) про дискурс відеоігор зазвичай говорять у контексті **комп'ютерного, електронного чи інтернет-дискурсу**, зокрема часто без чіткого виокремлення відеоігрового дискурсу в самостійний напрям. Наприклад, Т. Варбанець (2020,

с. 38) використовує термін *електронний дискурс комп'ютерних ігор*, пояснюючи, що «цей дискурс реалізується за допомогою опосередковування електронними технологіями (в ситуаціях безпосереднього усного спілкування гравців)». С. Єльцова та Л. Алаєва (2019, с. 60) у статті, присвяченій локалізації комп'ютерних відеоігор (тобто перекладу ігор із лінгвокультурною адаптацією їхнього змісту), замість терміна *дискурс* використовують термін *феномен*, говорячи про «феномен комп'ютерних відеоігор», що «є невід'ємною складовою частиною сучасного інтернет-дискурсу» (там само, с. 60).

На наш погляд, тлумачення відеоігрового дискурсу ні як частини інтернет-дискурсу, ні як суто електронного дискурсу не є коректним. По-перше, не всі ігри передбачають усне чи письмове спілкування гравців між собою, оскільки існують також і однокористувацькі ігри. Отже, ми вважаємо, що термін *інтернет-дискурс* доцільно застосовувати лише для онлайн-ігор і багатокористувацьких ігор, точніше – лише для певної їх частини, а саме – для опису особливостей спілкування між гравцями. Проте ці особливості не будуть обмежуватися лише маркерами, типовими для інтернет-дискурсу. Продемонструємо це нижче на прикладі фрагмента з чату онлайн-відеогри (див. рис. 1.7).



Фрагмент онлайн-чату із багатокористувацької онлайн-гри “*Guild Wars 2*”

(рис. 1.7)

На наведеному вище зображенні із гри можна побачити, що онлайн-спілкування гравців має як характерні риси інтернет-дискурсу (еліпсис; вільне вживання великої літери чи знаків пунктуації; друкарські помилки (“*onw (now)*”); уживання загальновідомих скорочень “*dc (disconnected)*”, “*nvm (never mind)*” тощо), так і риси, специфічні для відеоігрового тексту: топоніми, що описують віртуальні локації та їхні скорочення (“*Durios*”, “*Duri*”); іменники на позначення ролей гравців, типові для жанру MMORPG (“*commander*”); іменники та їхні скорочення на позначення здібностей чи атрибутів, типові для рольових ігор у цілому (“*resistance*” як складова “*agony resistance (AR)*”); кількісні показники, важливі для успіху в грі (“*10 AR*”); скорочення на позначення координованих дій гравців (“*inc (incoming)*”).

Таким чином, ми вважаємо доцільним визначати відеоігровий дискурс як окремий вид дискурсу, певні частини якого взаємодіють із іншими дискурсами, наприклад, із інтернет-дискурсом (рис. 1.8).



Умовне зображення співвідношення між інтернет-дискурсом, відеоігровим дискурсом та онлайн-спілкуванням гравців (рис. 1.8)

Так само відеоігровий дискурс може взаємодіяти з комп’ютерним дискурсом (такі тексти, як-от меню налаштування гри), дискурсом реклами (її промоматеріали), юридичним дискурсом (користувацька угода) тощо.

Щодо атрибута **електронний**, то з власного уточнення Т. Варбанець, він теж стосується лише дискурсу, який реалізується в умовах додаткового безпосереднього усного спілкування гравців (Варбанець, 2020, с. 38). Вище ми вже обґрунтували такий тип комунікації як проміжну галузь між відеоігровим дискурсом та інтернет-дискурсом.

Для внутрішньоігрового тексту Т. Варбанець використовує термін *псевдосоціальна* частина тексту (Варбанець, 2020, с. 39-40). Це «частина, яку створюють розробники гри. Сюди належать три категорії внутрішньоігрового мовлення: 1) елементи інтерфейсу гри; 2) репліки персонажів і лінійні репліки гравця; 3) нелінійні репліки гравця, з яких він може обрати один варіант (прим.: від них залежить подальший розвиток сюжету, що є типовим для рольових ігор)» (Варбанець, 2020, с. 39). Посилаючись на працю У. Дж. Онга (Ong, 2002, р. 99–102), Т. Варбанець зауважує, що «комунікація такого типу зазвичай маніфестує ознаки письмової комунікації, а саме – вона має більш чітку та продуману структуру в порівнянні із усною комунікацією, оскільки в авторів є можливість заздалегідь продумати і скорегувати те, що вони збираються сказати» (там само). На противагу «псевдосоціальній» частині виділяється й «соціальна», тобто зазначений вище електронний чи інтернет-дискурс – «частина», яку створюють гравці. Вона часто має тимчасовий і одноразовий характер, тобто гравці передають один одному повідомлення задля взаємодії під час ефективності ігрового процесу. Цю частину можна назвати *соціальною* та розділити на такі підрозділи: 1) текстове спілкування; 2) усне спілкування за допомогою мікрофона; 3) невербальна комунікація персонажів гри у віртуальному всесвіті (прим.: через набір жестів, запрограмованих розробниками, чи за домовленістю гравців) (с. 40).

Ми згодні із головним принципом такого розмежування, тобто – за адресантами мовлення (розробники чи інші гравці), але, на нашу думку, атрибути *соціальний* та *псевдосоціальний* можуть викликати неправильні асоціації, начебто «псевдосоціальна» частина імітує спілкування в суспільстві, але не є ним. Елементи інтерфейсу гри, віднесені до першої категорії

«псевдосоціальної» частини тексту, зазвичай являють собою ізольовані одиниці мовлення: числа, іменникові сполучення (наприклад, назви предметів, здібностей: *enhanced legendary feline gauntlets; exploding shield*) та інфінітиви (як-от “*Shift – Run*”). У таких висловлюваннях важко вбачати зв'язок із *соціумом*, особливо якщо розглядати внутрішньоігровий текст окремо, без згадки дихотомії «соціальний» та «псевдосоціальний».

Також ми вважаємо, що наведені вище три категорії внутрішньоігрового мовлення не відображають цілком все розмаїття такого тексту: окрім інтерфейсу, лінійних реплік персонажів (наявних лише в наративних іграх) та нелінійних реплік (наявних лише в наративних іграх, які ще й належать до ігрового жанру «рольова гра»), у відеоіграх бачимо також і різні форми письмового сюжетного тексту (листи, звіти, щоденники тощо) та інші текстові елементи віртуального світу, що створюють певний художній ефект (як-от плакати, надписи на стінах тощо).

Серед зарубіжної літератури з теми переважає розуміння відеоігрового дискурсу як окремого феномена. Так, А. Енсслін (Ensslin, 2011, р. 6) у своєму **визначенні дискурсу відеоігор** виходить за межі внутрішньоігрового тексту та спілкування гравців і пропонує тлумачити його як широке явище, що включає так звані «рівні дискурсу» відповідно до адресатів і адресантів мовлення:

1) спілкування між гравцями щодо ігор за допомогою різних медіа- та комунікативних платформ;

2) дискурс професіоналів відеоігрової індустрії, наприклад, гейм-дизайнерів та розробників;

3) дискурс інших сторін, причетних до відеоігор, як-от ігрових журналістів, політиків, активістів, батьків тощо;

4) мовлення, що існує безпосередньо у відеоігрі, тобто створене її розробниками для подальшого сприйняття гравцями, як-от інтерфейс користувача, діалоги між персонажами, інструкції та ін.;

5) мовлення, що використовується в рекламі ігор, додаткових матеріалах, користувацьких угодах тощо.

Метою аналізу дискурсу відеоігор як напряму дослідження А. Енсслін вважає «пошук спільних лексичних, морфологічних, прагматичних, конверсаційних, мультимодальних та інших властивостей та процесів, що відбуваються в соціальній сфері відеоігор протягом останніх років» (Ensslin, 2011, р. 7). На наш погляд, це тлумачення відеоігрового дискурсу краще відображає різноманітність текстів, що формують цей вид дискурсу, та допомагає уникнути подальшої плутанини: наприклад, неправильної екстраполяції результатів досліджень одного рівня дискурсу при аналізі іншого, як-от використання результатів дослідження дистинктивних рис художнього тексту гри в дослідженні особливостей мови геймерів.

Виникають труднощі й із погодженням єдиного терміна на позначення відеоігрового дискурсу. У працях зарубіжних учених (Murray, 1997; Bogost, 2007; Gee, 2013; Egenfeldt-Nielsen et al., 2016; Hawreliak, 2021; Ensslin, 2021) найчастіше можна зустріти термін *videogame discourse* чи *discourse of videogames* (тобто *відеоігровий дискурс* чи *дискурс відеоігор*), тоді як вітчизняні вчені переважно говорять про «комп'ютерні ігри» та використовують знов-таки терміни *інтернет-дискурс* (Єльцова & Алаєва, 2019; Гнатенко та ін., 2020] чи *(електронний) дискурс комп'ютерних ігор* (Варбанець, 2020; Карпенко & Варбанець, 2021; Pozharytska et al., 2023).

Вище вже було з'ясовано, чому використання терміна *інтернет-дискурс* чи *електронний дискурс* на позначення усього відеоігрового дискурсу не видається коректним, але варто також уточнити різницю між термінами *комп'ютерна гра* та *відеогра*. Як пояснює Т. Варбанець, термін *електронний дискурс комп'ютерних ігор* указує «на те, що всі пристрої, придатні для запуску ігрових програм є за архітектурною будовою комп'ютерами» (Варбанець 2020, с. 38). На нашу ж думку, використання термінів *відеоігровий дискурс* чи *дискурс відеоігор*, розповсюджених в англійськомовних дослідженнях, є більш влучним. Термін *відеогра* замість *комп'ютерна гра* підкреслює включення тексту і комп'ютерних, і консольних, і мобільних ігор у дискурс. Хоча всі ці пристрої дійсно є «комп'ютерами» за своєю будовою, спеціалісти

з локалізації стверджують, що платформа, на якій створена гра, має вплив на особливості її внутрішньоігрового тексту, зокрема, його обсяг чи технічну термінологію (O'Hagan & Mangiron 2013, p. 123); а отже, розмежування між платформами є доцільним.

Визначившись із використанням у пропонованому дослідженні терміна *відеоігровий дискурс*, а також довівши, що він не обов'язково є суміжним із інтернет-дискурсом чи електронним дискурсом, розглянемо мультимодальний підхід до його вивчення.

1.3.2. Вивчення відеоігрового дискурсу як типу мультимодального дискурсу

У попередніх параграфах було наголошено, що будь-яка відеогра є мультимедіа-продуктом, а отже, нам видається доречним розглядати відеоігрові тексти з позицій дискурсу мультимедіа. Дискурс мультимедіа в свою чергу є мультимодальним (Kress & Leeuwen, 2001, p. 1; Lemke, 2012, p. 79; Kress, 2012, p. 30; Liebert & Metten 2013, p. 4336). Такої ж думки дотримуються зарубіжні дослідники, які схильні розглядати дискурс відеоігор саме як мультимодальний (Gee, 2013, p. 1; Hawreliak, 2021, p. 229; Ensslin, 2021, p. 3) та додають до нього такі **модуси**, як **аудіальний, візуальний, вербальний, жестовий, просторовий і тактильний**. Усі із зазначених модусів, окремо чи сукупно, можуть продукувати та передавати певне значення. Деякі дослідники виділяють ще один модус, притаманний винятково відеоігровому дискурсу, зокрема, **процедурний** (Murray, 1997, p. 274; Bogost, 2007, p. 103; Hawreliak, 2021, p. 229).

Процедурний модус – це запрограмований розробниками відгук ігрового світу на дії гравця, що несе в собі певне значення: розкриває особливості ігрового світу та його цінності, характер чи здібності персонажа тощо. «Процедурну риторичку можна розглядати як засіб, який дозволяє висловити правила гри через запитання: Які дії дозволяють чи яких дій

потребують правила гри? Які дії вони заперечують? Які дії вони заохочують та карають?» (Hawreliak, 2019, p. 231).

Для ілюстрації процедурного модусу наведемо два приклади з дослідження Дж. Гавреляка (Hawreliak, 2019, p. 228-229). Автор аналізує гру «Мафія III», дія якої розгортається в 1968 році у вигаданому місті Нью-Бордо (його прототипом є Новий Орлеан) і протагоністом якої є представник змішаної раси Лінкольн Клей. В одній із місій відкритого світу персонаж заходить до ломбарду та негайно привертає увагу його власника, який погрожує викликати поліцію, якщо він не залишить приміщення. Гравцю зрозуміло, що це несправедливо, оскільки герой нічого не крав та не порушував спокій. Причиною такої реакції насправді є те, що, заходячи до ломбарду, гравець ігнорує сегрегаційний знак зовні, який забороняє вхід темношкірим. Другим прикладом є механіка часу відклику поліції в різних частинах міста: поліція приїжджає швидше на виклики в багаті, «білі» квартали. В обох випадках за рахунок процедурного модусу, тобто реакції гри на дії гравця, розкриваються проблеми расизму, притаманні США середини ХХ сторіччя.

Зауважимо, що перший приклад, який, за словами Дж. Гавреляка (там само), відбувається під час ігрової місії, виглядає безпосередньо як частина сценарію гри, а отже, можна сперечатися, що в такому разі процедурний модус не обов'язково є притаманним винятково відеоіграм: романи та фільми теж мають сюжет чи сценарій, у яких персонажі чинять якісь дії і реагують на них, і смисл яких можна тлумачити. Проте, у другому випадку процедурний модус працює саме через «невидиму» механіку, реакцію на спонтанну взаємодію гравця із середовищем гри. Він пов'язаний насамперед із геймплеєм гри, а не її нарративом, хоча і сприяє його глибшому розумінню. Через це другий приклад процедурного модусу вважаємо більш влучним.

Також, на думку автора (Hawreliak, 2019, p. 269), саме через розбіжності між нарративом та процедурним модусом виникає так званий «людонаративний дисонанс». Цей термін був уведений К. Хокінгом (Hocking, 2007) для опису

суперечностей між тим, що гра транслює в сюжеті та в геймплеї, як-от невідкладна місія, яку насправді можна пройти після двох чи трьох інших.

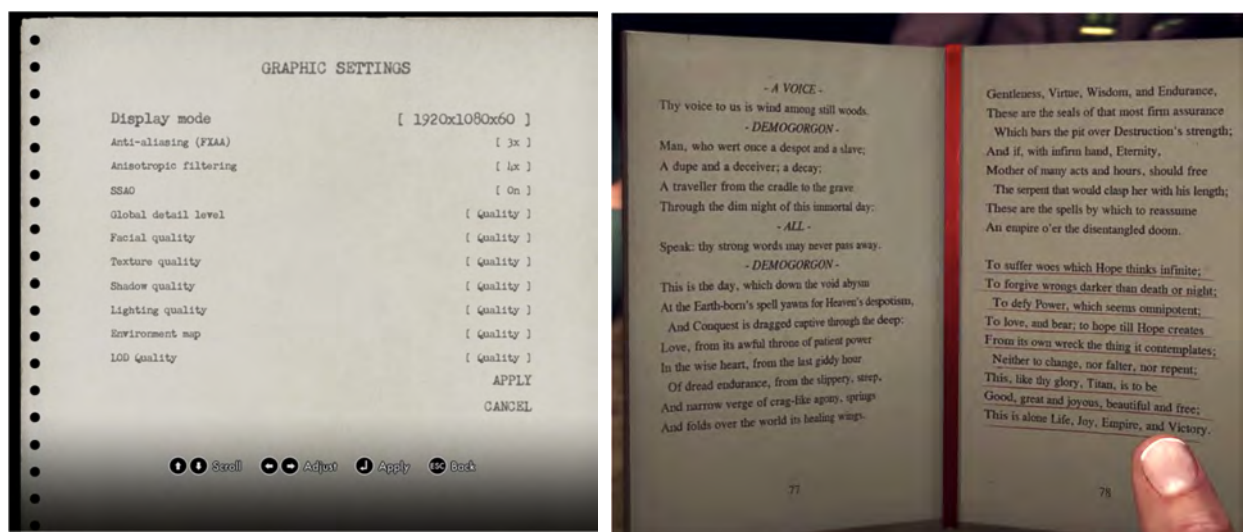
Зазначимо, що аналіз відеоігор у термінах мультимодального дискурсу ускладнюється через неможливість сприйняття гри без зусиль та взаємодії зі сторони гравця. Однак А. Енсслін зауважує, що «незважаючи на процедурну природу відеоігор і те, що вони розкриваються за допомогою кінетичної взаємодії, а не прямого читання, перегляду чи прослуховування, ігри все одно мають текстову природу. Навіть правила гри подаються семіотичним шляхом: вербально та невербально. Інтерфейси ігор винятково мультимодальні та містять численні репрезентації, як-от персонажів чи об'єктів» (Ensslin, 2015, р. 2).

Окрім мультимодальності відеоігрового дискурсу, також підкреслимо його **поліжанровість**. Наприклад, внутрішньоігровий текст гри може містити такі жанри, як усний сюжетний текст (сюжетний діалог чи полілог між персонажами), письмовий сюжетний текст, різні види тексту інтерфейсу (меню налаштування, правила гри чи інструкції, таблиці очок, системні повідомлення тощо), а також й інші види тексту, як-от користувацьку угоду. Огляд літератури не виявив спільної таксономії цих текстових жанрів, яка додатково ускладнюється тим, що: 1) різні відеоігри можуть включати чи не включати певні жанри тексту; 2) письмовий сюжетний текст може імітувати будь-яку звичну нам форму: запис у щоденнику, електронний лист, доповідь, вахтовий журнал, вірш тощо, що робить цю категорію відкритою.

Натомість, відмовившись від ідеї жанрової класифікації, А. Енсслін (Ensslin, 2015, р. 2) пропонує термін *текстуальна екологія* і лише наводить приклади наявних у внутрішньоігровому тексті елементів: меню, логотипи, правила, фінальні титри, таблиці очок, описи, повідомлення про помилки, наративні елементи.

Для внесення ж більшої чіткості в класифікацію внутрішньоігрового тексту нам вдаються слушними терміни, які використовують М. О'Хаган та К. Мангірон у своїх роботах: поділ внутрішньоігрових текстів за ігровим та

нарративним жанром гри, а також на «дієгетичний» та «недієгетичний» текст (O’Nagan & Mangiron, 2013, p. 153) – терміни, що походять від поняття «дієгезис» (грец. *diégēsis*, «оповідь» – вигаданий художній світ, інша дійсність, у якій застосовано розповідь, історію, переказування, що відрізняється від показу, демонстрування (Ковалів, 2007)). **Дієгетичним** текстом є будь-який текст, що належить художньому світу гри), а **недієгетичним** – текст практичного характеру, який залишається поза цим світом. Для ілюстрації цієї різниці наведемо приклади (див. рис. 1.9).



Приклад недієгетичного тексту (меню налаштування графіки) та дієгетичного тексту (поема П. Б. Шеллі) з відеогри “*L.A.Noire*” (рис. 1.9)

Терміни *дієгетичний* та *недієгетичний* є, на нашу думку, дуже влучними, оскільки дозволяють чітко окреслити несхожий характер двох видів внутрішньоігрового тексту, який потребує різних підходів при перекладі. Меню налаштування графіки з рис. 1.9 насичене технічними термінами, які потребують від спеціаліста з локалізації пошуку чітких відповідників (як-от “*anti-aliasing*” (*FXAA*) – «згладжування», “*anisotropic filtering*” – «анізотропна фільтрація», “*SSAO (screen space ambient occlusion*” – «затінення навколишнього світла в екранному просторі» тощо). Цей текст перебуває поза віртуальним світом гри та має суто практичний характер, тому

є недієгетичним. Другий же приклад із ілюстрації – поема П. Б. Шеллі «Звільнений Прометей» – стає частиною детективного сценарію гри, тобто є прикладом художнього дієгетичного тексту, переклад якого вимагає творчого підходу. В цьому випадку для російської (використовуємо через відсутність української локалізації) та німецької локалізацій були використані вже наявні переклади К.Д. Бальмонта та А. Вікенбурга.

Також на рис. 1.9 можна побачити приклад взаємодії відеоігри як художнього твору з іншим видом мистецтва – літературою, що свідчить про **інтермедіальність** відеоігрового дискурсу. Це підтверджує А. Енсслін, посилаючись на грецьку та скандинавську міфологію, як на ще один приклад інтермедіальності в відеоіграх (Ensslin, 2015, р. 2-3). Відеогра може не лише посилатися на інший твір, а й розширювати його всесвіт чи продовжувати його сюжет, для позначення чого А. Енсслін використовує термін **трансмедіальність** (там само) і наводить приклад роману «Володар перснів» і однойменні фільми та відеоігри. Інші ж дослідники використовують терміни *інтермедіальність* і *трансмедіальність* як синоніми (O’Hagan & Mangiron, 2013, р. 71) та характеризують інтермедіальність відеоігор перш за все як «сучасну форму інтертекстуальності, продиктовану вимогами ринку» (Dovey & Kennedy, 2006, р. 102). Як приклад задоволення «вимог ринку» автори наводять приваблювання певної, вже наявної аудиторії за допомогою так званих «спін-оффів» (прим.: новий твір, що зосереджений на допоміжному персонажі чи персонажах, які вже траплялися читачу, глядачу чи гравцю в первинному творі) та «ігри за ліцензією (англ. *licensed games*)» (прим.: ігри, які створюються на основі іншої інтелектуальної власності, наприклад, ігри за мотивами фільмів) (O’Hagan & Mangiron, 2013, р. 72; McCarthy et al., 2005, р. 33).

Окрім інтертекстуальності, А. Енсслін також наголошує на важливості вивчення «контексту, гіпертексту, підтексту та паратексту, що формують відеоігровий дискурс» (Ensslin, 2019, р. 3). Паратекстом є будь-який матеріал, що оточує основний твір, але не є його безпосередньою частиною та

найчастіше створений кимось іншим, але не автором (Oxford Languages, 2021). Зазвичай паратекст спрямований на те, щоб вплинути на сприйняття чи тлумачення твору, як-от передмова від редактора чи історико-літературний коментар. У відеоігровому дискурсі паратекстом можна вважати гайди чи інструкції до гри, рекламні матеріали (Ensslin, 2015, р. 1), а також творчість гравців, як-от відеопроходження гри з власним коментарем (Ensslin, 2011, р. 8). Утім, такий текст вже не належить до внутрішньоігрового мовлення.

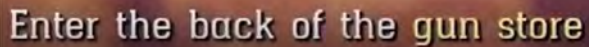
Окремо слід відмітити і способи репрезентації внутрішньоігрового мовлення у відеоіграх. Одним із критеріїв, за яким слід класифікувати внутрішньоігровий текст, є **канал комунікації**: візуальний чи акустичний. Однак, через те, що відеоігри – мультимодальний продукт, способи подачі тексту в них мають свою специфіку.

Дослідниці та спеціалісти з локалізації відеоігор М. О’Хаган та К. Мангірон (O’Hagan & Mangiron, 2013) виділяють **екранний текст** (візуальний канал), **текстову графіку** (візуальний канал) і **аудіоматеріали** (акустичний канал, але часто із залученням візуального каналу через субтитри). Тексти, представлені цими способами, відрізняються насамперед обсягом і арсеналом мультимодальних засобів. Розглянемо їх детальніше.

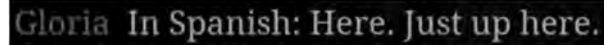
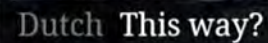
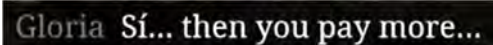
Першим способом подачі тексту у відеоігрі є **екранний текст** (англ. *in-game text*; *onscreen text* – прим.: із двох синонімів, ми будемо використовувати переклад терміна *onscreen text* для уникнення термінологічної плутанини з терміном *внутрішньоігровий текст* чи *внутрішньоігрове мовлення* як вид відеоігрового дискурсу). Зазвичай екранний текст містить увесь текст, наявний у користувацькому інтерфейсі (як-от меню, допоміжні повідомлення, системні повідомлення), наративні та дескриптивні пасажі, всі діалоги (O’Hagan & Mangiron, 2013, р. 122). Цей вид тексту уособлює все «звичайне» писемне мовлення в грі, а отже, його обсяг може сягати від слова до зв’язного тексту.

Екранний текст може мати деякі прояви мультимодальності, що залежать від особистого вибору гейм-дизайнерів (шрифти; виділення

важливих елементів іншим кольором; виділення іншим кольором реплік іноземною (для персонажа) мовою), але його **головна мета радше функціональна**, ніж естетична: вона полягає в передачі гравцю необхідної інформації. Наведемо два приклади (див. рис. 1.10 та рис. 1.11):



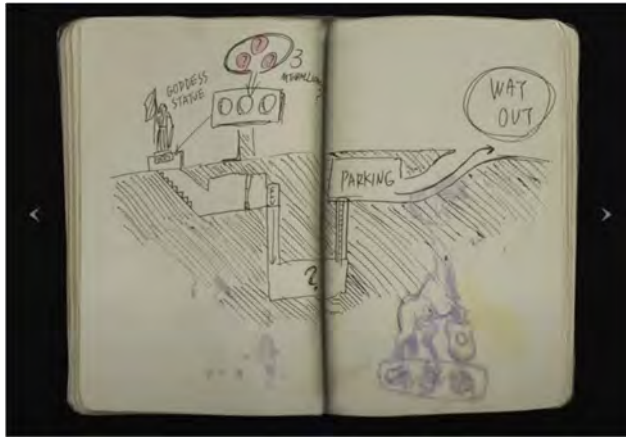
Виділення жовтим кольором
ключової для гравця інформації
(рис. 1.10)

Використання сірого кольору
(замість білого) для перекладу
репліки іспанською мовою, яку за
сюжетом не розуміє герой
(рис. 1.11)

Другим джерелом тексту у відеогрі є **текстова графіка** чи **графічний текст** (англ. *textual graphics; graphic text*) – сукупність графічних елементів відеогри, які одночасно стають і носіями тексту (O’Hagan & Mangiron, 2013, р. 124). Прикладами текстової графіки є позначення на картах, написи на будівлях, вивіски, плакати, таблички тощо. Переважно це текст малого розміру (зазвичай від слова до словосполучення), який може використовуватися для того, щоб:

- 1) дати вказівку гравцю (як-от рис. 1.12);
- 2) допомогти йому краще орієнтуватися у віртуальному світі гри (як-от рис. 1.14);
- 3) створити певний художній ефект через візуальний ряд (див. рис. 1.13).



Використання текстової графіки для надання вказівки гравцю (рис. 1.12)



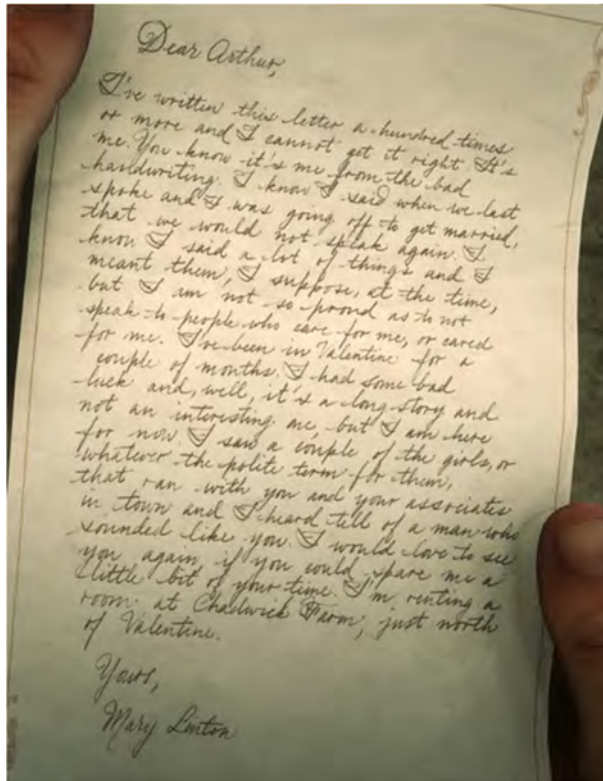
Використання текстової графіки для створення художнього ефекту (рис. 1.13)



Використання текстової графіки для додаткової можливості навігації у віртуальному світі гри без використання ігрового інтерфейсу (рис. 1.14)

Коли ж графічний текст більш об'ємний (як-от записки, щоденники тощо) та мусить бути усвідомленим гравцем (наприклад, для розкриття сюжету, надання інформації про ігровий світ, повідомлення гравцю про наступний крок у грі), він зазвичай подається разом із екранним текстом, тобто поруч із зображенням чи поверх нього з'являється «звичайний» текст для читання (див. рис. 1.15). Завдяки комбінуванню двох способів презентації тексту з'являється можливість перекласти його іншими мовами. Також варто зазначити, що локалізації зазвичай підлягає екранний текст (що зветься «частковою локалізацією») чи екранний текст та аудіоматеріали («повна

локалізація»), але не текстова графіка, яка би потребувала не тільки перекладу, а й подальшого дизайну нових зображень для гри.



Приклад комбінації текстової графіки та екранного тексту: за натисканням клавіші гравцю надається доступ до того ж самого тексту в легшому для сприйняття вигляді чи перекладі (рис. 1.15)

Аудіоматеріали – сукупність усного мовлення у відеогрі (O’Hagan & Mangiron, 2013, p. 124-125). Вони можуть як нести смислове навантаження (наприклад, сюжетні діалоги), так і бути суто естетичними (пісні, перегукування під час бою тощо), від чого часто залежить доцільність перекладу іншою мовою. У сучасних відеоіграх той аудіоряд, який мусить усвідомлювати гравець, зазвичай супроводжується через субтитри в екранному тексті, що уможлиблює його переклад щонайменше в письмовому вигляді. Найважливіша усна інформація, як правило, також дублюється в інтерфейсі. Таким чином навіть якщо гравець не уважно стежить за усним мовленням, він все одно матиме всі необхідні підказки для продовження гри.

Резюмуючи сказане, підкреслимо, що такі види внутрішньоігрового тексту, як аудіоматеріали та текстова графіка, безпосередньо належать до всесвіту гри: аудіоматеріали – це будь-яке усне мовлення віртуального світу, а текстова графіка – письмове із його художнім оформленням. Таким чином, аудіоматеріали та текстова графіка – це два способи репрезентації насамперед дієгетичного тексту. Екранний же текст є більш об'ємною категорією і може містити як дієгетичний текст (описи предметів та персонажів внутрішньоігрового світу, дублювання тих самих аудіоматеріалів і текстової графіки через субтитри), так і недієгетичний.

М. О'Хаган та К. Мангірон наголошують, що розділення внутрішньоігрового тексту на дієгетичний та недієгетичний дозволяє краще усвідомити, як саме пов'язані текстові елементи у грі, а для спеціалістів із локалізації – ще й розуміти прагматику тексту (O'Hagan & Mangiron, 2013, p. 153). Утім, де саме пролягає межа внутрішньоігрового світу, є дискусійним питанням (там само). Якщо будь-який сюжетний текст гри (усний чи письмовий) об'єктивно належить її внутрішньоігровому всесвіту та є унікальним для кожної гри, то щодо екранного тексту користувацького інтерфейсу можна сперечатися залежно від його піджанру. Меню налаштування гри чи системні повідомлення (як-от *"This game has an autosave feature. Do not turn off your PC when the icon above is displayed"*) – це тексти, які будуть схожими між іграми незалежно від їхнього ігрового та наративного жанру, тобто вони не є оригінальними для окремої гри. Проте, на нашу думку, такі піджанри інтерфейсу, як *поточні завдання*, *опис предметів*, *опис характеристик персонажа* та інші, за фрагментом яких можна здогадатися, з тексту якої гри вони походять – унікальні. Вони належать внутрішньоігровому світу, а отже є дієгетичними. Наприклад, таке поточне завдання як *"Brew the Decoctions of the Grasses"* через свій лексичний склад відображає, що належить до наративного жанру «фентезі»: лексеми *"brew"* (варити) та *"decoction"* (звар) належать світу, в якому персонажі практикують магію, *"Regroup with first squad"* – до воєнної тематики (через використання

військових термінів), “*install new cyberware*” – до наукової фантастики (через використання авторського оказіоналізму із префіксом “*cyber-*”).

Визначившись із тим, що входить до поняття «дієгетичний текст», в наступному розділі роботи визначимо процедуру та методику його експериментального дослідження, що дозволить визначити, перевірити та обґрунтувати кореляцію різних ігрових та наративних жанрів відеоігор із дискурсивними особливостями дієгетичних текстів у прагматичному, стилістичному та лексико-граматичному аспектах.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1

Відповідно до завдань дисертаційної праці було досліджено різні підходи до вивчення дискурсу взагалі та, зокрема, медіадискурсу. З огляду на термінологічну неоднозначність було зроблено спробу проаналізувати найпоширеніші дефініції термінів *дискурс*, *текст*, *медіа*, *медіадискурс*. За основу дефініції дискурсу було взято такі його особливості, які найбільш релевантні для дослідження дискурсивних особливостей внутрішньоігрового дієгетичного тексту як такого. Зокрема, дискурс пропонується розглядати (відповідно, і тлумачити) як узятий у подійному (акціональному) аспекті зв'язний текст, що є результатом складного комунікативного процесу, в якому реалізовано певні дискурсивні практики.

Відповідно до новітніх підходів текстології та дискурсології дискурс варто розглядати як складне мовленнєве утворення, що може поєднувати текст/тексти з його/їхніми соціальним, економічним та іншими ситуативними контекстами з урахуванням часово-просторових характеристик (категорії континууму) комунікативного процесу.

За основу класифікації дискурсу (в різних його проявах) відповідно до напряму дослідження було прийнято його диференціацію за такими критеріями, як: форма; вид мовлення; адресатне спрямування; комунікативні принципи; соціально-ситуативні параметри; характеристики адресанта й адресата; функціональний та інформативний складники; формальність і змістовність у функціонально-стильовому аспекті відповідно до жанрів і реєстрів мовлення. Такий підхід цілком умотивований метою дисертаційної праці й відповідає загальнонауковим положенням дискурсології (див. Шевченко, 2005; Корольова, 2017).

Полісемія терміна *медіа* зумовила необхідність подальшого розмежування складного терміна *медіадискурс* на два гіпоніми: *дискурс мультимедіа* (його частиною є відеоігровий дискурс) та *дискурс масмедіа* (тобто дискурс ЗМІ). Ми вважаємо за потрібне акцентувати на тому, що

дискурс мультимедіа належить до виду мультимодального дискурсу. Відповідно, як особливості мультимодального дискурсу видається доцільним виокремити: 1) використання декількох модусів для створення та передачі значення; 2) їхній рівнозначний потенціал у створенні значення; 3) досягнення зв'язності дискурсу за допомогою усіх модусів; 4) соціальну зумовленість мультимодального тексту.

Було здійснено аналіз чинних тлумачень понять «гра» та «відеогра» й описано основні підходи до вивчення відеоігор із позицій лінгвокомунікації: *людологію*, *наратологію*, *формалізм* та *ситуаціонізм*. Із опорою на праці зарубіжних дослідників, було схарактеризовано риси, що формують феномен гри як складного культурного і мовного (текстового) феномена: 1) наповненість змістом; 2) упорядкованість та регулювання її правилами; 3) «замкнутість», початок та кінець, і місце проведення; 4) зберігання у пам'яті як культурної форми, емоційного переживання; 5) неналежність до обов'язкових потреб; 6) відмінність від повсякденної поведінки; 7) непримусовість; 8) соціальну функцію.

Аналіз дозволив з'ясувати причини багатозначності терміна *відеогра*, а саме – гетерогенну природу відеоігор і відсутність чітких критеріїв до визначення їх як різновиду медіапродукції. Узагальнення результатів розвідок Т. Апперлі (2006), М. О'Хаган та К. Мангірон (2013) і О. Пожарицької (2021) уможливило класифікацію відеоігор на основі їхньої мовної складової (дієгетичних текстів) за такими принципами: за платформою, за режимом гри, за наративністю, за жанром відеоігри та віковим рейтингом.

У параграфі 1.3 обговорено необхідність розмежування різних рівнів дискурсу відеоігор, що зумовило уточнення його як лінгвістичного терміна й окреслення кількох підходів до його дослідження як різновиду: 1) *електронного дискурсу*; 2) *інтернет-дискурсу*; 3) *мультимодального дискурсу*. Найдоцільнішим, на нашу думку, є дослідження відеоігрового дискурсу як мультимодального явища, яке включає аудіо-, відео-, вербальний, жестовий, просторовий, тактильний та процедурний модуси. Відеоігровий

дискурс (у значенні «внутрішньоігровий текст, закладений розробниками гри») характеризується як поліжанрове явище, якому притаманні різні способи презентації тексту: у вигляді *екранного тексту*, *текстової графіки* та *аудіоматеріалів*.

Для подальшого дослідження внутрішньоігрового дискурсу було вирішено розділити його на дієгетичні тексти (ті, що належать до художнього світу гри) та недієгетичні тексти (які залишаються поза художнім світом).

Основні положення Розділу 1 відображено в 3 публікаціях (Ступак & Шаламай, 2022; Шаламай 2022а, Шаламай 2022б).

РОЗДІЛ 2. ПРОЦЕДУРА ТА МЕТОДИКА ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ ДИСКУРСИВНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ ВНУТРІШНЬОІГРОВОГО ДІЕГЕТИЧНОГО ТЕКСТУ

Комплексний аналіз дискурсивних особливостей внутрішньоігрового дієгетичного тексту було здійснено для вирішення таких завдань:

1. обґрунтувати кореляції відеоігор різних ігрових та наративних жанрів із дискурсивними особливостями дієгетичних текстів у різних аспектах (лексико-граматичному, стилістичному і прагматичному);
2. виявити та дослідити лінгвопрагматичні та лінгвостилістичні особливості внутрішньоігрових дієгетичних текстів відеоігор, визначити їхні дистинктивні характеристики та вдосконалити класифікацію їхніх комунікативних функцій;
3. проаналізувати особливості дієгетичних текстів відеоігор за такими критеріями, як тип внутрішньоігрового дієгетичного тексту в аспекті локалізації, належність відеогри до певного ігрового чи наративного жанру.

У розділі сформовано процедуру та запропоновано оригінальну методіку дослідження.

2.1. ПРОЦЕДУРА ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ

До процедури дослідження увійшли такі послідовні етапи:

- 1) добір шести відеоігор, текст яких за своїм розмаїттям (ігровий та наративний жанр, обсяг) відповідали завданням дослідження;
- 2) попередня доекспериментальна обробка відібраних внутрішньоігрових дієгетичних текстів;
- 3) здійснення лінгвопрагматичного аналізу та класифікація висловлювань за їхньою комунікативною функцією в тексті за допомогою програмного

- забезпечення на обмеженому матеріалі вибірки (40 000 слів чи близько 5 500 фраз) та подальша верифікація результатів;
- 4) здійснення лінгвостилістичного аналізу тексту за допомогою програмного забезпечення на повному матеріалі вибірки (близько 520 000 слів) та подальша верифікація результатів;
 - 5) лінгвістична інтерпретація та узагальнення отриманих результатів експериментального дослідження.

2.2. МЕТОДИКА ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ

2.2.1. Принципи добору та формування корпусу матеріалу для подальшого аналізу

Добір матеріалу та формування його корпусу для здійснення подальшого аналізу здійснювалися таким чином. Для створення різноманітної вибірки, яка би задовольнила завдання дослідження, було відібрано шість відеоігор в американській локалізації з оглядом на такі критерії:

- 1) їхній ігровий жанр;
- 2) їхній наративний жанр чи сетинг;
- 3) поліжанровість їхнього дієгетичного тексту.

Термін *жанр* уже давно набув спеціального значення в літературознавстві, тоді як визначення жанру відеоігор та розроблення їхньої жанрової таксономії викликає певні труднощі. Для літературного твору жанрове позначення це, як зазначає В. А. Кухаренко, «текстовий маркер, який поміщається до першого абзацу, в передтексті... та обумовлює структурні особливості твору, непрямо відображається в його мовній субстанції...» (Кухаренко, 2004, с. 86-88). Далі зазначається, що «отримуючи жанровий сигнал до знайомства з твором, читач звужує рамки невідомості і розпливчастості очікування, у нього з'являється орієнтир, що направляє це

очікування в певний бік. Таким направляючим началом жанр природно і насамперед є для автора, який буде творити, виходячи з жанрових вимог, що закріпилися в літературній практиці» (там само).

«Жанр» відеоігри теж допомагає як розробникам, так і гравцям сформулювати певне уявлення, що являє відеоігру, ще перед початком безпосередньо процесу гри чи її створення. Однак, під поняттям «жанр» розуміють як структуру процесу відеоігри, тобто тип перешкод, які належить подолати гравцю, так і її візуальний стиль чи місце подій за його наявності. Для першого значення в англійськомовних джерелах зазвичай використовують термін *game genre* чи *gameplay genre*, який ми вважаємо доречним перекласти як *ігровий жанр*. Для другого ж значення використовують термін *narrative genre*, тобто *нарративний жанр*. Наводячи приклади цих двох видів відеоігрового «жанру», М. О'Хаган та К. Мангірон пояснюють, що «ігри часто можуть мати спільний ігровий жанр, але різні нарративні жанри (наприклад, дві пригодницькі гри можуть бути схожими за геймплеєм, але одна при цьому виявиться фентезійною комедією, а інша – пригодою, сповненою захоплюючих бійок). Так само дві гри можуть належати до одного нарративного жанру, однак при цьому мати цілком різний геймплей (як-от шутер від першої особи та пригодницька гра, обидві виконані в стилі «нуар»)» (O'Hagan & Mangiron, 2013, p. 152).

Добір матеріалу ускладнює те, що «багато нових ігор поєднує елементи декількох ігрових жанрів», через що «стає дедалі складніше безперечно віднести будь-яку гру до єдиного, певного типу» (Adams, 2013, p. 78). За останні десять років відеоігри також стали довшими (Millsap, 2021), що також стимулює розробників до поєднання декількох жанрів для більш різноманітного геймплею. Отже, замість пошуку відеоігор, опис яких би вказував на лише один ігровий жанр, але що не відображало б реалії відеоігрового ринку сьогодення, було вирішено обрати популярні відеоігри 2015–2020 років та допустити використання декількох ігрових жанрів для характеристики кожної гри. Для уникнення ж збігу в результатах дослідження

(зокрема, коли не можна відповісти, чи певна лінгвістична риса тексту пояснюється його належністю до жанру «екшн», чи його піджанру «шутер») таблиці з результатами лінгвостилістичного аналізу було побудовано таким чином, щоб вони відображали не лише дані за кожним жанром, а й ознаки за сукупністю жанрів, протилежних йому, наприклад, «екшн» та «інші жанри (не екшн)», «шутер» та «інші жанри (не шутер)» (див. Додатки 10-23).

Ігрові жанри відеоігор було взято з описів, представлених дистриб'юторами відеоігор *Steam*, *Playstation Store* та *Xbox* (див. Таб. 2.1).

	Назва гри	Рік	Розробник	Ігровий жанр
1	Call of Duty: Modern Warfare Remastered	2016	Raven Software, Activision	екшн; шутер від першої особи
2	Crusader Kings 3	2020	Paradox Development Studio	стратегія-симулятор; рольова гра
3	Cyberpunk 2077	2020	CD Projekt Red	екшн; екшн-пригодницький; рольова гра
4	Red Dead Redemption 2	2018	Rockstar Games	екшн; екшн-пригодницький
5	Resident Evil 2: Remake	2019	Capcom	екшн; екшн-пригодницький
6	The Witcher 3: Wild Hunt	2015	CD Projekt Red	екшн; екшн-пригодницький; рольова гра

Таблиця 2.1. Ігрові жанри відеоігор із вибірки

Наведемо тлумачення ігрових жанрів, що використовуються в таблиці вище:

- 1) **екшн** – жанр відеоігор, «зосереджений на швидкості та фізичних здібностях, який потребує від гравця гарної координації рухів та швидких рефлексів» (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, p. 50);
- 2) **шутер** – піджанр ігор жанру «екшн», головним випробуванням в якому є стрілянина (Adams, 2013, p. 478);
- 3) **пригодницький** – жанр, у центрі якого знаходиться «інтерактивна історія, протагоніст якої перебуває під контролем гравця» (Adams, 2013, p. 463). Основу гри складає розв’язування головоломок та різних задач на логіку на противагу жанру «екшн». Водночас дослідники зазначають, що така комбінація жанрів, як «екшн-пригодницький» на сучасному ринку відеоігор є **більш популярною, ніж ці два жанри кожен окремо** (там само);
- 4) **стратегія** – жанр відеоігор, «зосереджений на здібності впоратися зі швидкозмінними пріоритетами, зазвичай із обмеженими при цьому ресурсами» (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, p. 18);
- 5) **симулятор** – жанр відеоігор, який є «математичною чи символічною моделлю ситуації з реального життя» (Adams, 2013, p. 478) та «зазвичай потребує від гравця здібності розуміти та запам’ятовувати складні набори правил та співвідношення між ними» (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, p. 58);
- 6) **рольова гра** – гра, в якій гравець керує одним чи кількома персонажами, зовнішність яких зазвичай створює він сам, та спостерігає за їхніми пригодами, виконуючи за них так звані «квести» (Adams, 2013, p. 477). Типовою рисою цього жанру є можливість постійно вдосконалювати навички та здібності персонажа (там само). Порівнюючи рольові ігри та пригодницькі, Е. Адамс зазначає, що «тоді як у рольових іграх зростання персонажа відбувається через числові показники, в пригодницьких це зростання – драматичне, а не числове» (Adams, 2013, p. 87).

Другим критерієм добору матеріалу слугують **нарративний жанр** та **сетинг** відеоігри. Як було наголошено в першому розділі дослідження (параграф 1.2), у фаховій літературі (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016; O'Hagan & Mangiron, 2013; Adams, 2013) ці терміни вживаються як абсолютні синоніми, але, на нашу думку, термін *сетинг* доцільніше використовувати для опису місця та часу дії гри (Cambridge Dictionary), що в теорії літератури співвідноситься з хронотопом. «Нарративний жанр» ми визначили як набір кліше, який об'єднує типових персонажів, сюжетні події та конфлікти, формуючи певні парадигми нарративних відеоігор.

На нашу думку, розмежування між цими двома термінами допомагає більш чітко схарактеризувати нарративний зміст відеоігри (див. таб. 2.2).

	Назва гри	Рік	Розробник	Сетинг (місце та час дії)	Нарративний жанр
1	Call of Duty: Modern Warfare Remastered	2016	Raven Software, Activision	Ближній Схід, Прип'ять, Кавказ тощо; сьогодення	Воєнна тематика/мілітарі
2	Crusader Kings 3	2020	Paradox Development Studio	Карта практично всього світу; 867-1453 рр (Середньовіччя).	Гра-симулятор не має сюжету в його традиційному сенсі; вона лише рухається вперед і надає перелік дій, які може виконати (чи не виконати) гравець, щоб

					вплинути на хід подій.
3	Cyberpunk 2077	2020	CD Projekt Red	США, 2077 р.	Наукова фантастика чи власне її піджанр, кіберпанк
4	Red Dead Redemption 2	2018	Rockstar Games	США; 1899 р., 1907 р.	Вестерн
5	Resident Evil 2: Remake	2019	Capcom	США, 1998 р	Горор; зомбі-апокаліпсис
6	The Witcher 3: Wild Hunt	2015	CD Projekt Red	Вигаданий світ; 1272 р. (Середньовіччя)	Фентезі

Таблиця 2.2. Перелік сетингів і наративних жанрів матеріалів вибірки дослідження

Із шести наведених у таб. 2.2 відеоігор за принципом «наративності», описаному в параграфі 1.2 цієї роботи, обрано п'ять наративних ігор та одну ненаративну («Crusader Kings 3»). Усі шість відеоігор мають чітко виражений сетинг.

Вибір наративних жанрів та сетингів, що увійшли до матеріалів розвідки, пояснюється тим, що «горор», «фентезі» та «наукова фантастика» є найпоширенішими сетингами в сучасних відеоіграх (Apperley, 2006, р. 11). Не можна заперечувати і популярність відеоігор, пов'язаних із воєнною тематикою: наприклад, франшиза «*Call of Duty*» є четвертою у світі за кількістю проданих копій (Statista, 2022).

Сетинг «Середньовіччя» також є доволі розповсюдженим через свою адаптивність до різних ігрових жанрів (Zahir, 2023): він дозволяє внести до

екшн-ігор бойові елементи з широким арсеналом холодної зброї, «пасує» для ігор-стратегій, у яких потрібно керувати армією чи королівством. У ньому легко уявити фантастичних істот, через що він часто поєднується з наративним жанром «фентезі». Порівняно із будь-яким сетингом сьогодення чи майбутнього менший розмір середньовічних поселень і міст дозволяє розробникам краще оптимізувати гру та приділити більше уваги деталям (там само).

Окремо зазначимо, що невід’ємну частину відеоігор ігрового жанру «екшн» становлять різні бойові механіки: стрілянина, застосування холодної зброї, боротьба тощо. Такі наративні жанри, як «воєнна тематика», «горор» чи сетинг «Середньовіччя», в умовах яких жорстокість персонажів не потребує ретельного пояснення, дозволяють сценаристам зробити механіки бою гармонійною частиною сюжету. Сюди ж можна віднести будь-який сетинг, пов’язаний зі злочинністю, наприклад, сетинг Дикого Заходу, обраний нами для забезпечення більшого розмаїття вибірки (див. зображені місця та час дії в таб. 2.2 вище).

Третім критерієм добору матеріалу стала **поліжанровість дієгетичного тексту відеоігор**. До вибірки дослідження ввійшли:

- 1) **усний сюжетний текст** – у нашому дослідженні він цілком складається з сюжетного діалогу чи полілогу, які ми будемо використовувати як синоніми «усного сюжетного тексту»;
- 2) **письмовий сюжетний текст**, що існує у відеоіграх у формі записок, листів, газет, книг тощо, з якими гравець може взаємодіяти за бажанням чи пропустити їх. У параграфі 1.3 вище було наголошено на надзвичайній поліжанровості цього виду тексту, а отже, цей текст додатково було розмежовано на дві групи:

2.1. тексти неформальної групи, що зазвичай імітують розмовно-побутовий стиль у письмовій формі та такі жанри, як записки, текстові повідомлення, записи в щоденниках, неформальну робочу кореспонденцію, стенограми розмов тощо;

2.2. **тексти формальної групи**, які зазвичай імітують інші функціональні стилі (науковий, офіційно-діловий, публіцистичний, художній, конфесійний) та такі жанри, як вирізки зі старих газет, туристичні буклети, фрагменти з романів, офіційну кореспонденцію, вахтові журнали тощо;

3) **(письмовий) текст інтерфейсу** – текст, завдяки якому гравець може керувати та взаємодіяти з грою, і який може містити декілька піджанрів. Зазначимо, що до нашої вибірки ввійшов такий текст інтерфейсу, який був унікальним для відеогри та чітко належав її художньому світу на відміну від недієгетичного тексту інтерфейсу. До нашого дослідження увійшли такі піджанри (за умови їхньої наявності у відеоігровому тексті): поточні завдання, довідник, короткий зміст сюжетного завдання, статистика персонажа, описи предметів.

Обробка матеріалу дослідження. Певною мірою ускладнювало дослідження те, що будь-яка відеогра є за своєю сутністю програмним забезпеченням, а отримати текст напряму з програми не завжди є можливим. З цієї причини для створення корпусу дослідження було використано вже передрукований текст із сайтів ігрових спільнот (див. список джерел ілюстративного матеріалу), наприклад, усний сюжетний текст у вигляді надрукованого сценарію гри, а текст інтерфейсу та письмовий сюжетний текст у вигляді вікі-статей і таблиць. Цей текст було збережено в окремих документах формату *docx*, що дозволило далі працювати з ним у програмному забезпеченні для квалітативного та квантитативного аналізу даних. Окремо зазначимо, що хоча відеоігри є прикладом мультимодального дискурсу, наше дослідження бере до уваги насамперед вербальний модус, а отже, інша форма подачі тексту не має впливу на результати дослідження. Водночас, для наведення (за потреби) ілюстративних прикладів із застосуванням інших модусів, ми мали доступ і власне до відеоігор з вибірки.

Обсяг матеріалу дослідження. Збирання матеріалу дослідження почалося з добору сюжетного діалогу, який було вирішено брати суцільно, без уваги на різний його обсяг від одного відеоігрового жанру до іншого (наприклад, найкоротший сюжетний текст у нашій вибірці налічує 1 500 слів в ігровому жанрі «шутер від першої особи», а найдовший – 215 000 слів в ігровому жанрі «рольова гра»).

Це рішення пояснюється тим, що, по-перше, ми вважаємо різний обсяг сюжетного тексту характерною рисою внутрішньоігрового дискурсу, яка залежить від ігрового жанру гри. Це підтверджують і зарубіжні дослідники, підкреслюючи, що «жанр RPG (рольова гра) є одним із найбільш змістовних відеоігрових жанрів за обсягом» (O'Hagan & Mangiron, 2013, p. 143), сюжетний діалог в якому може складати до 80% усього тексту (там само), тоді як жанри «платформер», «спортивна гра» й «аркада» зазвичай містять мало внутрішньоігрового тексту в цілому (O'Hagan & Mangiron, 2013, p. 142).

Друга причина, з якої сюжетний діалог було вирішено добирати суцільно, полягає в тому, що він є прикладом усного дискурсу, а отже, менш лексично насиченим, ніж письмовий (Paltridge, 2006, p. 14; Halliday, 1989, p. 62). Дослідники погоджуються, що в усному дискурсі «слова, які мають семантичне навантаження, зазвичай мають більшу відстань одне від одного, ніж у письмовому дискурсі...» (Paltridge, 2006, p. 14-15). У зв'язку із цим обраний фрагмент усного тексту може виявитися «невдалим», чи недостатньо ілюстративним для виявлення дискурсивних особливостей наративного жанру чи сетингу відеогри, і додавання повного тексту до вибірки вирішує цю проблему. Програмне забезпечення дозволяє нам аналізувати будь-який обсяг тексту на наявність у ньому певних лексем чи граматичних форм, а отже, великий обсяг сюжетного тексту не є перешкодою.

Письмовий сюжетний текст та текст інтерфейсу на противагу сюжетному діалогу належать до письмового дискурсу та являють сукупність текстів меншого обсягу: від одного до кількох сотень слів. Наприклад, до матеріалів нашої вибірки ввійшло 132 приклади письмового сюжетного

тексту, і їхня загальна кількість коливається в межах від 22 до 714 слів із медіанною довжиною в 140 слів та середнім арифметичним в 170 слів.

Менший розмір цих видів тексту пояснюється тим, що письмовий текст не мусить відволікати гравця від гри на тривалий час і, на відміну від усного тексту, не може так само легко сприйматися гравцем безпосередньо під час гри. Наприклад, під час вивчення гравцем характеристик предмета чи читання будь-якого документа, що розкриває сюжет далі, гра зазвичай стає на паузу. Текст інтерфейсу, який часто з'являється на екрані лише на обмежений час залежно від ігрової ситуації, є ще коротшим і часто використовує засоби мультимодальності (розмір шрифту, інший колір, іконки).

Через менший обсяг цих текстів (при їхній смисловій завершеності, а також вищій семантичній насиченості письмового дискурсу) було вирішено обмежити вибірку письмового сюжетного тексту та тексту інтерфейсу до 5 000 слів із кожного виду. За наявності різних піджанрів у тексті інтерфейсу, текст із них було відібрано якомога рівномірніше.

Таким чином було сформовано корпус загальним обсягом 523 670 слів (див. Додаток 1), усний сюжетний текст в якому налічує 482 000 слів (відносна величина – 92% від загальної кількості матеріалу); письмовий сюжетний текст – 20 000 слів (4%), текст інтерфейсу – 21 670 слів (4%).

Зауважимо, що очевидна перевага усного сюжетного тексту в матеріалі вибірки не має впливу на подальшу інтерпретацію результатів дослідження, оскільки після виявлення в кожному виді тексту його характерних лінгвістичних маркерів на основі їхніх абсолютних числових показників (див. Додатки 4; 6; 8; 10; 12; 14; 16; 18; 20; 22) було створено таблиці з відносними величинами – відсотковим співвідношенням кожного окремого виявленого маркера як частини від його групи (стилістичної, граматичної чи лексичної) в цілому (див. Додатки 5; 7; 9; 11; 13; 15; 17; 19; 21; 23).

2.2.2. Методика лінгвопрагматичного аналізу

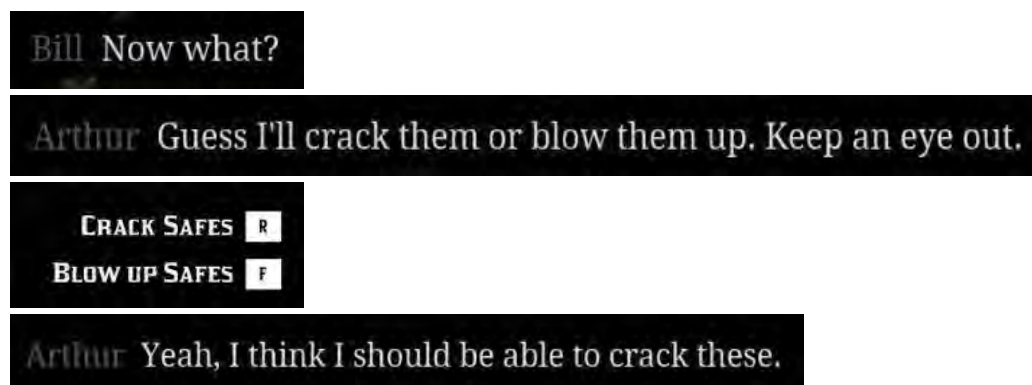
Метою проведення лінгвопрагматичного аналізу було визначення комунікативних функцій окремих висловлювань у дієгетичному тексті відеоігор із їхньою подальшою інвентаризацією та класифікацією.

Необхідність лінгвопрагматичного аналізу полягала в тому, що він має безпосередній зв'язок із роботою перекладачів та спеціалістів із локалізації відеоігор, а саме – із функціональним підходом до перекладу. Як зазначає К. М. Скиба (Скиба, 2019, с. 25), «функціональний підхід не є новим... [він] ґрунтується на «скопос-теорії», виник у 1980-х роках та активно розроблявся на початку 1990-тих років ХХ сторіччя... Уперше згадуваний підхід був представлений Г. Фермеєром та К. Райс, а згодом розроблявся К. Норд». Сутність «скопос-теорії» (грец. «теорія мети») полягає в тому, що «переклад – це вид практичної діяльності, а успіх будь-якої діяльності визначається тим, якою мірою досягнуто поставленої мети. Тому критерієм успішної діяльності перекладача є досягнення ним мети комунікації, яку ставить автор перекладу» (Nord, 1992, р. 81-82). «Перед початком перекладу перекладач або група перекладачів, які працюють над проєктом, повинні чітко усвідомити, який саме результат має бути, і для чого буде використовуватися готовий переклад. Виконання перекладацького завдання допомагає визначити функцію тексту, аудиторію, на яку розрахований переклад, очікуваний час та місце, в яких буде сприйматися переклад, спосіб, яким буде презентовано переклад, мету, з якою створюється переклад (Nord, 1997, р. 60). Таким чином, вигляд майбутнього перекладу визначається його метою (скопосом)» (Скиба, 2019, с. 26).

Неодноразово згадувана вище дослідниця функціонального підходу К. Норд (Nord, 2016) засновує свою комунікативну модель на працях К. Бюлера (Bühler, 2011) та Р. Й. Якобсона (Jakobson, 1960) та включає до неї такі чотири базові комунікативні функції: *референтну* (чи інформативну), *апелятивну* (в інших джерелах також трапляються терміни *конативна* чи *персуазивна*), *експресивну* (чи емотивну) та *фатичну*. Однак, ми вирішили

відмовитися від дедуктивного методу аналізу та розгляду нашого корпусу внутрішньоігрових висловлювань винятково через ці чотири комунікативні функції через те, що, на нашу думку, ця модель не повністю задовольняє завдання цього дослідження та має бути адаптованою під дієгетичний відеоігровий текст як особливий вид тексту. Як зазначає ще одна дослідниця відеоігрового дискурсу А. Енсслін, «вони [відеоігри] розкриваються за допомогою кінетичної взаємодії, а не прямого читання, перегляду чи прослуховування» (Ensslin, 2015, р. 2), а отже, виникає потреба дослідити, якими саме засобами гра може спонукати гравця до дії (у нашому дослідженні ми зосередимося на вербальних засобах).

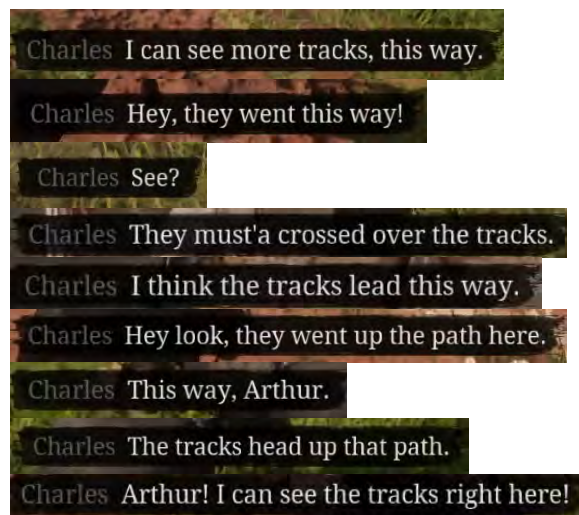
Окремо зазначимо, що комунікативні функції у внутрішньоігровому тексті можна розглядати з різних комунікативних позицій: у межах спілкування «персонаж – персонаж» (тобто лише в наративних іграх) чи у межах «розробник – гра – гравець», як опосередковану комунікацію між авторами та гравцем через інтерактивний твір. На наш погляд, усвідомлення різниці між цими двома підходами уможливить краще розуміння перекладачем, як саме використовується певний фрагмент тексту. Наведемо два приклади, як може змінюватися комунікативна функція однакових висловлювань із різних боків, та як це може відобразитися на перекладі.



Перший приклад сюжетного діалогу (Rockstar Games, 2018) (рис. 2.1)

Звернімося до діалогу з рис. 2.1. За моделлю Норд (2006), у другому рядку простежується референтна функція (опис наступної дії персонажа:

«Гадаю, я зламаю їх чи підірву [прим.: маючи на увазі сейфи]») й апелятивна функція (заклик іншого персонажа до дії: «*Стій на варті*»). Проте, для гравця значення другого рядка буде майже протилежним: замість референтної функції, він спонукає до дії (обрати один із двох шляхів та далі натиснути клавішу “R” чи “F”), а за ним йде репліка-фідбек, що підтверджує вибір («*Так, я думаю вийде їх зламати*»). Таким чином, зважаючи на апелятивний за відношенням до гравця характер другого рядка, його можна перекладати із використанням присудкових слів (прислівників) *треба, слід* тощо («*Треба зламати чи підірвати їх*») без зміни значення. Що ж до репліки «*Стій на варті*», то для гравця вона не має апелятивного значення, а є образотворчим елементом тексту, який підкреслює вже наявні сюжетні взаємини між персонажами, тобто хто є головнішим. Навіть якщо перекладач вирішить прибрати репліку з тексту з будь-яких технічних причин, це не завадить ігровому процесу.



Другий приклад сюжетного діалогу (Rockstar Games, 2018) (рис. 2.2)

Проаналізуємо висловлювання з рис. 2.2. З погляду «персонаж – персонаж», деякі з реплік носять апелятивний характер (як-от фрази з еліпсом “[*come*] this way” – «[*підійди*] сюди»), інші – референтний («*Скоріш за все, вони перетнули ці колії*»). Проте, у межах комунікації «розробник – гра –

гравець», усі ці висловлювання мають лише апелятивну функцію різної сили, оскільки вони допомагають гравцю йти певним, визначеним грою шляхом, при цьому залишаючи йому певну свободу та зберігаючи пізнавальний елемент у грі.

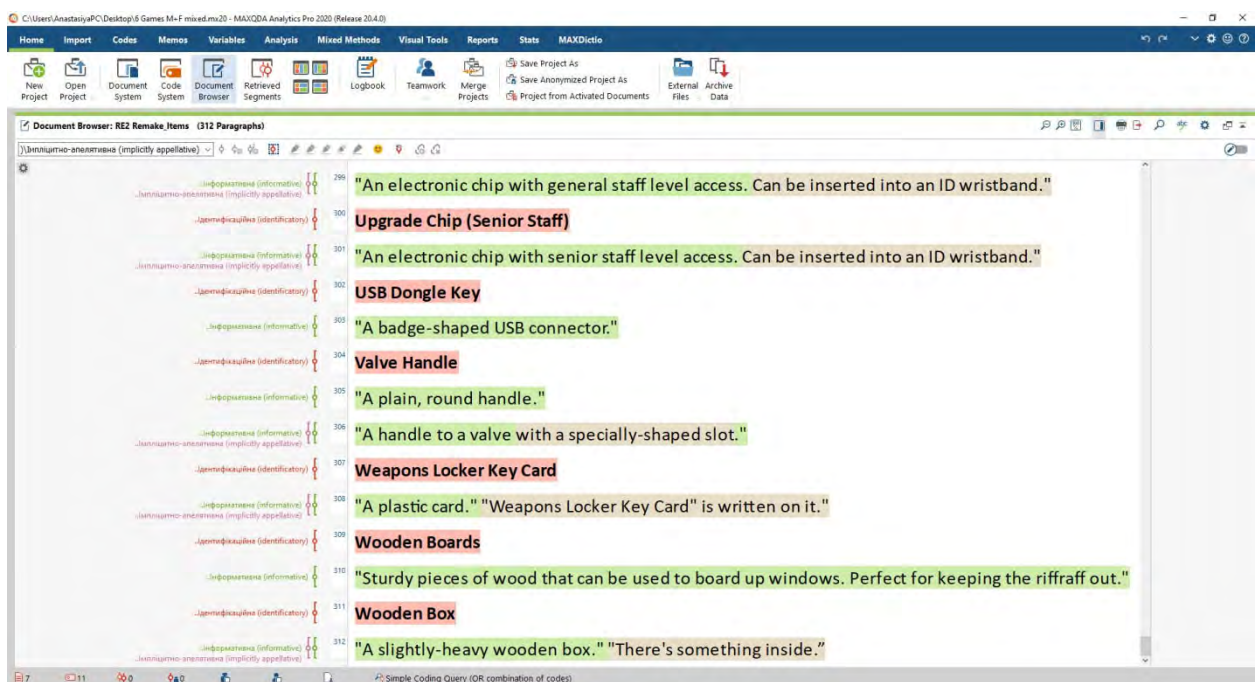
Враховуючи вищезазначене, лінгвопрагматичний аналіз, який передбачає пошук спільних рис серед виявлених комунікативних одиниць та їхнє подальше групування за цими рисами, у цій роботі виконується з огляду на адресанта-розробника й адресата-гравця за допомогою індуктивного методу та квалітативного контент-аналізу. За комунікативну одиницю було обрано будь-яке висловлювання, що несе в собі завершену думку незалежно від його розміру.

Для систематизації даних використовувалася програма *MaxQDA Analytics Pro 2020*, яка дозволяє працювати з великим обсягом документів і порівнювати їхній текст як у ручному режимі, так і за допомогою програмних алгоритмів. Для забезпечення надійності результатів лінгвопрагматичний аналіз було здійснено вручну: обсяг вибірки було обмежено (приблизно 40 000 слів рівномірно обраних із усіх представлених текстів – усного сюжетного, письмового сюжетного та тексту інтерфейсу). Далі комунікативні одиниці було інвентаризовано та класифіковано індуктивним методом, спираючись на такі контрольні питання:

- 1) Яку мету несе висловлювання, наприклад:
 - Чи допомагає воно в проходженні гри?
 - Як саме?
 - Чи розкриває воно сюжет?
 - Чи допомагає воно схарактеризувати персонажа, предмет віртуального світу тощо?
- 2) Що зміниться, якщо прибрати це висловлювання із внутрішньоігрового тексту?
- 3) Чи можна замінити це висловлювання без втрати змісту?

- 4) Чи є для гравця обов'язковим усвідомлення змісту висловлювання для вдалого проходження гри?
- 5) Чи дублюється те ж саме повідомлення в будь-якому іншому модусі?
- 6) Чи мають інші види тексту схожу прагматичну мету?

Кожне висловлювання зберігалося для подальшого угруповання за допомогою так званих «кодів» програми MaxQDA Analytics Pro 2020 (див. рис. 2.3). «Коди – це ярлики, які допомагають наділити будь-яку частину інформації під час дослідження символічним значенням. Коди зазвичай закріплюються за фрагментами інформації будь-якого розміру та можуть виглядати як простий ярлик-категорія чи бути більш описовими та метафоричними» (Miles et al., 2014, p. 71-72; Rädicker & Kuckartz, 2020, p. 14).



Розмежування комунікативних функцій за допомогою «кодів» (лівий стовпчик) в *MaxQDA Analytics Pro 2020* (рис. 2.3)

У результаті проведеного аналізу нами було виділено близько 5 500 комунікативних одиниць-носіїв завершеної думки незалежно від їхнього граматичного складу (наприклад, розповсюджені в статистиці предметів

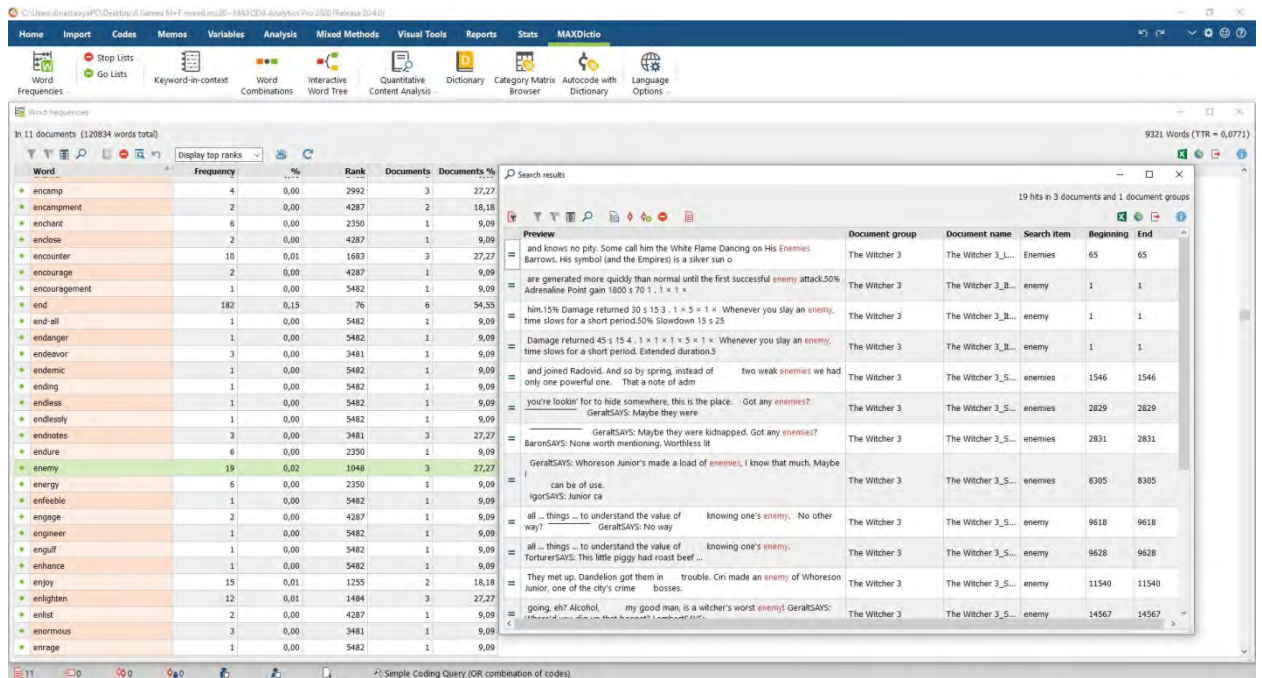
словосполучення з кількісними показниками (як-от “+15% *attack power*”) виражають завершену думку та можуть бути витлумачені як еліптична конструкція – «[цей предмет додає персонажу] +15% до сили атаки», а отже, вони є комунікативними одиницями). Орієнтуючись на перелічені вище контрольні питання, ми розподілили комунікативні одиниці на вісім груп із різними функціями, які було вирішено позначити так: *ідентифікаційну, інформативну, апелятивну* (а саме, *експліцитно-апелятивну та імпліцитно-апелятивну*), *репліку-фідбек* або *функцію зворотного зв'язку, сюжетнотворчу, образотворчу та композиційну*. Тлумачення, приклади та особливості реалізації виявлених комунікативних функцій у різних типах внутрішньоігрового тексту розглянуто в Розділі 3 нашої дисертаційної праці.

2.2.3. Методика лінгвостилістичного аналізу

Метою проведення лінгвостилістичного аналізу було визначення стилістичних, граматичних і лексичних особливостей дієгетичного дискурсу відеоігор та встановлення кореляції цих особливостей із окремими ігровими та наративними жанрами. Лінгвостилістичний аналіз виконувався на повному матеріалі вибірки (523 670 слів) методом квантитативного контент-аналізу за допомогою програми *MaxQDA Analytics Pro 2020* у декілька етапів.

Першим етапом стали: а) пошук у корпусі дослідження стилістично забарвленої лексики та маркерів різних стилів мовлення (розмовно-побутового, офіційно-ділового тощо); б) їхня інвентаризація. Нейтральну лексику також було об'єднано в лексико-тематичні групи. Це відбувалося в такий спосіб: завдяки програмному обладнанню замість читання й аналізу всієї вибірки речення за реченням спочатку було створено алфавітні списки «унікальних слів» у кожному текстовому документі, а саме – списки всіх ужитих у тексті слів незалежно від кількості їхніх повторювань (див. рис. 2.4), як у конкордансі. Додатково програма відображала кількість повторювань кожного слова в тексті (абсолютну величину), відсоткове співвідношення

вживання цього слова щодо всього обсягу тексту (відносну величину), його ранг у тексті за частотністю тощо. Перед занесенням будь-якого слова до «тематичного словника» ми мали можливість ознайомитися з усіма контекстами його вживання в документі.

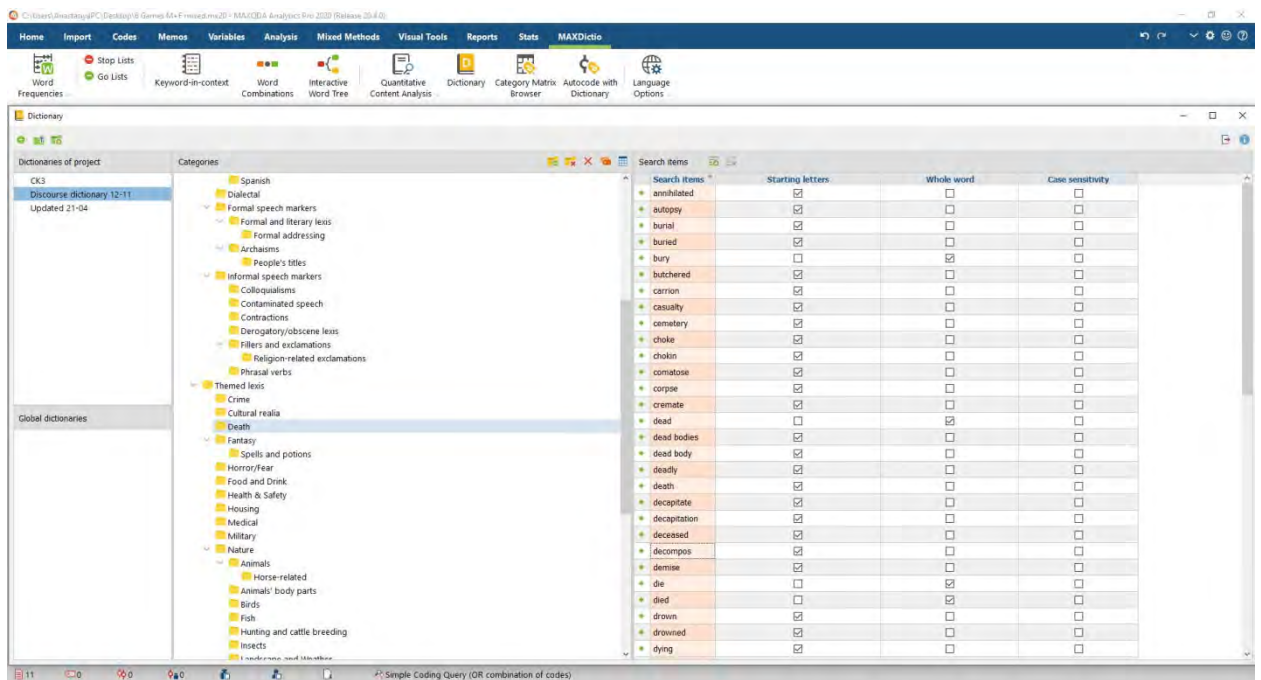


Робота з корпусом дослідження в *MaxQDA Analytics Pro 2020* (рис. 2.4)

Робота з конкордансом дозволила нам спростити аналіз наявної в дієгетичному тексті лексики, оскільки замість аналізу близько 520 000 слів нам довелося працювати лише із 19 500 унікальними словами. Завдяки ж можливості звернутися до контекстів уживання ми змогли розглядати й полісемантичні слова. Для уникнення труднощів, коли полісемантичні слова чи омоніми вживались у документі в декількох значеннях відразу, перед оформленням результатів дослідження було здійснено верифікацію результатів вручну через їх вичитування.

Наступним кроком після аналізу ізольованих унікальних слів став аналіз найчастотніших словосполучень і складних іменників у текстах за тим же самим принципом.

Далі, на основі всіх унікальних слів та словосполучень у текстах було створено та перевірено тематичні словники (див. рис. 2.5):



Робота з тематичними словниками в *MaxQDA Analytics Pro 2020* (рис 2.5)

Для об'єктивної оцінки конотації окремих слів і об'єднання їх у лексико-семантичні групи, що виражають певні концепти, використовувалися тлумачні словники англійської мови (Cambridge English Dictionary; Oxford English Dictionary; Longman Dictionary of Contemporary English; Merriam-Webster's Dictionary).

У результаті було отримано списки нейтральної та стилістично забарвленої лексики, поєднаної в такі тематичні групи:

1) стилістичні маркери: *перемикання і змішування кодів; маркери формального стилю (офіційна-ділова та літературна лексика; архаїзми; нескорочені дієслівні форми); маркери розмовно-побутового стилю мовлення (колоквіалізми; контаміноване мовлення; діалектна лексика; скорочення; принизлива, ненормативна чи обсценна лексика; вигуки та слова-філери; фразові дієслова);*

2) лексичні маркери: лексико-семантичні групи «відносини між людьми», «військова лексика», «горор», «дім та будівництво», «допомога», «здоров'я та безпека», «злочинність», «зміна стану», «їжа та напої», «коштовності», «культурні реалії», «медична лексика», «насильство» (підгрупи «бій», «зброя», «шкода»), «небезпека та проблеми», «віртуаліфікації» (прим.: оніми віртуального світу відеоігор за Т. Варбанець, 2020), «пошук», «природа» (підгрупи «ландшафт», «рослини», «тварини», «комахи», «риби», «птахи», «полювання та скотарство»), «релігія», «рух», «смерть», «технології», «транспорт», «фентезійна лексика», «час», «числівники» (підгрупи «цифри», «слова», «порядкові числівники»).

На основі створених тематичних словників далі було виконано пошук у всіх наявних документах для: 1) визначення частотності вживання кожної одиниці, що є стилістично забарвленою чи належить до певної лексико-семантичної групи; 2) виділення найчастіше представлених лексико-семантичних груп у дієгетичному тексті. Результати було збережено у вигляді вищезгаданих «кодів» як речення, що уможливило подальшу верифікацію результатів дослідження, оскільки був збережений контекст для кожної лексеми.

Вивчення ж граматичного складу текстів було виконано за допомогою функції «пошук» змішаними методами: із використанням підстановочних знаків (як-от **ed* для пошуку правильних дієслів у минулому часі та дієприкметників минулого часу, утворених від правильних дієслів; **'ll* для вираження майбутнього часу тощо) та списку найчастотніших дієслів англійської мови (Oxford Learner's Dictionaries, 2022) для окремого пошуку форм теперішнього часу, наказового способу, минулого часу неправильних дієслів. Пошук також враховував можливе нестандартне написання деяких одиниць, наприклад, “*must'a*”; “*gotta*”; “*I'mma*” тощо. Усі збережені результати далі були перевірені та класифіковані за категоріями:

1) вираження модальності;

- 2) вираження часу, аспекту та стану;
- 3) вираження умовного способу.

2.3. Верифікація та оформлення результатів дослідження

Наступним етапом стала верифікація збережених у вигляді кодів результатів методом читання кожного коду та видаленням його у випадку знайдення омонімів (як-от *mine* – мій чи міна; *safe* – сейф чи безпечний, у безпеці; *arms* – руки чи зброя; *storm* – буря чи штурмувати; *plant* – рослина чи встановлювати (вибухівку) тощо), омографів (як-от *bow* – /bəʊ/ у значенні «лук для стрільби» чи /baʊ/ «кланятися») чи омоформ (наприклад, *read* у теперішньому та минулому часі).

Далі, завдяки використанню програмного забезпечення *MaxQDA Analytics Pro 2020*, кожному проаналізованому документу було задано його змінні: тип внутрішньоігрового дієгетичного тексту в аспекті локалізації (усний письмовий сюжетний текст, письмовий сюжетний текст, текст інтерфейсу), ігровий жанр, наративний жанр чи сетинг. На основі цього було створено таблиці з розповсюдженням виявлених кодів (комунікативні функції, стилістичні та лексичні маркери, граматичні маркери) за кожною змінною: видом внутрішньоігрового тексту, ігровим чи наративним жанром, сетингом (див. Додатки 2-23).

Результати дослідження дослідження узагальнено та описано в наступному розділі дисертаційної роботи, де подано їхню лінгвістичну інтерпретацію.

Експериментальне дослідження здійснено відповідно до загальноприйнятих рекомендацій лінгвостилістичних досліджень, викладених у працях Богдан (2011), Дудик (2005), Єрмоленко (2005), Кочан (2008), Мунтян (2013), Розвод (2017), Слободян (2009), Шевченко (2012).

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2

Другий розділ дисертаційної праці присвячено опису методики та процедури експериментального дослідження дієгетичного тексту. Зокрема, встановлено й обґрунтовано кореляцію дискурсивних особливостей дієгетичних текстів у прагматичному, стилістичному та лексико-граматичному аспектах відповідно до належності відеоігор до певних ігрових і наративних жанрів. Доведено зумовленість лінгвопрагматичних і лінгвостилістичних характеристик типом дієгетичного тексту в аспекті його локалізації (усний сюжетний текст, письмовий сюжетний текст і текст інтерфейсу).

Потреба у всебічному аналізі дискурсивних особливостей внутрішньоігрового дієгетичного тексту зумовила комплексний характер процедури дослідження, що складалася з таких етапів: 1) добір шести відеоігор, текст яких за своєю розмаїтістю (поліжанровість внутрішньоігрового тексту, ігровий та наративний жанри) задовольнив би завдання дослідження; 2) обробка внутрішньоігрового дієгетичного тексту для подальшого інструментального аналізу в програмі *MaxQDA Analytics Pro 2020*; 3) здійснення лінгвопрагматичного квалітативного аналізу на обмеженому матеріалі вибірки (близько 40 000 слів чи 5 500 фраз) та верифікація результатів; 4) здійснення лінгвостилістичного квантитативного аналізу тексту на повному матеріалі вибірки (близько 520 000 слів) та верифікація результатів; 5) лінгвістична інтерпретація результатів експериментального дослідження.

Реалізована в процедурній схемі методика експериментального дослідження дає підстави стверджувати, що дібраний для аналізу мовний матеріал є достатньо різноманітним для подальшого вивчення кореляції між дискурсивними рисами та критеріями відбору тексту.

Загальний обсяг вибірки, можливість опрацювати її за допомогою програмного забезпечення, подальша верифікація та систематизація

результатів (сортування їх за змінними для кожного окремого текстового документа) забезпечили надійність отриманих результатів.

Застосування індуктивного методу для дослідження прагматики комунікативних одиниць у внутрішньоігрових текстах дозволило класифікувати ще мало опрацьований науково мовний матеріал, а розроблені контрольні питання забезпечили послідовність підходу та його узгодженість із постулатами дискурсології. Багато в чому цьому сприяв аналітичний огляд дефініцій лексикографічних джерел (Cambridge English Dictionary; Oxford English Dictionary; Longman Dictionary of Contemporary English; Merriam-Webster's Dictionary), здійснений для визначення конотації, створення підґрунтя для дефініційного та компонентного аналізу лексем. Результатом цього став належний рівень об'єктивності при розподілі лексики за стилістичними характеристиками та лексико-семантичними групами.

Подальша верифікація результатів аналізу, а саме – перевірка та редагування автором мовних фрагментів, які були знайдені програмою за заданими алгоритмами, допомогла впевнитися, що кількісні дані відповідають дійсності.

Таким чином, процедурна схема й методика аналізу лінгвопрагматичних і лінгвостилістичних рис відеоігрового дієгетичного дискурсу видаються цілком достатніми для здійснення експериментального дослідження.

Процедура та методика дослідження пройшли апробацію в 7 публікаціях автора (Шаламай, 2022в; Шаламай, 2023; Шаламай, 2024а; Шаламай, 2024б; Шаламай, 2024в; Shalamay, 2024а; Shalamay, 2024б).

РОЗДІЛ 3. ІНТЕРПРЕТАЦІЯ РЕЗУЛЬТАТІВ ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ ДИСКУРСИВНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ ВНУТРІШНЬОІГРОВИХ ДІЄГЕТИЧНИХ ТЕКСТІВ

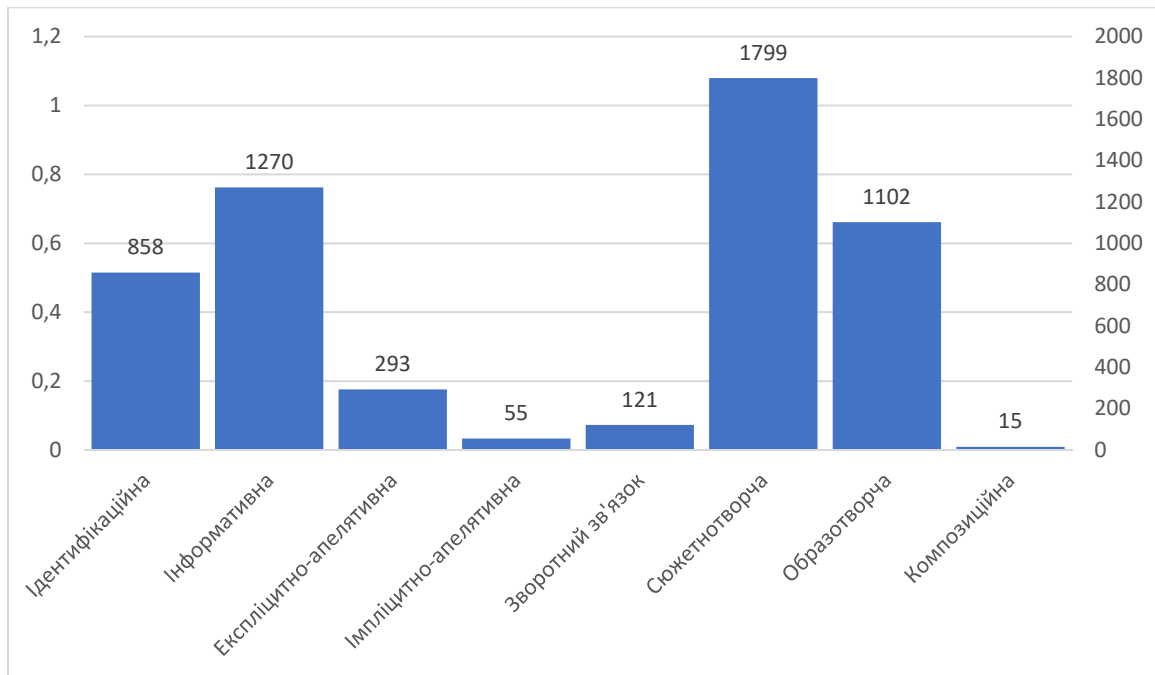
Експериментальне дослідження (й узагальнення лінгвопрагматичних і лінгвостилістичних характеристик англомовних внутрішньоігрових дієгетичних текстів) було виконано на підставі описаних у другому розділі програми та комплексної методики.

У третьому розділі узагальнено й описано результати дослідження лінгвопрагматичних і лінгвостилістичних особливостей внутрішньоігрових дієгетичних текстів, подано їх лінгвістичну інтерпретацію.

3.1. ЛІНГВОПРАГМАТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ВНУТРІШНЬОІГРОВИХ ДІЄГЕТИЧНИХ ТЕКСТІВ

3.1.1. Характеристика комунікативних функцій внутрішньоігрових дієгетичних текстів

У результаті лінгвопрагматичного аналізу внутрішньоігрових дієгетичних текстів, який здійснювався на матеріалі загальним обсягом 5500 фраз, відповідно до завдань дослідження нами було схарактеризовано вісім провідних функцій внутрішньоігрових дієгетичних текстів (див. рис.3.1): *ідентифікаційна, інформативна, апелятивна (експліцитно-апелятивна та імпліцитно-апелятивна), функція зворотного зв'язку, сюжетнотворча, образотворча та композиційна* (див. рис. 3.1).



Абсолютні кількісні показники комунікативних функцій, притаманних внутрішньоігровому дієгетичному тексту (рис. 3.1)

Першим важливим кроком у класифікації комунікативних функцій ми вважаємо розмежування висловлювань залежно від їхньої природи – **людичної** (ігрової, від лат. *ludus* «гра») та **нарративної** (сюжетної). Під висловлюваннями людичної природи ми розуміємо такі, що скеровані на допомогу гравцю у проходженні відеогри, а під висловлюваннями нарративної природи – такі, завдяки яким реалізується сюжет та уможливаються вербальні описи персонажів (включно із їхнім мовленнєвим портретом), предметів, місць і явищ у віртуальному світі гри. Варто зазначити, що усвідомлення висловлювань людичної природи має безпосередній вплив на проходження відеогри (тобто результат гри), тоді як усвідомлення повідомлень нарративної природи – на естетичне враження гравця.

Далі дамо тлумачення та наведемо приклади кожної комунікативної функції, що належить до одного із двох типів, починаючи з комунікативних функцій людичної природи.

Ідентифікаційна функція – комунікативна функція людичної природи, прагматичною метою якої є відрізнити суб'єктів і об'єктів віртуального світу,

а також дій, доступних у ньому. Прикладом ідентифікаційної функції є імена персонажів, назви предметів та їхніх особливостей, локацій, квестів тощо. Часто цю функцію у відеоігровому тексті виконують **оніми**: самостійно (як-от у заголовках) чи як частина висловлювання (наприклад, “*My men call him Uma*” – це висловлювання спрямоване на ідентифікацію нового персонажа у грі). Т. Варбанець та М. Карпенко у своїх розвідках пропонують використовувати на позначення онімів віртуального світу термін *віртуалміфонім* – «власна назва об’єкта віртуального світу комп’ютерної гри» (Карпенко, 2016, с. 55), чи «власна назва будь-якого матеріального чи нематеріального елемента віртуальної реальності комп’ютерної гри» (Варбанець, 2020, с. 49). Цей термін походить від англ. *virtual* – «той, що фізично не існує, проте за допомогою програмного забезпечення видається наявним» та терміна *міфонім* – «найменування вигаданого об’єкта будь-якої сфери ономастичного простору» (там само).

Дослідники (Варбанець, 2020, с. 187; Карпенко, 2016, с. 56-57) виділяють чотирнадцять класів віртуалміфонімів, а саме:

- 1) віртуалміфоперсоніми (власні імена розумних істот);
- 2) віртуалміфозооніми (назви тварин та нерозумних істот);
- 3) віртуалміфотеоніми (назви надприродних істот);
- 4) віртуалміфотоніми (назви рослин);
- 5) віртуалміфоетноніми (назви етносів, народів, племен тощо);
- 6) віртуалміфотопоніми (назви локацій);
- 7) віртуалміфоідеоніми (назви предметів духовної культури);
- 8) віртуалміфохремотоніми (назви об’єктів);
- 9) віртуалміфокосмоніми (назви небесних тіл);
- 10) віртуалміфоергоніми (назви об’єднань віртуальних персонажів);
- 11) віртуалміфохрононіми (назви подій чи відрізків часу);
- 12) віртуалміфоуніверсоніми (назви вимірів, паралельних реальностей);
- 13) віртуалміфоквестоніми (назви квестів, завдань);

14) віртуалміфоексеоніми (назви навичок та вмій).

Зазначимо, що на позначення імен розумних істот пропонується термін віртуалміфоперсонім, а не *антропонім*. Причиною є те, що у фантастичних світах відеоігор не всі персонажі – люди: у жанрах «фентезі» та «наукова фантастика» персонаж часто може поводитися як людина, але протиставлятися при цьому людському роду. З цієї причини Т. Варбанець пропонує спиратися на термін *персонім* за аналогією до слова *персонаж*, використовуючи його для позначення власних імен істот зі здатністю до свідомої діяльності (2020, с. 51).

Наведемо декілька прикладів внутрішньоігрових висловлювань із ідентифікаційною функцією (див. рис. 3.2 та рис. 3.3).



Текст інтерфейсу з карти гри “The Witcher 3” (CD Projekt Red, 2015), кожна одиниця якого є (віртуалміфо)топонімом та виконує ідентифікаційну функцію (рис. 3.2)

На наведеному вище зображенні кожна одиниця тексту є (віртуалміфо)топонімом (“*St. Gregory's Bridge*”, “*Oxenfurt Gate*” тощо) та має

ідентифікаційну мету – допомогти гравцю відрізнити одну локацію від іншої. Ці власні назви є вигаданими та унікальними для всесвіту саги «Відьмак». Для порівняння, на рис. 3.3 можна побачити приклади одиниць із ідентифікаційною функцією, виражені загальними іменниками: це назви компонентів, притаманних і реальній зброї (*барабан, мушка, приціл* тощо), що допомагають гравцю відрізнити одну деталь від іншої під час покращення зброї у грі, чи загальні назви предметів у його інвентарі. Ідентифікаційну функцію у другому випадку виконують ще й іконки ліворуч від предметів, тобто залучається й візуальний модус.



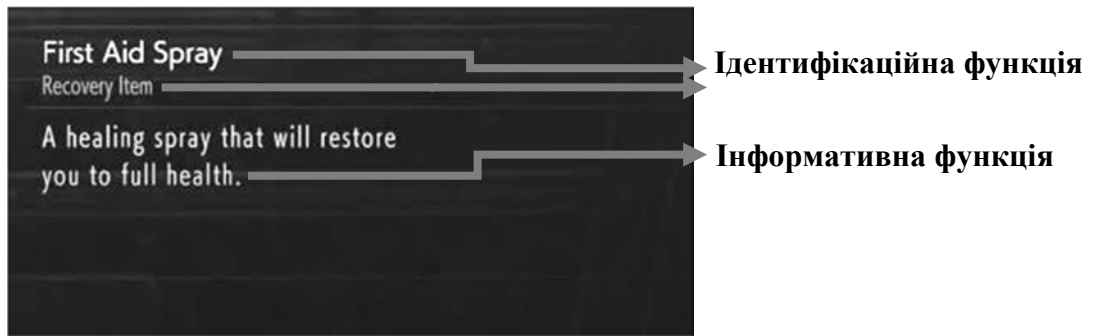
(Rockstar Games, 2018)



(Capcom, 2019)

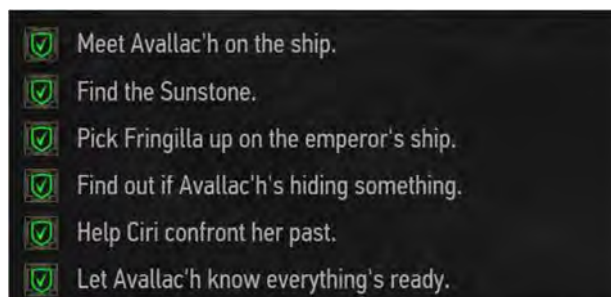
Приклади заголовків – загальних іменників, що мають ідентифікаційну функцію (рис. 3.3)

Інформативна функція – комунікативна функція людичної природи, прагматичною метою якої є надання гравцю практичної інформації щодо суб'єктів та об'єктів віртуального світу гри для подальшої взаємодії гравця з ними. На відміну від художнього опису, ми маємо на увазі інформацію, без усвідомлення якої проходження гри може бути ускладненим чи неможливим. Прикладом висловлювань, що мають інформативну функцію, найчастіше є різноманітні описи віртуальних предметів, характеристик персонажа тощо. Наведемо приклад інформативної функції висловлювань на рис. 3.4.

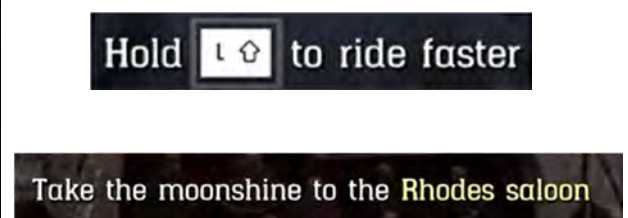


Приклад висловлювань ідентифікаційного та інформативного характеру (Carson, 2019) (рис. 3.4).

Експліцитно-апелятивна функція – комунікативна функція людичної природи, прагматичною метою якої є спонукання гравця до певної дії. Відеоігри «розкриваються за допомогою кінетичної взаємодії, а не прямого читання, перегляду чи прослуховування» (Ensslin, 2015, р. 2). Саме завдяки апелятивній функції кінетична взаємодія стає можливою. Під експліцитністю, чи безпосередньою доступністю для зовнішнього спостереження, ми маємо на увазі реалізацію цієї функції в явний, зрозумілий для гравця спосіб, найчастіше із одночасним повторенням усного повідомлення на екрані у письмовому вигляді, в коротшій формі та часто із використанням засобів візуального модусу, таких як шрифт великого розміру чи яскравого кольору. Без усвідомлення такого повідомлення гравець не зможе пройти далі. Один з прикладів висловлювань, що мають експліцитно-апелятивну функцію – правила гри чи поточні завдання, які можна побачити на рис. 3.5.



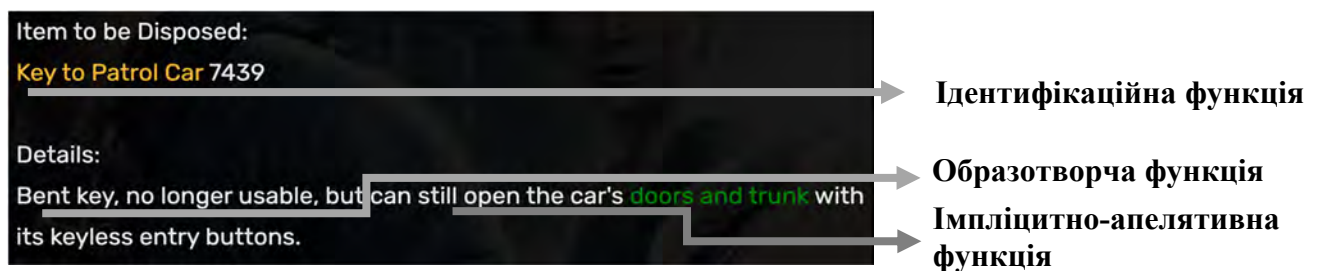
(CD Projekt Red, 2015)



(Rockstar Games, 2018)

Приклади висловлювань із експліцитно-апелятивною функцією (рис. 3.5)

Імпліцитно-апелятивна функція – комунікативна функція людичної природи, прагматичною метою якої також є спонукання гравця до певної дії чи застереження від неї, але воно виражене в непрямий спосіб, на відміну від експліцитно-апелятивних висловлювань. Проілюструємо це на прикладі підказки з рис. 3.6: гравець знаходить предмет (зламаний ключ від автомобіля) та записку до нього, яка пояснює, що ключ більше не придатний до використання, але їм все ще можна відчинити двері та багажник. На відміну від експліцитно-апелятивного висловлювання, яке би безпосередньо спонукало гравця вийти з будівлі, знайти парковку та натиснути на ключ, щоб визначити, до якого автомобіля він належить, а потім підібрати зі знайденого автомобіля наступний предмет, це висловлювання лише натякає гравцю на таку можливість, залишаючи пошук за ним. Також, на відміну від експліцитно-апелятивних висловлювань, які часто продовжують відображатися на екрані під час гри, ця підказка зникне, як тільки гравець закриє її. Отже, імпліцитно-апелятивна функція дозволяє відеоігровому тексту спонукати гравця до дії, зберігаючи при цьому пізнавальний елемент у грі. На рис. 3.6 також наведено приклад образотворчої комунікативної функції, яка має наративну природу (художній опис самого предмета, який підкреслює, що дія відеогри відбувається у зруйнованому місті).



Приклад висловлювання імпліцитно-апелятивного характеру (Carson, 2019) (рис. 3.6)

Через те, що відеоігровий дискурс є мультимодальним явищем, імпліцитний апелятив може також виражатися через інші модуси: наприклад,

аудіальний модус (шурхіт у сусідній кімнаті) чи візуальний модус (світло над дверима у темному коридорі, як-от на рис. 3.7 нижче), які привертають увагу гравця та натякають йому, куди слід йти далі.

Функція зворотного зв'язку, чи репліка-фідбек – комунікативна функція людичної природи, прагматичною метою якої є відгук на дії гравця, наприклад, їх підтвердження чи спростування. На ілюстрації нижче (рис. 3.7) можна побачити приклад її реалізації через вербальний модус: гра реагує реплікою *“That’s gotta be the Orphanage!”* на те, що гравець прибув у нову локацію (це також можна тлумачити і як ідентифікаційну функцію; ми дійшли висновків, що поєднання кількох функцій в одному висловлюванні не є рідкісним). Утім, найчастіше гравець отримує ігровий відгук через інші модуси: візуальний (галочка біля виконаного завдання, зміна кількості очок на екрані, хитання супротивника), аудіальний (крики, звук розбитого скла), тактильний (вібрація геймпада) тощо.



Приклад висловлювання (в субтитрах), що має функцію зворотного зв'язку – гравець вийшов на нову локацію (Сарсон, 2019) (рис. 3.7)

Далі розглянемо функції нарративної природи. Зазначимо, що, на відміну від людичних висловлювань, притаманних будь-яким відеоіграм, нарративна

природа зазвичай реалізується щонайменше за наявності у відеогрі детально проробленого віртуального світу.

Сюжетнотворча функція – комунікативна функція наративної природи, прагматичною метою якої є розкриття системи подій у відеогрі. Висловлювання такого типу часто є підсумком того, що відбувалося «за кадром», між фрагментами сюжету, доступними гравцю для розкриття в реальному часі, як-от діалог на рис. 3.8, який не спонукає гравця до дії, а лише слугує експозицією. Навіть якщо з будь-якої причини гравець не прослухає цей діалог, це не вплине на результат гри та не ускладнить її проходження, але вплине на його враження від історії.



Приклад висловлювань, що мають на меті розкрити сюжет (Rockstar Games, 2018) (рис. 3.8)

Образотворча функція – комунікативна функція наративної природи, прагматичною метою якої є розкриття образу персонажа, предмета, явища, локації чи епохи у грі. Наприклад, на рис. 3.9 представлено фрагмент із сюжетного діалогу головного героя із другорядним, про якого протагоніст каже, що він «слизький, як вугор». Це не тільки допомагає окреслити образ другорядного героя як шахрая настільки брехливого, що на нього не можуть покластися навіть його спільники, але й характеризує головного героя як відвертого та прямолінійного.



Приклад висловлювання, що має образотворчу функцію
(Rockstar Games, 2018) (рис. 3.9)

Однак, зазначимо, що деякі висловлювання можуть нести в собі декілька функцій, наприклад “*Both of them Callander boys is, or... was*” з рис. 3.9 не лише висвітлює події гри, а й також допомагає створити мовленнєвий портрет (образ) персонажів через використання регіональних особливостей мовлення – використання множинного підмета із присудком в однині.

Зазначимо, що інколи відеоігровий об’єкт, який описується, може існувати у віртуальному світі гри лише як образ, а не створений предмет. Наприклад, на рис. 3.10 можна побачити рецепт коктейлю «Сазерак», який дійсно був створений у Новому Орлеані наприкінці XIX сторіччя. Утім, в ігровому світі його не існує як предмета: рецепт тут доданий для того, щоб достовірно відобразити вигадану локацію та епоху – віртуальне місто у 1899 році, прототипом якого є Новий Орлеан того ж самого історичного періоду. Таким чином розробники при створенні образу міста спираються на вже наявні в гравця фонові знання та враження від художніх зображень Нового Орлеану.



Приклад тексту, який має образотворчу функцію (Rockstar Games, 2018)
(рис. 3.10)

Іншим прикладом використання образотворчої функції є усний фоновий діалог (англ. *ambient dialogue*) у відеоіграх жанру «відкритий світ», тобто випадкові розмови несюжетних персонажів, які населяють ігровий всесвіт. Зазвичай такі діалоги не несуть смислового навантаження, але допомагають «оживити» віртуальну локацію та розкрити її художній образ через лексичні, граматичні, фонетичні особливості мовлення персонажів. За цією аналогією до образотворчої функції також можна віднести будь-які фрагменти письмового тексту, з якими може взаємодіяти гравець (записки, плакати, щоденники тощо) та які слугують лише для створення відчуття достовірності гри. Наприклад, уявімо, що персонаж опиняється в кабінеті лікаря та знаходить там вирвану сторінку з медичного довідника. Такий текст ніяк не впливає на проходження гри і не розкриває її сюжет: він радше є художньою деталлю, яка підкреслює, де саме знаходиться гравець.

Композиційна функція – комунікативна функція наративної природи, прагматичною метою якої є композиційне членування відеогри як твору для легшого сприйняття сюжету гравцем. Водночас ми маємо на увазі не лише наявність так званих «місій» чи «квестів» у відеогрі та їхнє лінгвістичне оформлення (наприклад, власні назви квестів у грі можна було би віднести й до ідентифікаційної функції), а й інші лінгвістичні засоби, що можуть допомогти гравцю відстежувати плин гри, особливо за відсутності її розподілу на місії чи квести. Висловлювання композиційної спрямованості також допомагають гравцю краще керувати своїм часом у грі (наприклад, розуміючи, що сюжетна лінія скоро закінчиться, гравець вирішує завершити її перед тим, як переходити до наступних завдань), що можна було би тлумачити і як приклад людичної природи (за аналогією до переходу на новий «рівень»), але наше рішення віднести їх до наративної групи пояснюється тим, що літературні форми та кінематограф також використовують глави, розділи, серії тощо.

Наведемо приклади на рис. 3.11 та 3.12 нижче. Перші два приклади функціонують саме як заголовки: а) ігровий сюжет членується на «глави»,

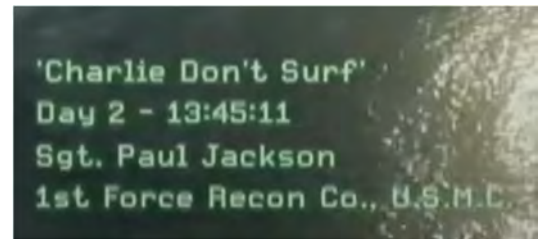
кожна з яких має свою назву; б) нова місія у грі починається з її назви та місця й часу дії.

(а)



(Rockstar Games, 2018)

(б)

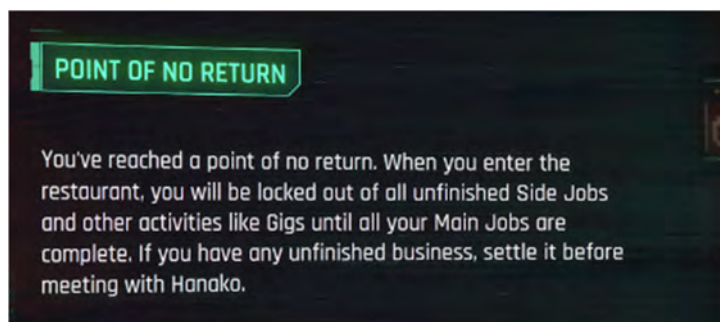


(Activision, 2016)

Приклади композиційної функції у «заголовках» (рис. 3.11)

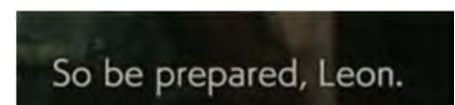
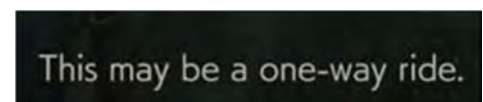
Наступні ж два приклади уникають використання заголовків: в) гра повідомляє про початок фінальної сюжетної місії через текст інтерфейсу, що також є прикладом експліцитно-апелятивної функції: текст спонукає гравця закінчити незавершені завдання перед кінцем гри (*“Якщо в тебе є незакінчені справи, розберись з ними перед тим, як...”*); г) композиційна функція розкривається в репліці неігрового персонажа, яка також повідомляє, що незабаром гра закінчиться. Проте, це робиться не «напрямую» (*«Можливо, ми вже не повернемося. Приготуйся»* замість *«Гра незабаром завершиться. Збери усі необхідні предмети!»*), а отже, може також бути розглянуто як висловлювання імпліцитно-апелятивного характеру.

(в)



(CD Projekt Red, 2020)

(г)



(Capcom, 2019)

Приклади іншого вираження композиційної функції (рис. 3.12)

Завдяки прагматичному аналізу комунікативних функцій, притаманних внутрішньоігровому тексту, можна зробити такі чотири **висновки**:

1) Як було зазначено вище, висловлювання людичної природи скеровані на допомогу в проходженні гри, тоді як наративні – на естетичне задоволення гравця. Отже, для проходження гри гравцю достатньо усвідомлювати лише висловлювання людичної природи, а наративні в цьому сенсі є другорядними. Прикладом цього може бути рішення розробників додати функцію «пропустити» для довгих кат-сцен, чи розмістити додаткові сюжетні елементи на записках, у щоденниках тощо, з якими гравець може і не взаємодіяти, якщо не має бажання.

2) Висловлювання *людичної* природи притаманні *всім* відеоіграм, що використовують вербальний модус. Висловлювання ж наративної природи притаманні винятково наративним відеоіграм, тобто таким, що використовують вербальний модус та мають сюжет, персонажів і детально розроблений внутрішньоігровий світ (предмети, локації, явища та їхні описи), причому деякі відеоігри можуть мати лише деякі з цих елементів (наприклад, відеогра з великою кількістю художніх описів предметів, але без жодної репліки зі сторони аватара гравця чи так званого «головного персонажа»).

3) Через те, що відеоігри – мультимодальне явище, а відеоігровий дискурс – вид мультимодального дискурсу, ті ж самі значення можуть бути виражені чи підкріплені іншими модусами. Наприклад, репліка-фідбек «Ти влучив!» може бути поєднана зі звуком чи замінена на звук і візуалізацію розбитої від пострілу пляшки.

Вираження того самого значення мультимодально може стати проблемою для спеціалістів із локалізації, якщо вони мають доступ лише до вербального тексту. М. О'Хаган і К. Мангірон описують процес локалізації сцени з японської гри «Final Fantasy X-2 (2003)», персонаж якої, відповідаючи на питання «Ти не віддаси це мені?», киває головою. Для японського гравця цей жест означає «так – я не віддам це», тоді як західна аудиторія тлумачила би його навпаки. Як зауважують автори, найлегшим та найдешевшим для

компанії способом було би змінити поставлене питання на «Ти збираєшся залишити це собі?», але японські розробники вирішили створити окрему версію сцени, де персонаж заперечно хитає головою, спеціально для американського та європейського ринків (O'Hagan & Mangiron, 2013, p. 168).

4) Комунікативні функції не виключають одна одну: те саме висловлювання може виконувати декілька функцій. Наприклад, повідомлення «г» про досягнення контрольної точки у грі з рис. 3.12 має не лише композиційну спрямованість, а й імпліцитно-апелятивну: якщо локація більше не буде доступною, треба зібрати всі необхідні предмети та зберегти гру. Приклад діалогу з рис. 3.8 не тільки розкриває у своєму змісті минулі події гри (сюжетнотворча функція), а й створює мовленнєвий портрет персонажів (образотворча функція) та характеризує персонажів, про яких говорять (також образотворча функція).

Далі розглянемо особливості поширення описаних вище прагматичних функцій у відеоігровому тексті трьох типів (усному сюжетному тексті, письмовому сюжетному тексті та тексті інтерфейсу) на основі отриманих нами при лінгвопрагматичному аналізі кількісних даних.

3.1.2. Дистрибуція комунікативних функцій внутрішньоігрових дієгетичних текстів

Аналіз дозволив виявити кореляцію між дистрибуцією певних комунікативних функцій і типом тексту (усним сюжетним, письмовим сюжетним і текстом інтерфейсу). Слід зазначити, що поділ на різні типи внутрішньоігрових дієгетичних текстів пов'язаний із особливостями локалізації.

Кореляція є досить очікуваною, бо, як зазначалось у другому розділі, сюжетні тексти підпорядковані переважно наративу гри, тоді як текст інтерфейсу – власне її процесу (тобто її людичному боку). Отже, інтерпретація

результатів аналізу здійснюється на основі співвідношення комунікативних функцій із різними типами тексту.

Нижче у таблиці 3.1 представлено обсяг кожного типу внутрішньоігрових дієгетичних текстів, які ввійшли до вибірки, та кількість виявлених у них комунікативних одиниць.

Тип тексту	Обсяг (кількість слів)	Кількість виявлених комунікативних одиниць
Усний сюжетний текст (сюжетний діалог)	15 830	1948
Письмовий сюжетний текст	11 344	1196
Текст інтерфейсу	13 140	2369
Всього	40 314	5513

Таблиця 3.1. Обсяг кожного типу внутрішньоігрового тексту, взятий до аналізу, та кількість виявлених у ньому комунікативних одиниць

Із виділених 5513 комунікативних одиниць 2597 мають людичну природу, а 2916 – наративну. Детальніше числові показники кожної з восьми виділених нами вище комунікативних функцій та типу тексту наведено в Додатку 2, але для більш зручного їх тлумачення ми скористаємося обробкою результатів у вигляді Додатку 3, за допомогою якого схарактеризуємо, як кожна комунікативна функція реалізується в різних типах внутрішньоігрового тексту.

Як свідчить Додаток 3, висловлювання **людичної природи** переважно трапляються в тексті інтерфейсу, а **наративної** – в усному та письмовому сюжетних текстах. Єдиним винятком в отриманих результатах стала реалізація функції зворотного зв'язку (100% реалізація в усному сюжетному тексті), але такий результат пояснюється технічними обмеженнями нашої вибірки, які опишемо нижче (відсутність в ній динамічного тексту

інтерфейсу). Лінгвістичну інтерпретацію результатів почнемо з першого рядка таблиці Додатка 3, а саме – з реалізації ідентифікаційної функції.

Реалізація ідентифікаційної функції. Аналіз даних, наведених у додатку, доводить, що висловлювання з ідентифікаційною функцією трапляються в усіх видах тексту, але найширше представлені в тексті інтерфейсу (84,8%). Це пояснюється тим, що саме через інтерфейс гравець взаємодіє з ігровим світом, його суб'єктами (тобто іншими персонажами у сюжетних іграх) та об'єктами (предметами, здібностями, локаціями тощо).

У тексті інтерфейсу, що став матеріалом нашої вибірки, ідентифікаційну функцію було представлено онімами (віртуалміфоперсонімами; віртуалміфохремотонімами; віртуалквестонімами; віртуалміфотопонімами; віртуалміфоквестонімами тощо, іменниками на позначення «загальних» предметів, які не мають вигаданої розробниками власної назви (як-от *combat knife, detonator*), іменниками на позначення різних категорій предметів та їхніх компонентів (*shotgun, barrel, sights* тощо, іменниками на позначення різних критеріїв (*cost, requirements, description* тощо); прикметниками на позначення характеристик персонажа (*reckless; shrewd; scarred* тощо, різними видами іменних фраз на позначення здібностей (*flexible leader* – прикметник та іменник; *aspiring blademaster* – дієприкметник та іменник; *silver sword fast attack critical hit damage* – три прикметниково-іменникових словосполучення, що модифікують останній іменник), а також дієсловами на позначення можливих дій (*move, combine, discard* тощо). На окрему увагу заслуговують позначення різних варіантів відповіді чи дії, що притаманні жанру «рольова гра» (англ. *RPG*) чи відеоіграм із нелінійною оповіддю, де кожний вибір визначає, як буде просуватися сюжет. Наведемо приклад за допомогою ілюстрації (див. рис. 3.13):



4 варіанти наступної репліки, з яких гравець обирає варіант №3
(CD Projekt Red, 2015) (рис. 3.13)

На ілюстрації 3.12 можна побачити чотири можливих варіанти розвитку подій. Усі наведені висловлювання належать тексту інтерфейсу та є еліптичними, насамперед для збереження доступного місця на екрані. Перша репліка, виділена жовтим кольором, просуне сюжет далі. Вона є обов'язковою, але перед нею можна скористатися ще трьома, одна з яких відкриє внутрішньоігровий магазин, а дві інших нададуть більше інформації про ігровий всесвіт. Однак, власне ці чотири еліптичні репліки ще не розкривають наратив гри (на відміну від «повних» реплік, що йдуть за ними), а лише допомагають гравцю зорієнтуватися серед чотирьох можливих варіантів взаємодії з відеогрою. Таким чином, з огляду на проходження гри ці висловлювання мають ідентифікаційну функцію, тобто яке саме питання поставити далі; що в цей момент хоче зробити гравець: пройти далі за сюжетом, купити новий предмет чи дізнатися про щось додаткове.

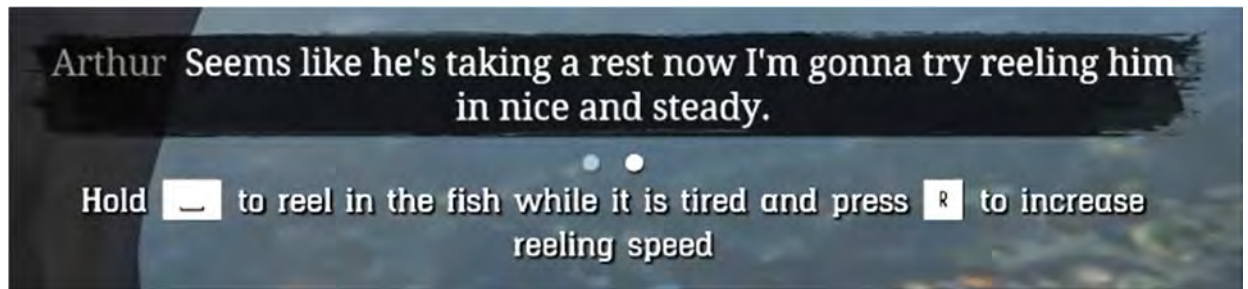
Що ж до реалізації ідентифікаційної функції в письмовому (13,9%) та усному сюжетному текстах (1,3%), то вона була представлена такими самими засобами, але з меншою варіативністю, ніж у тексті інтерфейсу. Знайдені нами приклади з матеріалу дослідження містять різні види онімів, а також іменники на позначення загальних назв (наприклад, “*Heat-resistant Safe x 1*”, “*Delivery Receipt*” як заголовки записок із підказками).

Реалізація інформативної функції, відповідно до Додатку 3, також найчастіше простежується в тексті інтерфейсу (96,1%). При тлумаченні цього

виду комунікативних одиниць у попередньому параграфі роботи ми наголошували на тому, що такі висловлювання мають *практичний* характер та безпосередньо допомагають гравцю в проходженні гри, а отже, вони мають бути постійно доступними. Саме цьому найкраще їхнє розташування – це текст інтерфейсу, до якого гравець може звернутися в будь-який момент. Що ж до лінгвістичного оформлення висловлювань інформативної функції, то вони переважно еліптичні, містять іменникові фрази з числівниками (“+0.3 Monthly Prestige”, “13-shot, 9mm handgun” тощо), використовують теперішній час в активному та пасивному стані (“*Makes double the amount of ammo compared to regular gunpowder*”; “*Adrenaline Points are generated more quickly than normal*”), умовний спосіб (“*If any Stamina is available, strong attacks consume all of it*”). Більш детально граматичний та лексичний склад таких висловлювань розглянемо в наступному параграфі, аналізуючи лінгвостилістичні особливості тексту інтерфейсу в цілому.

Інформативні комунікативні одиниці також можуть виявлятися в письмовому сюжетному тексті (3,8% у нашій вибірці), коли практична інформація чи підказка виконують роль винагороди за уважність чи в сюжетному діалозі (0,2%), зазвичай дублюючи те ж саме повідомлення письмово в тексті інтерфейсу через швидкоплинність усного мовлення. Швидкоплинність усного мовлення пояснює і низький рівень поширення інформативної функції в сюжетному тексті, оскільки розміщення в ньому практичної інформації, яка знадобиться гравцю пізніше, не є доречним.

Експліцитно-апелятивна функція, за даними Додатку 3, також найширше представлена в тексті інтерфейсу (72,7%). Однак, у наративних іграх висловлювання апелятивної спрямованості можуть бути передані й через усний (17,1%) чи письмовий сюжетний текст (10,2%), найчастіше із подальшим їхнім дублюванням в тексті інтерфейсу (див. рис. 3.14). Завдяки цьому розробники можуть бути впевнені, що гравець не пропустить повідомлення, що могло б ускладнити проходження гри.



Приклад дублювання експліцитно-апелятивного висловлювання в сюжетному тексті (субтитри) та тексті інтерфейсу (Rockstar Games, 2018) (рис. 3.14)

Звернувши увагу на рис. 3.14, можна помітити, що у фрагменті субтитрів від особи головного героя використовується граматична конструкція “*be going to*” на позначення «запланованої, вирішеної чи вже розпочатої дії» (Swan, para. 35). Проте, для гравця прагматичний зміст цього висловлювання такий самий, як у “*Hold the space bar to reel in the fish*”, що зафіксовано нижче, у тексті інтерфейсу. Для стислості та зрозумілості внутрішньоігрових інструкцій у тексті інтерфейсу дуже поширеним засобом є наказовий спосіб дієслова (“*Follow the hunter*”, “*Find the baron*”, “*Return to the Monitor Room*”, “*Get 15 headshots*”, “*Head to the apartment*” тощо). У наративних же текстах, які загалом скеровані на створення художнього світу гри та мовленнєвого портрета персонажів, експліцитний апелятив може реалізуватися через *різноманітні* граматичні та лексичні конструкції (див. “*be going to*” вище), що ми розглянемо детальніше під час лінгвостилістичного аналізу.

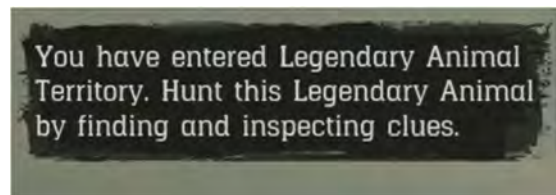
Реалізація імпліцитно-апелятивної функції. Наведені в Додатку 3 дані свідчать, що імпліцитно-апелятивна функція в матеріалі нашої вибірки досить рівномірно представлена в тексті інтерфейсу (50,9%) та письмовому сюжетному тексті (43,6%), але майже не трапляється в сюжетному діалозі (5,5%). Останнє знов-таки пояснюється швидкоплинністю усного мовлення, розташування підказок чи загадок в якому може пройти повз гравця. Що ж до конструкцій, через які реалізується імпліцитно-апелятивна функція, то їх не можна описати загальними термінами, оскільки лінгвістичне

оформлення підказки залежить від завдання, яке мусить виконати гравець, наприклад: “*there seems to be something inside*” («здається всередині щось є» – натяк на те, що треба відкрити предмет); “*an undeveloped roll of film*” («непроявлена плівка» – треба її проявити); “*a crank that belongs to something with a square-shaped slot*” («руків’я від чогось із квадратним отвором» – треба знайти механізм, до якого воно підходить).

Реалізація функції зворотного зв’язку. Вербальна реалізація зворотного зв’язку винятково через сюжетний текст пояснюється відсутністю в нашій вибірці динамічного тексту інтерфейсу – такого, що з’являється на екрані на обмежений час відразу після дій гравця, оскільки додавання такого тексту викликало би технічні труднощі (див. Розділ 2). Втім, функція зворотного зв’язку часто реалізується в тексті інтерфейсу, для доведення чого наведемо додаткові приклади поза матеріалом нашої вибірки (див. рис. 3.15).



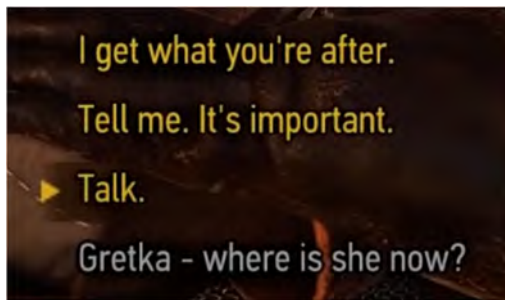
(CD Projekt Red, 2020)



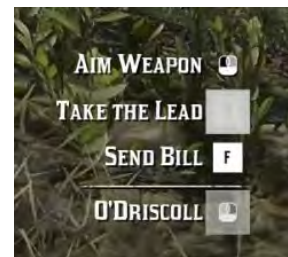
(Rockstar Games, 2018)

Реалізація функції зворотного зв’язку в тексті інтерфейсу (рис. 3.15)

Що ж до сюжетного тексту, то в матеріалах нашого дослідження функція зворотного зв’язку виражається насамперед двома способами: 1) через реакцію аватара гравця на події та зміну оточення через вигуки та риторичні запитання (наприклад, “*Oh my god!*”, “*What in God’s name?!*”, “*Are we done here?*”, “*Let’s hope that’s the last of him*”); 2) через підтвердження аватаром гравця вибору наступної репліки чи дії, що притаманне жанру «рольова гра» (RPG) та відеоіграм із нелінійною оповіддю (див. приклад на рис. 3.16).



(CD Projekt Red, 2015)



(Rockstar Games, 2018)

Приклади вибору різних реплік чи дій через текст інтерфейсу, після якого вибір підтверджується через мовлення аватара гравця (репліка-фідбек) у сюжетному тексті (рис. 3.16)

На рис. 1.16 можна побачити два обраних варіанти (№3 та №1 відповідно) з різних відеоігор. Власне, варіанти дії належать до тексту інтерфейсу та мають ідентифікаційну функцію, тобто розмежування можливостей взаємодії з грою. Репліки ж, які далі промовляє аватар гравця (а саме “*No. A topic for now. Talk.*” у першому прикладі та “*I’m going to deal with this first feller.*” у другому), виконують функцію зворотного зв’язку: вони ще не просувають сюжет далі, а лише повідомляють гравцю, що гра впізнала його вибір.

Далі розглянемо особливості реалізації комунікативних функцій наративної природи.

Сюжетнотворча функція, за даними Додатку 3, реалізується здебільшого в наративних видах тексту з нашої вибірки, тобто сюжетному діалозі (69,3%) та письмовому сюжетному тексті (28,5%). Однак, приклади сюжетнотворчих комунікативних одиниць трапляються і в тексті інтерфейсу відеоігор із сюжетом (2,2%), наприклад, у підсумках сюжетних подій, які з’являються на екрані завантаження чи в описах поточних завдань. До сюжетнотворчої функції ми віднесли будь-які висловлювання, спрямовані на розкриття минулих, теперішніх чи майбутніх подій «за кадром» та на екрані, а отже, їхній граматичний та лексичний склад є дуже різноманітним та залежить

від ігрового та наративного жанрів тексту. Детальніше лінгвостилістичні особливості сюжетного тексту розберемо в наступних параграфах.

Висловлювання з **образотворчою функцією** також поширені переважно в сюжетних видах тексту: в усному сюжетному тексті (45,7%) та письмовому (42%). Що ж до тексту інтерфейсу (12,3%), то образотворча функція в ньому реалізується через художні описи персонажів, предметів, здібностей тощо залежно від жанру гри. При цьому відеогра не обов'язково має належати до наративних ігор; достатньо, щоб гра мала вибудований віртуальний світ. Наведемо приклади на рис. 3.17:



Приклади реалізації образотворчої функції в тексті інтерфейсу (сірим кольором) (Paradox Interactive, 2020) (рис. 3.17)

Приклади на рис. 3.17 походять із відеогра жанру «стратегія». На відміну від «сюжетних ігор», які розкривають єдиний, запрограмований авторами сюжет, у жанрі «стратегія» гравець сам створює персонажів та наратив через свої вдалі та невдалі ігрові рішення. Для кращої обізнаності гравця щодо наслідків певного вибору в тексті інтерфейсу наявні висловлювання інформативного характеру: на рис. 3.17 вони містять переважно іменникові словосполучення, кількісні показники та використовують різні кольори (білий, зелений та червоний). Блідо-блакитним позначені інтерактивні посилання, які мають ідентифікаційну функцію – розмежування різних характеристик у грі. Нижче ж можна побачити додаткові

коментарі: ці висловлювання не є обов'язковими для проходження гри, чим пояснюється вибір сірого кольору, але завдяки своїй метафоричності та лексико-граматичним засобам вони допомагають виразити як образ персонажа, так й середньовічний сетинг гри, отже, вони є насамперед висловлюваннями з образотворчою прагматичною метою.

Композиційна функція в нашій вибірці реалізується лише в сюжетному діалозі (66,7%) та тексті інтерфейсу (33,3%), але не в письмовому сюжетному тексті, який лише доповнює головний сюжет, із яким гравець може не взаємодіяти. Залежно від структури відеогри, у тексті інтерфейсу нашої вибірки композиційну функцію було представлено назвами «глав» (за аналогією до літературних форм), віртуалміфоквестонімами (власні назви місій чи квестів у грі за умови поділення гри на такі), системними повідомленнями про «точку неповернення», датою та часом подій чи віртуалміфохрононімами (власні назви епох у віртуальному світі), а також віртуалміфотопонімами (наприклад, у пригодницьких відеоіграх із лінійною оповіддю, де просування сюжету майже завжди пов'язане зі зміною локації). Порівняно з ідентифікаційною функцією композиційна так само допомагає гравцю розпізнавати різні елементи гри (в цьому разі – її частини), але її особливість полягає в тому, що вона притаманна лише іграм із сюжетом, через що ми віднесли її до наративної природи.

Що ж до реалізації композиційної функції в сюжетному діалозі, то в ньому трапляються висловлювання, прагматичною метою яких є підтвердження чи сигнал, що зараз почнеться чи закінчиться відрізок сюжету, тобто висловлювання, які «обрамляють» окремі сюжетні частини відеогри, водночас створюючи плавні переходи від однієї частини до іншої. Зазвичай це перші чи останні рядки в кат-сценах (прим.: постановочні сюжетні відеосцени в іграх), у яких від осіб персонажів зазначається зміна локації (як було зазначено вище, у пригодницьких відеоіграх зміна локації чи «карти» є розповсюдженим способом просування сюжету далі) чи повідомлення від особи іншого персонажа, що гравець виконав всі умови для отримання нового

завдання. В сюжетному діалозі з нашої вибірки композиційна функція в таких висловлюваннях вербалізувалася насамперед через топоніми, дієслова руху та через лексеми, пов'язані з концептами «вихід», «зайнятість», «готовність», а також через їхню комбінацію. Наведемо декілька прикладів:

- через дієслова руху та топоніми: *“Go on ahead! I’ll meet you at the station”*; *“[Cable car]: Now arriving at NEST”*; *“...he said when it was convenient to head into Emerald Ranch”*; *“apparently, we’re gonna be able to slip ashore in Northern Cuba in a couple of days”*;
- через вербалізацію концепту «вихід»: *“That’s it – that’s our way out”*; *“Let’s get out of here”* (також рух); *“Out of the snow, finally!”*; *“I’m fairly sure nobody followed us. We moved out fast.”* (також рух);
- через вербалізацію концепту «зайнятість», «готовність»: *“This may be a one-way ride (рух), so be prepared, Leon”*, *“Come on (рух в цьому контексті) – we’ve got work to do”*; *“I guess the deal’s on”*; *“If everything’s ready, say the word and we’ll get to work”*; *“And now we can get down to biz.”*

Проаналізувавши особливості реалізації кожної комунікативної функції у внутрішньоігровому дієгетичному тексті різних типів та звернувшись до кількісних показників з Додатків 2 та 3, ми можемо зробити такі висновки:

1) З восьми виділених нами комунікативних функцій майже всі можуть реалізуватися в усіх трьох типах внутрішньоігрового тексту. Відсутність прикладів функції зворотного зв'язку в тексті інтерфейсу (див. Додаток 2 та 3) пояснюється винятково технічними обмеженнями нашої вибірки. Що ж до письмового сюжетного тексту, то відсутність в ньому висловлювань із метою зворотного зв'язку чи з композиційною функцією можна пояснити тим, що тексти цього типу є додатковими, фоновими елементами відеогри (часто вони не пов'язані безпосередньо з головним сюжетом), із якими гравець може і не взаємодіяти. Отже, розташування в них моментального відгуку на ігрову дію гравця чи

попередження про його просування далі за головним сюжетом не є доречним.

2) У текстах наративної спрямованості, тобто усному та письмовому сюжетних текстах, переважно реалізуються сюжетнотворча та образотворча функції. В матеріалі нашої вибірки ці дві комунікативні функції в сукупності склали 89,9% від суми всіх висловлювань в усному сюжетному та 81,5% у письмовому сюжетному тексті (перераховуючи кількісні дані з Додатку 2 у відносні величини).

3) У текстах людичної спрямованості, тобто різних піджанрах тексту інтерфейсу, переважають інформативна (51,5%), ідентифікаційна (30,7%) й експліцитно-апелятивна (9%) функції, які у матеріалі нашої вибірки сумарно склали 91,2% від усіх висловлювань (перераховуючи кількісні дані з Додатку 2 у відносні величини).

Далі розглянемо лінгвостилістичні особливості сюжетних текстів і тексту інтерфейсу.

3.2. ЛІНГВОСТИЛІСТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ВНУТРІШНЬОІГРОВИХ ДІЄГЕТИЧНИХ ТЕКСТІВ

Для інтерпретації результатів лінгвостилістичного аналізу за типами внутрішньоігрових дієгетичних текстів скористаємося Додатками 4-9.

У Додатках 4, 6 та 8 наведено абсолютні кількісні показники виявлених стилістичних, граматичних та лексичних рис у різних видах текстів із матеріалу нашої вибірки. Додатки 5, 7 та 9 вказують відносне співвідношення (%) виявлених лінгвістичних рис у тексті із загальною кількістю знайдених рис їхньої групи (стилістичних, граматичних чи лексичних) в цьому ж типі тексту, що дозволяє тлумачити результати аналізу попри різні обсяги усного та письмового сюжетних текстів і тексту інтерфейсу у вибірці.

3.2.1. Лінгвостилістичні особливості усного сюжетного тексту

Наведені у Додатку 5 дані дали можливість виявити, що серед дистинктивних лінгвостилістичних рис усного сюжетного тексту абсолютну більшість склали маркери, які зазвичай відносять до **розмовно-побутового стилю мовлення** (85,3%), що легко пояснюється походженням тексту в нашій вибірці: матеріалом слугувало внутрішньоігрове мовлення персонажів, сюжетні діалоги, які є імітацією усного мовлення.

Скорочені форми. Серед маркерів розмовного стилю найпоширенішими стали скорочені форми (41,9% від всіх виявлених рис), а саме – різні скорочення копулятивного дієслова *to be* та допоміжних дієслів. Для порівняння, використання повних форм у сюжетному діалозі на противагу скороченим склало лише 3,7% (для інших видів тексту цей показник вищий: 7,6% та 21,4% у неформальному та формальному письмовому сюжетному тексті; 9,3% у тексті інтерфейсу). Частотне використання скорочень пояснюється швидким темпом усного мовлення та фонетичними

особливостями англійської мови: чергуванням «наголошених складів через більш або менш регулярні проміжки часу» (Колесник та ін., 2015, с. 90), тоді як ненаголошені склади часто піддаються елізії. Ці особливості відображаються і на письмі при імітації усного мовлення.

Вигуки та «філери». Друге місце (14,2%) серед маркерів, що належать до розмовного стилю мовлення, посіли вигуки та «філери» (англ. *filler words*), відомі у вітчизняній лінгвістиці як «слова-паразити». Ми будемо використовувати термін *філери* для уникання негативної конотації. Вигуки та філери є *характерною* рисою сюжетного діалогу: вони майже не трапляються в інших видах тексту, а поодинокі випадки в тексті інтерфейсу та неформальному письмовому сюжетному тексті просто імітують усне мовлення. В сюжетному діалозі вигуки та філери допомагають більш реалістично виразити емоційний стан персонажа (“*Pfff, a witcher’s compliments!*” – недовіра; “*Argh, sod it all!*” – досада), підкреслити його образ (“*Something’s not right... Hmm...*”; “*Hmm... The Crones deceived us.*” – задумливість, похмурість, небагатослівність), пояснити відношення з іншим персонажем (“*Heh, no, but seriously...*” – близькі, приятельські; “*So uh ... well, y-y-you’ve been ... you’ve been made a widow and... you come here looking for me, is that it?*” – соромливість), а також додати динамічності мовленню, яке супроводжує швидкозмінні дії на екрані (“*Whoa, someone’s just fired an RPG!*”; “*Someone’s coming, shhh!*”).

Фразові дієслова. Близько 11,6% серед усіх виявлених рис розмовного стилю склали фразові дієслова. Загалом, сучасні лінгвісти погоджуються, що фразові дієслова є маркером саме розмовного стилю мовлення, при чому його типовим маркером, який «має більшу експресивну силу, ніж похідні від латинської мови еквіваленти» (Rodríguez-Puente, 2019, р. 283). Найуживанішими фразовими дієсловами виявилися:

- 1) “*come on*” (643 вживання) на позначення спонукання до дії, що не має похідного від латинського слова еквівалента;

- 2) “*come back*” (104 вживання), “*go back*” (69 вживань) та “*get back*” (67 вживань) у значенні “*return*” (76 вживань);
- 3) “*get out*” (290 вживань) у значенні “*escape*” (79 вживань);
- 4) “*look for*” (248 вживань) у значенні “*search for*” (76 вживань);
- 5) “*get in*” (62 вживання), “*get on*” (72 вживання), “*come in*” (66 вживань) тощо у значенні “*enter*” (64 вживання);
- 6) “*go on*” (76 вживань) у значенні “*continue*” (41 вживання);
- 7) “*find out*” (71 вживання) у значенні “*learn*” (9 вживань).

Колоквіалізми. Ще однією характерною рисою сюжетного діалогу, а також неформального письмового тексту, що його імітує, стало більш частотне вживання колоквіалізмів (8,5% проти 0% та 0,4%, відповідно, у формальному письмовому сюжетному та в тексті інтерфейсу). Колоквіалізми належать до субстандартної лексики і, як зазначають дослідники (Спірідонова та Панасюк, 2020, с. 198), «допомагають автору створити атмосферу опосередкованого спілкування між ним і читачем [в нашому випадку, між персонажами відеогри], пожвавити виклад матеріалу [чи мовлення], додати йому образності, емоційно-експресивної забарвленості, оцінного компонента й непрямой суб’єктивної характеристики тій чи іншій ситуації, події чи людині». Думки лінгвістів різняться щодо того, що саме входить до поняття «колоквіалізми», наприклад, чи належать до них сленг, жаргон, аргі, просторіччя, діалектизми та вульгаризми (Спірідонова та Панасюк, 2020, с. 199). У нашій розвідці ми віднесли до колоквіалізмів сленг, жаргон та просторіччя, виділивши діалектизми та вульгаризми чи принизливу, обценну лексику в окремі категорії.

Принизлива лексика та контаміноване мовлення. Наступною частотною категорією маркерів розмовного стилю вслід за колоквіалізмами є принизлива та обценна лексика, яка складає 8,2% від стилістично маркованої лексики в сюжетному діалозі. До неї ми віднесли власне обценну лексику, вульгаризми та грубу просторічну лексику (як-от *hillbilly*, *hag*, *crone*),

зоосемантичні метафори та, за класифікацією С. Форманової (2013, с. 36), «слова і словосполучення, у самому значенні яких за констатуючих умов семантики міститься негативна оцінка діяльності, занять, поведінки будь-кого», наприклад, *coward, to turn yellow* (злякатися) чи *yellowbelly, dumb* тощо. У художній літературі вульгаризми та просторіччя часто використовуються як засіб мовної характеристики та є «основними конструктивними елементами створення розмовно-побутового стилю, використовуються як засіб стилізації розмовної, невимушеної мови в прямому або внутрішньому мовленні персонажа» (Бумар, 2020, с. 21). Подібну функцію виконує і «контаміноване мовлення» – мовлення, що містить будь-яке відхилення від лексичних, граматичних чи орфоепічних норм (Статівка, 2017; Славова & Борисенко, 2019). Контаміноване мовлення в усному сюжетному тексті складає 0,6% від усіх виявлених маркерів і так само, як і колоквиалізми, допомагає схарактеризувати спосіб життя та походження персонажу. Обсценна лексика зазвичай використовується для більш реалістичної передачі емоційно-забарвленної оцінки проблемного становища, що є очікуваним для відеоігор жанру «екшн», у сюжетах яких часто закладені саме небезпечні, конфліктні ситуації.

Маркери формального стилю. Порівняно з розмовним стилем, маркери формального стилю в усному мовленні сюжетного діалогу сукупно склали 13,4%. До них було віднесено повні дієслівні форми на противагу скороченням копулятивного дієслова *to be* та допоміжних дієслів, лексичні одиниці на позначення формального звертання до осіб і загальні приклади літературної лексики, які додатково перевірялися за словником для уточнення їхньої конотації та контекстів уживання. Використання пасивного стану було віднесено не до маркерів підвищеного стилю, а до граматичних особливостей (див. Додаток 7), але також можна говорити про нижчу частотність використання в сюжетному діалозі пасивних форм дієслів порівняно з письмовими текстами (0,8% проти 2,1%, 10,6% та 7,6% в письмових видах тексту).

Використання повних форм дієслів. Порівняно з письмовими видами тексту в сюжетному діалозі повні форми дієслів вживаються не так часто: вони склали лише 3,7% від загальної кількості виявлених стилістичних рис. Таким чином, у сюжетному діалозі нашої вибірки скорочені форми перевищують повні форми майже в одинадцять разів. Звичайно ж, ми враховували повні форми лише в тих контекстах, де замість них можна було використати скорочення, наприклад, “*Well, you are having quite the night! (you’re)*”, але не “*Time to see if you’re really the man you seem to think you are*”, що би призвело до аграматичної конструкції.

В сюжетному діалозі з нашої вибірки повні форми використовувалися для досягнення таких ефектів: 1) емпатичний наголос (“*you are pretty drunk*”); 2) імітація офіційного стилю (“*Attention, all citizens: due to the citywide outbreak, you are advised to take shelter...*”; “*Greetings, Sandra. If you are conscious, assume recovery position now*”); 3) в умисно уповільненому мовленні, через яке часто досягалася прагматика погрози (“*You are nothing... and when the law catch up to you... you will die like nothing. I am this country. You...you... are what people are running from*”), тобто таким чином адресант як дистанціюється від адресата, так і додає більшої ваги повідомленню через повільніший темп; 4) для створення мовленнєвого портрету більш освіченого чи привілейованого з певних причин персонажа для виокремлення його від його ж оточення. В той же час використання *винятково* повних форм у мовленні персонажа не є обов’язковим: значення має лише більш частотне вживання цим персонажем повних форм, ніж іншими персонажами.

Загальна літературна лексика складає 5,6% від стилістично маркованої лексики в сюжетному діалозі, що на противагу письмовим видам тексту ще раз підкреслює належність усного сюжетного тексту переважно до розмовного стилю. Уточнімо, що літературною лексикою в нашому дослідженні вважається будь-яка лексика, яка має стилістичне забарвлення урочистості, офіційності чи науковості, яка вживається і нині і яка може мати більш нейтральний еквівалент (наприклад, “*assistance*” – “*help*”). Архаїзми, які

належать до спеціальної літературної лексики, були віднесені до окремої категорії для легшої інвентаризації через їхню передбачувану розповсюдженість у сетингах «Середньовіччя» та «Дикий Захід».

Перемикання та змішування мовних кодів найширше та найрізноманітніше представлено в сюжетному діалозі, але щодо всіх виявлених у ньому лінгвостилістичних рис воно складає лише склало 1,3%. Через художню природу цього прийому мовні коди можуть бути як справжніми, так і вигаданими, наприклад, ельфійське наріччя в жанрі «фентезі». За їхньою допомогою в тексті досягаються такі ефекти: 1) завдяки змішуванню кодів розкривається походження персонажа, наприклад, "*Órale. In that case, I'll head to All Foods, put my nose to the ground, sniff around. Hasta luego.*" (мекс. ісп.); втім, часто можуть використовуватися і когнати, які не потребують додаткового перекладу для англомовного гравця ("*Ay, careful, idiotas, it's his leg!*"); 2) створення більш реалістичного тексту залежно від місця дії гри ("*Excuse me, pardon...excuse me, pardon...Messieurs, please...*" – персонаж протискається крізь натовп у віртуальному аналогу Нового Орлеану XIX сторіччя); 3) завдяки частинам діалогу, відтвореним повністю іншою мовою, створюється чітке розмежування аватара гравця та його союзників, які спілкуються однією мовою, від супротивників, які спілкуються іншою; в той же час репліки противників зазвичай дублюються в субтитрах із їхнім перекладом; 4) для розмежування того, що розуміє гравець про ігровий світ, від того, що розуміє його персонаж: наприклад, негральний персонаж промовляє репліку іноземною мовою, якою за сюжетом не володіє аватар гравця (головний герой), але гравець все одно сприймає її завдяки перекладу, поданому в субтитрах.

Граматичні особливості усного сюжетного тексту. Порівнюючи частотність вживаних у внутрішньоігрових дієгетичних текстах граматичних конструкцій, легко помітити, що три найбільші групи граматичних одиниць у всіх трьох видах текстів – це способи вираження теперішнього часу, модальності та минулого часу. Щодо ж *граматичних особливостей* кожного

виду тексту, то вони полягають у розмаїтті способів вираження часів і модальності, а також частотності вживання інших одиниць, що не ввійшли до трьох найбільших груп (як-от конструкції для вираження майбутнього часу, умовного способу тощо).

Розглянемо граматичні особливості усного сюжетного тексту.

Засоби вираження модальності. До цієї групи було віднесено 32,4% граматичних конструкцій, виявлених у сюжетному діалозі, які були поділені на такі підгрупи за ознакою: спонукальна модальність (21,5%), можливість та здатність (6%), ймовірність (4,8%), дозвіл (0,1%).

Утім, поняття «спонукальна модальність» потребує додаткового уточнення. Дослідники (Шило, 2017; Помазан та Ковтун, 2016; Potsdam & Edmiston, 2015) погоджуються, що терміни *модальність*, *спонукання*, *імператив* і *директив* досі не набули чіткого визначення і часто вживаються як тотожні. У нашій роботі ми використовуємо термін *спонукання* переважно для того, щоб уникнути плутанини через багатозначність терміна *імператив*, під яким може матися на увазі як спонукальна модальність, яка виражається кількома способами (через інтерогативні речення, інфінітив, умовний спосіб тощо), так і власне наказовий спосіб (Potsdam & Edmiston, 2015). Щодо змісту поняття, то за вираження модальності спонукання ми приймали будь-яке висловлювання, яке мало на меті спонукати гравця чи персонажа до дії, після чого аналізували способи її вираження – граматичні чи лексичні. Таким чином, висловлювання на зразок “*Could you help me?*”, “*I need you to help me*”, “*You must help me*” та “*I should help him*” (звернення аватара до самого себе, а фактично – до гравця) ми розглядали так само, як і наказовий спосіб “*Help me*”.

Серед усіх видів тексту сюжетний текст має найбільшу варіативність у вираженні модальностей спонукання та ймовірності. Наприклад, ми виділили такі способи **вираження спонукання**, як граматичні, так і лексичні:

- 1) через наказовий спосіб другої особи (“*Gaz, go around the back and cut the power*”);

- 2) через наказовий спосіб першої особи (*“Let’s head for that watchtower”*; *“If you will, let us approach the map”*);
- 3) через еліптичні висловлювання із пропущеним дієсловом в наказовому способі (*“[Get] Back to work then!”*; *“[Be] On your way, please!”*; *“On my go”*; *“On the count of three”*; *“On my mark”*);
- 4) через модальні дієслова, що виражають обов’язковість чи необхідність дії (*“You must reach all snipers before Hanako-sama’s float appears”*; *“We gotta move”*; *“We need to take him alive, so watch your fire”*; *“You should come with me”*; *“Oughta look around”*);
- 5) через умовний спосіб із прагматикою наказу (*“[You’d] Better get going”*; *“I suggest you try to keep Mr. Welles conscious”*; *“I could use your help”*);
- 6) через *“you can + bare infinitive”* із прагматикою наказу (*“You can keep your shotgun to yourself”*);
- 7) через дієслово *“want”* (*“Want you to help me repel them”*);
- 8) через інтерогативні форми, часто риторичні (*“Can someone please explain what this is all about?”*; *“Why don’t you save yourself the trouble and simply answer my question?”*; *“How about you pull over right now?”*; *“Would you shut up and kill these bastards?!”*; *“Shall we go and have a look?”*; *“Will you bloody tell us what this is about?”*; *“Have a modicum of faith, John, will you please?”*);
- 9) через сталі висловлювання (*“Here we go”*; *“There we go”*; *“Off we go”*; *“[It’s] Your call”*; *“[It’s] Time to try it again”*; *“[It’s] Time for a break”*);
- 10) через урочисту форму *“be so kind as to + bare infinitive”*: *“Be so kind as to follow me”*; *“Geralt, be so kind as to answer the question”*; чи, для комічного ефекту: *“John, would you be so kind as to shut him up?”*;
- 11) через іменникові сполучення, часто із додаванням *“please”*: *“Less talk, more action, please”*, *“No bar fights, please”*, *“No worries”*. Втім, деякі з них можна тлумачити як еліптичні висловлювання із пропущеним дієсловом: *“[Do] No[t start any] bar fights, please”*; *“Of course, just [give me] a moment, please”*.

До способів **вираження ймовірності** в сюжетному діалозі ввійшли:

- 1) вираження її лексично, через прислівники *certainly; definitely; maybe; obviously; apparently; perhaps; probably* (розм. *prolly*) та через прикметники *(im)possible; (un)likely; bound to*;
- 2) через модальні дієслова *may, might*: “He may still be alive”; “Think Arnvald might’ve been in a hurry”;
- 3) через модальне дієслово *must* (а також розм. *musta – must have*): “And you must be... Vincent?”; “Musta left somethin”;
- 4) через модальне дієслово *should*: “That should be their garage”;
- 5) через модальне дієслово *can, could*: “She can’t have lived here alone”; “She could be a greater threat than the Hunt”;
- 6) через конструкції “*have (got) to*” (розм. *gotta*): “That place has to blow soon, get ready to make a run”; “You’ve got to be kidding me!”; “Relic docs gotta be around here somewhere”.
- 7) через модальне дієслово *ought to* (розм. “*oughta*”): “Ought to be able to find the witch now”; “Flathead oughta be able to neutralize him”.

Частіше використання форм для **вираження минулого та майбутнього часів** є особливістю *сюжетних* текстів загалом (як усного так і письмових), що пов’язано з розкриттям за допомогою сюжетного діалогу як фонових, минулих подій у відеогрі, так і подальших планів персонажів. Втім, попри розмаїття граматичних форм, наведених у Додатку 7, найчастішими формами, що використовуються в сюжетному діалозі для вираження минулого та майбутнього часів, безперечно, стали *past simple* (14,5% із 18,1%) та *will + bare infinitive* (7,8% із 9,1%).

Лексичні особливості сюжетного діалогу. У результаті дослідження було створено списки лексем різних лексико-семантичних груп (див. Додаток 9), що дозволяє простежити, із якою частотністю ці групи реалізуються в дієгетичному тексті відеоігор. Втім, їхнє поширення радше

пояснюється особливостями ігрових і наративних жанрів, а не типом тексту. Стосовно ж характерних лексичних рис за типами тексту доречно говорити лише про більш частотну реалізацію віртуальних міфонімів, а саме – **віртуалміфоперсонімів**, у сюжетному діалозі (16,2% проти 10,1%, 4,9% та 3,3% в інших видах тексту). По-перше, діалог чи полілог передбачає звертання персонажів один до одного, наслідком чого є вживання персонімів, яке також допомагає гравцю швидше запам'ятати дійових осіб. По-друге, сюжетний діалог розкриває події у відеогрі, частиною чого є пояснення, які саме дійові особи їх вчинили.

Очевидно, що завдяки майстерності акторів озвучування та технології захвату руху (англ. *motion capture*), усний сюжетний текст також багатий на паралінгвальні засоби – як кінесичні (жести, міміка, поза персонажа), так і фонаційні (темп, тембр, паузація, діалектні особливості артикуляції), але наше дослідження зосереджене лише на вербальних засобах.

3.2.2. Лінгвостилістичні особливості письмового сюжетного тексту

Стилестичні особливості письмового сюжетного тексту. Письмовий сюжетний текст, так само як і сюжетний діалог, спрямований на розкриття сюжетних подій і внутрішньоігрового світу, але являє письмове мовлення. Водночас треба зазначити, що про письмовий сюжетний текст доцільніше говорити як про сукупність окремих текстів, кожен із яких може наслідувати інший жанр. Записки, текстові повідомлення, листування між друзями зазвичай демонструють розмовно-побутовий стиль мовлення, тоді як довідники, звіти тощо тяжіють до більш формального стилю. Отже, для опису стилістичних особливостей письмового сюжетного тексту було вирішено розподілити матеріал вибірки на дві частини: 1) тексти, жанри яких імітують розмовно-побутовий стиль (листи, телеграми, записи в щоденниках, неформальна робоча кореспонденція, стенограми розмов тощо); 2) решта текстів, жанри яких тяжіють до публіцистичного, художнього, наукового,

конфесійного чи офіційно-ділового стилів (вирізки зі старих газет, туристичні буклети, уривки з романів, офіційна кореспонденція, вахтові журнали тощо).

Таким чином, у першій групі текстів 88,2% усіх зазначених особливостей були маркерами саме розмовного стилю, 52,9% з яких складають скорочення дієслівних форм, 8,9% – колоквіалізми, 10,5% – фразові дієслова, а також принизлива лексика (7,3%), вигуки та філери (5,5%) та контаміноване мовлення (3,1%), при чому колоквіалізми та контаміноване мовлення наявні лише в цій групі. Маркери офіційного стилю також відзначені в текстах першої групи, але в меншій пропорції – 11,7%, більшість із яких (7,6%) складають нескорочені дієслівні форми для більшої виразності.

Щодо другої групи, в ній більш частотні маркери «формального» стилю (54,9%). Однак, риси розмовного стилю теж широко представлені (44,3%), що пояснюється вживанням скорочених форм дієслів і в більш формальних текстах (28,3% з 44,3%), наприклад: *“This fall, this stone that's long been shrouded in legend will be on display during auction”* (текст публіцистичного стилю), *“Regarding the incident in question, I'm glad to report that it has all been taken care of”* (офіційна кореспонденція).

У групі текстів, що тяжіють до більш формального стилю, також простежується частіше використання пасивного стану (10,6% від усіх виявлених граматичних особливостей проти 2,1% у текстах, що імітують розмовний стиль).

Граматичні особливості письмового сюжетного тексту. Так само, як і в інших видах внутрішньоігрового тексту, найуживанішою конструкцією у письмовому сюжетному тексті загалом є *present simple* для вираження теперішнього часу. Також, як було зазначено вище, в сюжетних текстах спостерігається частіше вживання форм майбутнього та минулого часів, ніж у тексті інтерфейсу. Проте, між формальною та неформальною групами письмових сюжетних текстів існує доволі багато відмінностей:

- 1) письмові тексти, що наближаються до розмовного стилю, в цілому демонструють таку ж саму частотність використання граматичних

конструкцій, як і усний сюжетний діалог, наприклад: засоби вираження модальності – 33,7% у неформальному письмовому тексті та 32,4% в усному сюжетному тексті (включно зі схожим відсотковим співвідношенням у підгрупах цих засобів); вираження теперішнього часу – 35,2% та 37,8% відповідно; вираження минулого часу – 17,5% та 18,1%; вираження майбутнього часу – 9,8% та 9,1%;

- 2) серед граматичних маркерів формальної групи письмових сюжетних текстів 40% складають засоби вираження минулого часу, але ми пояснюємо це жанровою специфікою текстів, що увійшли до цієї групи: такі жанри, як *звіт*, *газетна стаття* тощо, зазвичай розповідають про минулі події, а отже, використовують минулий час;
- 3) водночас у текстах формальної групи не так часто вживані засоби вираження спонукальної модальності (6,6% проти 18,4%), зокрема наказовий спосіб дієслова (3,4% проти 11,2%).

Лексичні особливості письмового сюжетного тексту. Як вже було зазначено під час опису граматичних особливостей, письмові сюжетні тексти з неформальної групи схожі за своїм складом із усним сюжетним діалогом. У них так само широко представлено віртуальні міфоніми, а саме – віртуалміфоперсоніми – 10,1% у текстах, що імітують розмовний стиль, проти 16,2% в сюжетному діалозі. Для текстів формальної групи цей показник склав лише 3,3%.

Водночас, як формальна, так і неформальна групи демонструють дещо вище використання числівників (6,4% та 5,8% відповідно) порівняно із сюжетним текстом (2,1%). Причиною цього є те, що числівники в письмовому сюжетному тексті – це переважно дати, які є композиційною особливістю листів, газетних новин, звітів та інших жанрів. Втім, цей відсоток не такий високий, як у тексті інтерфейсу (12,7%), числівники в якому виражають будь-який числовий показник в відеогрі.

3.2.3. Лінгвостилістичні особливості тексту інтерфейсу

Стилiстичнi особливостi тексту iнтерфейсу. На вiдмiну вiд сюжетного дiалогу, в тексті iнтерфейсу найбільшу частину вiд виявлених взагалi стилiстично-маркованих рис складають лексика та граматичнi особливостi **формального стилю** (80,1%). Це пояснюється насамперед тим, що текст iнтерфейсу належить до письмового мовлення, а отже, має вище семантичне навантаження. У ньому майже не вживаються такі маркери розмовного стилю, як вигуки, фiлери, колоквiалiзми та обценна лексика, широко розповсюдженi в сюжетному дiалозі.

Бiльшiсть формальних маркерiв тут складають загальна **лiтературна лексика** (36,6%) та спеціальна, а саме – архаїзми (34,1%), але вживання архаїзмiв – це все-таки особливiсть наративного жанру, а не виду тексту. Використання **повних форм** копулятивного дiєслова *to be* та допомiжних дiєслiв складає 9,3%. Скороченi форми теж представлено у тексті iнтерфейсу, але з трохи меншою частотнiстю – 8,2%.

Бiльшiсть дослідникiв погоджуються, що скороченi форми – маркер розмовного стилю, тодi як повнi форми тяжiють до нейтрального чи формального. Лiнгвiст Г. Тьорнер зазначає, що «скороченi форми поширенi лише в [усному] мовленнi та дiалозі п'єс i романiв, якi намагаються вiдтворити усне мовлення; хоча i багато моїх теперiшнiх студентiв не погоджуються iз цим... I всет-таки сьогоднi [прим.: мова йде про 1970-тi роки] у письмовому мовленнi така форма, як *do not*, вважається нейтральною формою, саме тодi як *don't* – неформальною чи розмовною. Проте, iснують передумови сподiватися, що форма *do not*, зрештою, буде вживатися на письмi лише для позначення окремої вимови обох слiв» (Turner, 1973, p.94). Для матерiалу нашої вибiрки, вiдеоiгри з якої датуються 2015-2020 роками, справедливо сказати, що така форма, як “*don't*” i є нейтральною, оскiльки велика частина нашої вибiрки представлена саме повними формами дiєслова *to be* пiсля iменникiв. Загалом,

можна говорити про такі тенденції використання скорочень і повних форм в тексті інтерфейсу:

1) допоміжні та модальні дієслова зазвичай використовуються в скороченій формі, наприклад, у таких піджанрах, як *поточні завдання* (“*Tell the Baron what you’ve learned about Anna*”; “*Don’t get spotted by the law*”) чи *опис предметів та характеристик* (“*It can’t be used as is*”). Водночас можуть вживатися і повні форми, якщо це більше відповідає сетингу гри (“*Cannot have title succession laws*” – у сетингу “Середньовіччя»);

2) копулятивне дієслово *to be* теж уживається у скороченій формі разом із займенниками та у звороті “*there’s*” (“*it’s currently empty*”, “*find out what’s killing the villagers*”, “*there’s something inside*”);

3) на відміну від текстів наративної спрямованості, копулятивне дієслово *to be* після іменників використовується лише у повній формі (“*Being called both heartless and cold-blooded, this character is indifferent to most*”; “*The battlefield is the domain of the Brilliant Strategist*”). Винятком із цього є наявні в деяких іграх наративні піджанри тексту інтерфейсу, які переказують сюжет поточного чи попередніх завдань (*журнал завдань, екран завантаження тощо*), оскільки вони можуть наслідувати розмовний чи піднесений стиль залежно від наративного жанру гри (“*Afterlife’s a sign for us*” – скорочення дієслова після іменника як імітація розмовного стилю).

Щодо відхилення від формального до більш нейтрального чи **розмовного стилю**, то основними двома засобами є **фразові дієслова (9,1%)** та використання скорочених форм, про що вже йшлося вище. Водночас обидва засоби менш частотні, ніж їхні протилежності – використання однослівних еквівалентів та повних форм дієслів.

Найчастіше вживані в тексті інтерфейсу фразові дієслова відрізняються від притаманних сюжетному тексту. Наприклад, дієслово “*come on*” для підсилення спонування не має жодних прикладів використання, хоча в сюжетному тексті воно складає майже 15% від вжитих фразових дієслів у цілому. Загалом, найчастіше вживаними фразовими дієсловами в тексті

інтерфейсу виявилися дієслова на позначення п'яти ігрових дій: вийти чи втекти (“*get out*”; “*go out*” – 21 вживання сумарно); зайти (“*get in(to)*”; “*get on (транспорт)*”; “*come in*” – 10 вживань сумарно); шукати (“*look for*” – 9 вживань); підібрати предмет (“*pick up*” – 4 вживання); усунути противника (“*take out*” – 2 вживання); однак, їхні однослівні еквіваленти використовувалися в матеріалі вибірки так само часто чи частіше, а саме: “*escape*” (21 вживання); “*enter*” (22 вживання); “*search*” (13 вживань); “*collect*” (4 вживання); “*kill*” (34 вживання).

Граматичні особливості тексту інтерфейсу. Так само, як і в інших видах тексту, найуживанішою граматичною формою в тексті інтерфейсу є *present simple* на позначення **теперішнього часу** (41,7%), що вживається для опису властивостей предмета чи характеристик персонажа, часто в еліптичних конструкціях без підмета: “*Grants immunity to poison*”, “*Increases health regeneration outside combat*” тощо.

Для вираження модальності значну роль у тексті інтерфейсу відіграє **модальність спонукання** (42,2%), але, на відміну від сюжетного діалогу, засоби її вираження обмежені переважно наказовим способом дієслова другої особи (39,7%) та модальними дієсловами на позначення обов'язковості чи необхідності (2,5%). Саме **наказовий спосіб другої особи** використовується скрізь у поточних завданнях як найбільш ефективний та зрозумілий спосіб дати вказівку гравцю: “*Meet Jackie*”, “*Scan and inspect the gun*”, “*Kill the wolves*” тощо. Зазвичай наказовий спосіб у тексті інтерфейсу дублює репліку з таким самим прагматичним значенням із сюжетного діалогу, тобто фіксує її в письмовому вигляді та в найпростішій формі.

Модальні дієслова, що виражають необхідність, властиві описам предметів. На відміну від наказового способу, вони не потребують від гравця негайної дії, а радше пояснюють йому правила гри: “*To equip this item, you need 10/14/18 Intelligence*”; “*Silver blades should be brought against them, as should Devil's Puffball*”; “*Must not be the realm capital*”.

Таку ж саму прагматику, а саме пояснення правил гри, передбачає частіше використання **умовного способу** (3%). Із цією метою в нашій вибірці з тексту інтерфейсу використовувався переважно *zero conditional* (2,8%), наприклад, “*If there is an advantage to be had, the Reckless is sure to seize it*” (йдеться про атрибути персонажа з характеристикою “*Reckless*”, що є власною назвою).

Пояснюють правила і модальні дієслова, що виражають **здатність чи можливість** (4,3%): “*Can use Hostile Schemes against own children*”; “*Cannot inherit titles*”.

Лексичні особливості тексту інтерфейсу. Серед особливостей, які пояснюються саме типом тексту, а не іншими чинниками, можна зазначити набагато частіше вживання **числівників** (12,7% від усієї маркованої нами лексики). Саме через текст інтерфейсу гравець взаємодіє з усіма числовими показниками в відеогрі, чи то з кількістю очок, чи з кількістю зібраних предметів.

3.3. ДИСКУРСИВНІ ОСОБЛИВОСТІ ДІЄГЕТИЧНИХ ТЕКСТІВ ВІДЕОІГОР РІЗНИХ ІГРОВИХ ЖАНРІВ

Як було зазначено в другому розділі, до матеріалу вибірки увійшло шість відеоігор, що належать до одного чи кількох таких ігрових жанрів: екшн, шутер, екшн-пригодницький, стратегія-симулятор, рольова гра. В цьому параграфі ми розглянемо лінгвостилістичні особливості кожного з них, спираючись на дані, що наведені у Додатках 10-17.

Лінгвостилістичні відмінності жанрів. Наведені у Додатку 11 дані свідчать, що вагомих стилістичних розбіжностей між жанрами «екшн», «шутер», «екшн-пригодницький», «рольова гра» немає. Серед усіх різновидів виділяються лише тексти жанрів «симулятор», «стратегія» через більшу кількість маркерів формального стилю, тоді як усі інші імітують переважно розмовно-побутовий, неформальний стиль. Утім, поясненням тут є не стільки ігровий жанр, як обсяг залежних від нього різних типів тексту в грі: наприклад, в жанрі «стратегія-симулятор» відсутній сюжет, а отже, і усний сюжетний діалог.

Для «екшн» відеоігор загалом (включно із піджанром «шутер» чи комбінуванням з іншими жанрами «екшену») передача інформації саме через усний текст є вдалим вибором, оскільки він 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. Це стосується і будь-якої наративної гри, історія та образи персонажів у якій розкриваються переважно через усний сюжетний текст та процес гри, а не читання, причому тривалість відеоігор цього жанру зазвичай є довшою, що також збільшує кількість усного тексту (Millsap, 2021).

Серед граматичних відмінностей ігрових жанрів слід зазначити вищий відсоток маркерів модальності в жанрі «екшн» (32,5% загалом), а саме – маркерів спонукальної модальності (21,7% проти 4,1% в інших жанрах), більшість яких складається із дієслів наказового способу другої особи (16%)

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 **піджанр «шутер»**, який потребує ще швидшої реакції від гравця і в якому загальна кількість маркерів модальності стала ще більшою: 48,8% проти інших жанрів (32,1%), 43,4% з яких прийшлося на спонукальну модальність. Втім, піджанр «шутер» у вираженні спонукування майже завжди обмежується наказовим способом другої та першої особи (наприклад, “*Let’s move*”, “*Let’s get those Abrams to the front*”), що склали 38,8%. Модальні дієслова на позначення обов’язковості чи необхідності відіграють у ньому меншу роль (3,4%).

Також у всіх відеоіграх жанру «екшн» зазначаємо частіше використання різних форм минулого часу (18,1% проти 7,8% в інших жанрах) та засобів вираження майбутнього часу (9% проти 1%), але це пояснюється не стільки жанром «екшн», скільки приналежністю до так званих «нарративних ігор». Їхній внутрішньоігровий текст має розкривати, що відбулося як безпосередньо в грі, так і поза кадром для визначення мотивації персонажів (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*”) та пояснення гравцю наступних дій останніх (як-от “*We’re fixing to rob some train, gonna blow the tracks*”).

Жанри «стратегія» чи «симулятор», які в нашій вибірці представлені однією відеоігрою, часто реалізують ігровий процес лише за допомогою письмового тексту інтерфейсу без усного сюжетного тексту. Це сприяє частішому вживанню в цих жанрах форм теперішнього часу (61,7% проти 37,6% в інших жанрах), пасивного стану (20,8% проти 1%) та умовного способу (13,6% проти 2,3%). Вираження модальності, а саме спонукальної модальності, в цих жанрах має менше значення, ніж в інших (4,1% проти

21,7%), оскільки на відміну від лінійних ігор, де гравець мусить йти за певним сюжетом, у жанрах «стратегія» чи «симулятор» він має свободу вибору. Лінгвістично цей вибір може виражатися інфінітивними формами (наприклад, “*stop vassal war*”, “*swear fealty*”) та модальними дієсловами, що виражають дозвіл (2,3% проти 0,1% в інших жанрах) або необхідність (4,1% проти 5,2%) і цим самим пояснюють, за яких умов вибір стане можливим, як, наприклад, у “*Only men and vassals can be appointed chancellor*”, “*divorce must be approved*”.

Лексичні особливості різних ігрових жанрів виражені в частоті представлення в них одиниць різних лексико-семантичних груп. Наприклад, дані Додатку 15 свідчать про те, що, крім великої кількості персонімів (14,6% – це пояснюється приналежністю усіх ігор жанру «екшн» з нашої вибірки до наративних ігор), **жанр «екшн»** вирізняється насамперед частотністю вживання слів, що належать до таких лексико-семантичних груп:

- 1) «рух» (10,7% від усієї маркованої лексики) із найчастотнішими лексемами “*go*” (1710 вживань), “*move*” (515 вживань), “*come*” (333 вживання), “*follow*” (279 вживань), “*get out*” (210 вживань), “*get to...*” (193 вживання) у значенні ‘дістатися’.
- 2) «насильство» (7,9%), що включає :
 - підгрупу «зброя» (4,1%), із найчастотнішими лексемами “*shoot*” (129 вживань), “*weapon*” (117 вживань), “*sword*” (132 вживання), “*gun*” (101 вживання). Однак необхідно зазначити, що всі лексеми, окрім *weapon*, також пов’язані із сетингом гри, а не лише з ігровим жанром «екшн»;
 - підгрупу «шкода» (2,1%), із найчастотнішими лексемами “*blood*” (375 вживань), “*hurt*” (120 вживань), “*damage*” (118 вживань);
 - підгрупу «бій» (1,7%), із найчастотнішими лексемами “*fight*” (267 вживань), “*hit*” (139 вживань), “*attack*” (131 вживання);

- 3) «смерть» (3,6%), із найчастотнішими лексемами “*kill*” (594 вживання), “*dead*” (338 вживань), “*die*” (311 вживань), “*death*” (171 вживання), “*corpse*” (82 вживання);
- 4) «здоров'я та безпека» (2,2%), із найчастотнішими лексемами “*alive*” (182 вживання), “*safe*” (171 вживання), “*take care*” (110 вживань), “*save*” (107 вживань), “*survive*” (95 вживань);
- 5) «допомога» (2,1%), із найчастотнішими лексемами “*help*” (993 вживання), “*support*” (53 вживання).

Частотніше вживання лексико-семантичного поля «рух» у внутрішньоігровому тексті жанру «екшн», на нашу думку, пояснюється швидкозмінністю дій на екрані в іграх цього жанру. Як було зазначено в попередньому розділі роботи, цей жанр «зосереджений на швидкості та фізичних здібностях, який потребує від гравця гарної координації рухів та швидких рефлексів» (Egenfeldt-Nielsen et al., 2016, p. 50), а отже, вербальне відображення цих вимог у внутрішньоігровому тексті є очікуваним. Також можна помітити, що лексема “*go*” вживається набагато частіше, ніж інші. Це, на нашу думку, пов'язано із двома причинами. По-перше, дієслово “*go*” часто вживається не лише окремо, в значенні «йти», а й 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*”, “*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, як, наприклад, у “*Down the ramp! Move out! Go, go, go!*”, що додає дієслову значення «швидше», «хутчіше».

Реалізація лексико-семантичних груп «наси́льство», «здоров'я та безпека», «смерть» у тексті пов'язана як із ігровими випробуваннями, притаманними жанру «екшн» (стрілянина чи ближній бій, тоді як шкала здоров'я вимірює, наскільки вдало гравець долає перешкоди), так і з його

нарративною структурою. Сюжет екшн-ігор має пояснити гравцю мотивацію персонажів, тобто чому саме вони хочуть завдати шкоди один одному, і зазвичай це розкривається через послідовність безпечних та небезпечних ситуацій, смерті деяких героїв та порятунок інших, допомогу головного героя іншим персонажам і навпаки. Останнє пояснює високу репрезентацію одиниць лексико-семантичної групи «допомога». Водночас надзвичайно високу частотність вживання дієслова *“help”* можна пояснити урізноманітненням сценаристами мовлення персонажів в усному сюжетному тексті. Тоді як в тексті інтерфейсу зазвичай вживається наказовий спосіб дієслова, який чітко повідомляє гравцю, що він має зробити (як-от *“Hold ‘E’ to skin the deer”* та *“Get to the front door”*), в сюжетному тексті для уникнення повторень та ж сама дія часто перефразується через дієслово чи іменник *“help”*, пор. *“You mind helping me with the skinning?”* та *“Get down there and help them!”*.

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

В піджанрі «екшн-пригодницький» так само реалізуються вже перелічені вище групи «рух» (10,5%), «наси́льство» (7,9%), час проте одночасно трохи більше виокремлюються групи:

- 1) «природа» (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» сукупно) із найчастотнішими лексемами *“find”* (1251 вживання), *“look for”* (268 вживань), *“hide”* (190 вживань), *“learn”* (130 вживань) у значенні ‘дізнатися’, *“search”* (80 вживань).

Загалом уживання лексем для опису різних видів ландшафту в жанрі «екшн» пояснюється тим, що, по-перше, зазвичай гравець взаємодіє з віртуальним світом, а по-друге, різні види ландшафту створюють різноманітніші ігрові перешкоди для гравця: “*Let’s head up river and find that boat*”. Це робить підгрупу «ландшафт» найчастотнішою в групі «природа» (2,1% з 5,8%), куди ми також доєдали підгрупи на позначення рослин, тварин, погоди тощо. Частіше вживання цих лексем у піджанрі «екшн-пригодницький», на нашу думку, зумовлено специфікою сюжетного тексту цього піджанру, в якому зазвичай описується подорож головного героя віртуальним світом, що відображається в його мовленні та мовленні інших персонажів.

Лексичні особливості жанрів «рольова гра», «стратегія» та «симулятор» виражаються в частішому використанні числівників і лексем, що описують зміну стану, але це притаманно лише *тексту інтерфейсу*, отже, ці дві риси залежать не тільки від ігрового жанру. Для ілюстрації наведемо окремі таблиці (Додатки 16-17), які демонструють різницю між показниками кожної лексико-семантичної групи саме в *тексті інтерфейсу* кожного ігрового жанру, а не в цілому.

Для тексту інтерфейсу жанру «рольова гра» показник **використання числівників** складає 22,7% проти 4,9% в інших жанрах, тоді як для жанрів «стратегія», «симулятор» він складає 29,1% проти 11,7%. При цьому ці 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 зростання персонажа відбувається через числові показники» (Adams, 2013, р. 87), а отже, вони є невід’ємною частиною механік гри. Гравцю надається вибір у розвитку його персонажа, а використання числових показників уможливорює об’єктивне та зрозуміле порівняння різних варіантів вибору. Те ж саме стосується жанрів «стратегія», «симулятор»: різниця тут полягає в тому, що в жанрі «рольова гра» гравець зазвичай керує персонажем чи персонажами, тоді як у жанрах

«стратегія», «симулятор» він може керувати віртуальним світом, але наслідки його вибору все одно виражаються та порівнюються математично.

Лексико-семантична група «зміна стану», яка складає 7,4% у тексті інтерфейсу «рольової гри» та 7% у тексті інтерфейсу жанрів «стратегія», «симулятор» (проти 4,2% та 5,6% в інших жанрах відповідно), так само допомагає порівняти наслідки різних виборів гравця. Її найчастотнішими лексемами в матеріалі нашої вибірки стали *“damage”* (112 вживань), *“gain”* (72 вживання), *“restore”* (69 вживань).

Третьою лексико-семантичною групою, характерною для жанру «стратегія», стала група **«відносини між людьми»** – 12,8% проти 2% в інших жанрах. Найчастотніші лексеми групи: *“marriage”* (16 вживань), *“hostile”* (14 вживань), *“target”* (13 вживань). Зазначимо, що лексеми *“hostile”* (14 вживань) і *“target”* (13 вживань) так само поширені в піджанрі «шутер», де для гравця важливо усвідомлювати, де противник, але використання лексеми *“marriage”* пов’язане з особливістю сетингу гри-стратегії – дія розгортається у часи Середньовіччя, а гравець керує майбутніми спадкоємцями трону.

3.4. ДИСКУРСИВНІ ОСОБЛИВОСТІ ДІЄГЕТИЧНИХ ТЕКСТІВ ВІДЕОІГОР РІЗНИХ НАРАТИВНИХ ЖАНРІВ

Результати аналізу лінгвостилістичних особливостей внутрішньоігрового дієгетичного тексту у відеоіграх наративних жанрів з різними часово-просторовими характеристиками (тобто у різних *сетингах*) наведено у Додатках 18-23.

У Додатках 18, 20 та 22 наведено абсолютні числові показники частотності вживання стилістичних, граматичних і лексичних ознак дієгетичних текстів відеоігор різних наративних жанрів та сетингів. Додатки 19, 21 та 23 показують відносні величини, а саме – відсоткове співвідношення мовних одиниць із лінгвістичними особливостями до загальної кількості одиниць у вибірці, представлених у цьому ж наративному жанрі, що дозволяє тлумачити результати аналізу, не зважаючи на різні обсяги текстів.

Інтерпретацію результатів почнемо з найбільш ілюстративних прикладів дієгетичних текстів, де лінгвостилістичні особливості визначаються часово-просторовими характеристиками – з відеоігор у сетингах далекого минулого («Середньовіччя» та «США у ХІХ ст.»).

Серед лінгвостилістичних особливостей сетингів «Середньовіччя» та «США у ХІХ ст.» помітним є ширше використання маркерів формального стилю, ніж в інших сетингах: 14,9% та 24%, відповідно. Однак, більшість маркованих одиниць передбачувано складають маркери розмовного стилю: по-перше, через більшу кількість усного сюжетного тексту, ніж письмового у цілому, а по-друге, через те, що більшість сцен у відеоіграх із вибірки імітують саме побутове та невимушене усне спілкування. Наведемо декілька прикладів саме з усного мовлення, щоб проілюструвати як формальні, так і розмовні стилістичні риси:

1) “*The gentleman will refer to His Imperial Majesty by his full title or not at all. The gentleman will seated on the bergère*”; – звернімо увагу на формальні звертання “*gentleman*”, “*His Imperial Majesty*”, історизм “*bergère*”, а також

на використання адресантом модального дієслова *will* та пасивного стану, щоб додатково відсторонитися від адресата (порівняно з використанням наказового способу дієслова). Все це для створення достовірної сцени на королівському дворі в офіційно-діловому стилі;

2) “*They got in a fight.... Now one of ‘em’s an idiot... the other’s some kind of dumb mick... so maybe them’s your boys*”. В цій сцені, яка розгортається в офісі шерифа, відзначимо використання графона для передачі спрощення у вимові “*them*” – “*’em*”, характерний для розмовного стилю маркер невизначеності “*some kind of*”, принизливу лексику “*idiot*”, “*dumb*”, “*mick*”, використання об’єктного відмінка замість називного “*them/they*”, порушення в координації числа підмета і присудка “*them is*” та використання колоквіалізму “*boys*”, коли йдеться про дорослих чоловіків. Цікавим у цьому прикладі є ще й те, що “*mick*”, окрім негативної оцінки, відображає і культурні реалії сетингу – багатонаціональне суспільство, створене іммігрантами; а використання підмета у множині з присудком в однині є типовим для великої кількості американських діалектів (Oancea, 2017), тобто допомагає схарактеризувати походження персонажа.

Щодо більшої кількості маркерів формального стилю саме у наративному жанрі «вестерн» (як було зазначено вище, 24% проти 14,9% у сетингу «Середньовіччя»), то це пояснюється насамперед багаторазовими повтореннями звертань до осіб в усному тексті (вони належать до літературної лексики): “*Sir*”, “*Miss*”, “*Mistress*”, “*Madame*”, “*Monsieur*”, “*Dr.*”, “*Reverend*” тощо.

Серед випадків використання стилістично забарвленої літературної лексики слід передусім акцентувати на використанні архаїзмів. Для сетингу «Середньовіччя» їхній відсоток складає 7% від усіх відзначених стилістичних особливостей; для «США ХІХ ст.» – 5,4%. Спираючись на класифікацію В. А. Кухаренко (2000, с. 15), а саме – розподіл архаїзмів на власне архаїзми (тобто слова, витіснені з ужитку більш новими синонімами), історизми (слова на позначення історичних понять, які вийшли з ужитку) та поетизми (слова,

що були в ужитку в поезії XVII-XIX ст.), ми дослідили, що всі три види архаїзмів реалізуються й у внутрішньоігровому дієгетичному тексті для більш аутентичного відтворення зображеної епохи. Наведемо декілька прикладів:

- власне архаїзми: *chamber, damsel, afeared, alms, aye, nigh*;
- історизми: *chivalry, chronicler, vassal, dungeon, swordmaster, scribe, doublet*;
- поетизми: *-laden, steed, thee, realm, woeful, bosom, erstwhile*.

Також серед знайдених у внутрішньоігровому тексті архаїзмів привертає увагу використання непродуктивних афіксів:

- 1) a-: *anight, agoing, afeared, aflame, afore, accursed* тощо;
- 2) be-: *belabour, beseech, behold, beguile, befit, befall, betrothed* тощо;
- 3) fore-: *forefather, forebear* тощо;
- 4) використання давньоанглійського суфікса *-ling* для створення слів на позначення осіб чи фентезійних істот: *Nordling, botchling, spiritling, godling*;
- 5) *-rel: minstrel*.

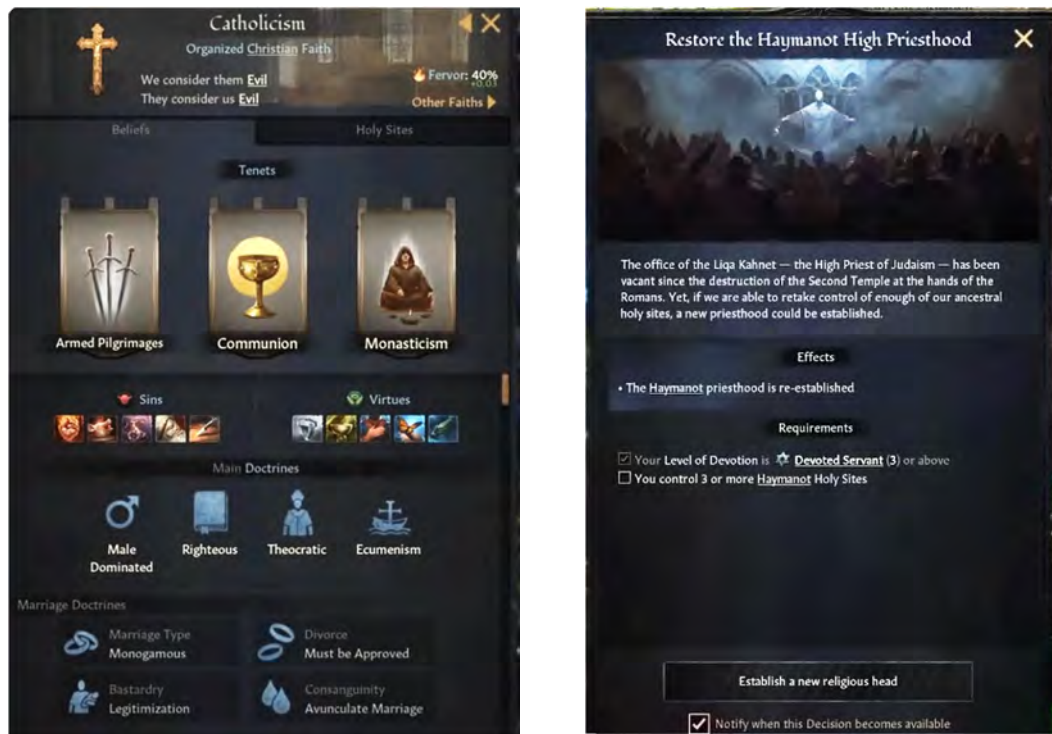
Ще одним стилістичним прийомом, помітним у внутрішньоігровому тексті всіх сетингів, стало перемикання та змішування кодів. Втім, для сетингу «Середньовіччя» та «США XIX ст.» цей прийом не став провідним, склавши лише 0,5% від знайдених особливостей. Код може бути і вигаданим, як-от ельфійська мова у грі сетингу «Середньовіччя» та наративного жанру «фентезі» (“The Witcher 3: Wild Hunt”). Завдяки їй не тільки підкреслюється «іншість» деяких персонажів, але й створюється детальніший віртуальний світ із своєю культурою.

У внутрішньоігровому тексті відеоігор наративного жанру «вестерн», змішування кодів дозволило: 1) схарактеризувати походження типових персонажів сетингу Дикого Заходу (наприклад, використання іспанської мови у мовленні персонажа мексиканського походження: “*Mierda, we’re high up*

here”, “*Come on, compadre*”), використання німецької мови у мовленні іммігрантів з Німеччини та Австрії тощо); 2) більш правдоподібно відтворити у відеогрі певні локації, наприклад, віртуальний аналог Нового Орлеану ХІХ ст. за допомогою запозичень із французької мови (“*Excuse me, pardon ... excuse me, pardon ... Messieurs, please*”); 3) створити контраст між союзниками протагоніста, які розмовляють тією ж самою мовою (в цьому випадку – англійською) та його ворогами, які розмовляють іспанською; 4) створити комічний ефект, наприклад, підкресливши «простоту» головного героя у сцені, в якій він, не розуміючи німецької мови, але упевнившись, що німецькі іммігранти не розуміють ні слова англійською, почав проганяти їх зі словами “*Vamos! Vamos!*” (ісп. «(ми) йдемо» у значенні спонукування).

Серед особливостей реалізації певних лексико-семантичних груп у сетингу «Середньовіччя» та «Дикого Заходу» слід зазначити вищий відсоток використання лексики, пов’язаної з релігійними поняттями: 1,7% та 1,9%, відповідно, у порівнянні з 1,4% в інших жанрах. При цьому, якщо в інших жанрах більшість згадувань релігійних понять належать до вигуків, як-от “*Jesus Christ!*”, “*I swear to God*”, чи загалом мають випадковий характер (наприклад, “*We have armed personnel approaching from the church, request permission to engage*” у тексті з відеогри воєнної тематики), то у сетингу «Середньовіччя» та наративному жанрі «вестерн» вони більш системні. Таким чином, у відеогрі “*Crusader Kings 3*”, назва якої говорить сама за себе, релігійні поняття увійшли як до опису віртуального світу та його персонажів (наприклад, описи різних течій віри, як-от “*Insular Christianity: A rural church that drifted away from Roman Catholic orthodoxy some centuries ago, Insular Christianity has lost many of its once-distinctive features at the insistence of its mother-church. It yet retains a greater emphasis on penance and monasticism, and incorporates many traditional Celtic marriage customs foreign to wider Christendom”), так і безпосередньо до механік гри (наприклад, показники очок “*clergy opinion*” – «думка представників духовенства» про персонажа; “*monthly piety*” – щомісячне зростання балів «благочестя», які гравець може*

витратити на здійснення певних дій у грі; *“faith conversion cost”* – вартість переходу персонажа до іншої віри тощо). Проілюструємо вживання такого типу лексики безпосередньо у відеогрі на рис. 3.18.



Приклад реалізації лексичних одиниць, що розкривають релігійні поняття, у механіках гри (Paradox Interactive, 2020) (рис. 3.18).

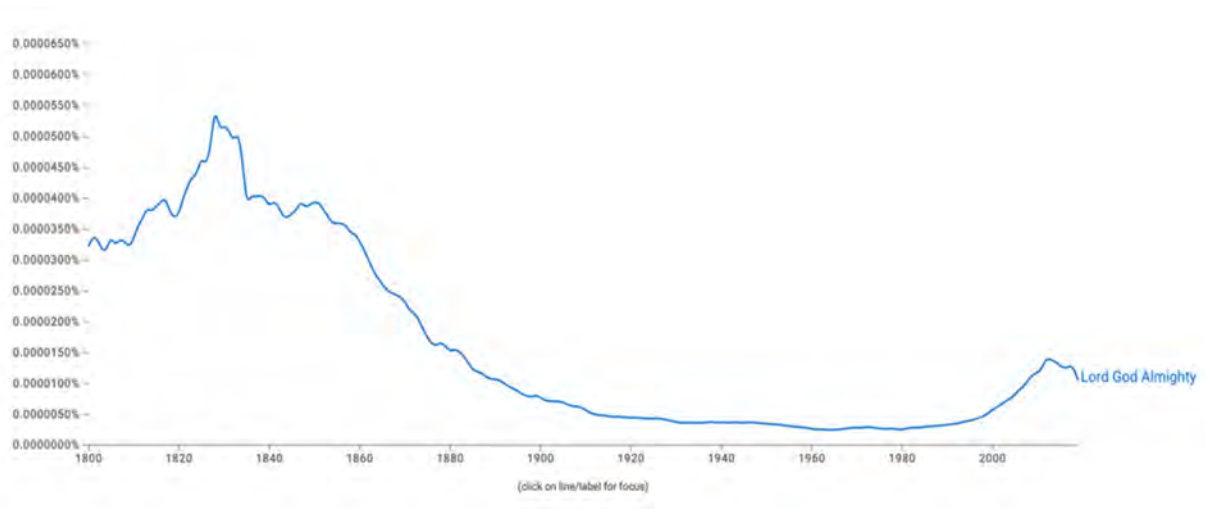
Втім, частіше використання лексики на позначення релігійних понять не є особливістю лише цієї гри, оскільки інша відеогра сетингу «Середньовіччя», що додатково належить до наративного жанру «фентезі» («The Witcher 3: Wild Hunt»), також порушує тему релігії та використовує її не тільки для деталізації віртуального світу зі своїми святими (як-от *“Saint Anselm”*, *“Saint Lebioda”*) чи ритуалами (наприклад, *“Stray children taught the ways of foul sorcery, their bodies mutated through blasphemous ritual”*; *“The Ritual of Naming? That's an elven custom”*; *“The pellar knows, knows the ritual, ritual to summon the spirits”*), а й для обґрунтування сюжетних конфліктів: наприклад, полювання за відьмами, що було розв’язане релігійним культом (*“The Church of the Eternal Fire”*).

Окремо зупинимося на такій особливості наративного жанру «фентезі», як змішування загальноживаної релігійної лексики (як-от “*ritual*”, “*priest*”, “*god(ess)*”) з «фентезійними» поняттями – вигадкою авторів чи фольклорною спадщиною. Ширше використання фентезійної лексики стало єдиною вагомою відмінністю між двома іграми в сетингу «Середньовіччя». Сумарне використання такої лексики в сетингу складає 9,2% від усієї маркованої, і до неї увійшли:

- 1) загальні позначення істот: *beast, changeling, creature, monster, nonhuman* тощо;
- 2) численні назви несвідомих фентезійних істот: *basilisk, berserker, botchling, changeling, cockatrice, doppler, drowner, forktail, ghoul, griffin, lubberkin, lycanthrope, necrophage, specter, warg, werewolf, wraith, wyvern, zeugl* тощо;
- 3) слова, пов’язані з описом їхнього середовища та звичок: *hatch, lair, nest, prey* тощо;
- 4) назви свідомих істот із надприродними здібностями: *demon, dwarf, diviner, elf, gnome, mage, magicker, oneiromancer, sage, sorcerer, sorceress, witch, witcher* тощо;
- 5) слова, що прямо чи побічно описують надприродні здібності: *abilities, arcana, cast, curse, devilry, elven, healing, magic(al), man-turned-bear, (non-)human(form), polymorphism, sign, sorcery, spell, witchcraft* тощо;
- 6) слова, що позначають ритуальні предмети: *amulet, artifact, cauldron, medallion, megascope, phylactery, portal, pentagram, rune* тощо;
- 7) слова, пов’язані з алхімією (що можуть включати і вигадані елементи): *alchemy, brew, concoction, decoction, dimeritium, herbalist, mutagen, oil, potion, substance* тощо.

Повертаючись саме до релігійних понять, зазначимо, що в тексті відеогри наративного жанру «вестерн» вони виконують декілька функцій.

По-перше, вони використовуються в емоційних вигуках персонажів і в доволі широкій варіативності: “*good God!*”, “*good Lord!*”, “*Lord God Almighty!*”, “*Lord Almighty!*”, “*Jesus Christ!*”, “*Oh, Lord!*”, “*...in God’s name!*”, “*Amen!*”, “*Crissakes!*” (субтитри в цьому випадку передають особливості вимови). Наголосимо, що багато з цих вигуків властиві саме дискурсу XIX сторіччя і нині певною мірою сприймаються як архаїзми. Проілюструємо це на рис. 3.19, за допомогою інструменту *Google Books Ngram Viewer*.



Діахронічні зміни частотності використання “*Lord God Almighty*” (за корпусом *Google Books Ngram Viewer*) із піком використання у 1828 р.

(рис. 3.19)

Інші одиниці (“*good God*”, “*good Lord*”, “*Lord Almighty*”), згідно з вищезазначеним корпусом, так само мали пікове розповсюдження у 1805-1840 роках. Таким чином, як і архаїзми, ці лексичні одиниці допомагають більш правдоподібно відтворити характерні риси сетингу минулих часів.

По-друге, в наративному жанрі «вестерн» лексика на позначення релігійних понять розкриває віртуальну реальність гри: як персонажів, типових для того часу – пасторів та вірян (наприклад, “*I’m a humble Brother. A penitent monk, not a priest*”; “*We’re Catholics here, mister, ain’t Baptists or nothing*”; “*Excuse me, Father... Sister, I got your cross*”), так і локації (“*See the church up ahead? They’re supposed to use it as an outpost*”; “*That’s the*

Church of the Holy Blessed Virgin, mister. Modelled on a famous church in Toulouse, which is in France”; “*I often work at the old church on Gaspar Street in St. Frances*”).

По-третє, у мовленні персонажів цього наративного жанру часто трапляються посилання на Біблію (наприклад, “*To whom much is given, much will be required*” – «від кожного, кому дано багато, багато від нього й жадатимуть» (Біблія, Від Луки 12:48); “*I’d dress up like the Queen of Sheba (цариця Савська) if it meant seeing that son of a bitch swing*”). Окремо зазначимо роботу із заголовками у грі, а саме – з назвами місій, які теж часто мають біблійний підтекст, як-от: 1) “*Who is Not without Sin?*” – «Хто (з вас) без гріха» (Біблія, Від Івана 8:7); 2) “*The Sheep and the Goats*” – «(як відділяє вівчар) овець від козлів» (Біблія, Від Матвія 25:32); 3) “*The Fisher of Men*” – «(Я зроблю Вас) ловцями людей» (Біблія, Від Матвія 4:19); 4) “*The First Shall Be Last*” – «Отак будуть останні першими, а перші останніми» (Біблія, Від Матвія 20:16); 5) “*Blessed are the Meek?*” – «Блаженні лагідні, (бо землю успадкують вони)» (Біблія, Від Матвія 5:5); 6) “*Blessed are the Peacemakers*” – «Блаженні миротворці, (бо вони синами Божими стануть)» (Біблія, Від Матвія 5:9); 7) “*Preaching Forgiveness as He Went*” – «І він перейшов усю землю Йорданську, проповідуючи хрещення покаяння для прощення гріхів» (Біблія, Від Луки 3:3); 8) “*No, No, and Thrice, No*” – алюзія на «...відречешся ти тричі від Мене» (Біблія, Від Луки 22:61); 9) “*Horsemen, Apocalypses*” – алюзія на чотирьох вершників Апокаліпсису (Біблія, Об’явлення 6:1-8); 10) “*New Jerusalem*” – «(І я, Іван, бачив місто святе), Новий Єрусалим» (Біблія, Об’явлення 21:2).

Як відомо, заголовки «формують установку на прочитання твору» (Кухаренко, 2004, с. 97), а отже, їхній біблійний підтекст вписується в загальний концепт гри (спокутування гріхів головним героєм через свою смерть, що відображається і в назві гри в цілому – “*Red Dead Redemption 2*”); утім, деякі із цих заголовків просто підкреслюють загальну стилістику гри, чи натякають гравцю, що трапиться далі за сюжетом

(наприклад, “*Blessed are the Peacemakers*” – герої спробують примиритися зі своїми давніми ворогами).

Дієгетичному тексту наративного жанру «вестерн» також властива і лексика, що позначає певні американські культурні реалії. Зокрема, вона складає близько 2,3% усієї маркованої лексики проти 0,5% в інших жанрах. Виявлену лексику можна умовно розділити на такі п’ять груп:

1) географічні та історичні поняття: *Wild West, state, upstate, downstate, frontier, prairie, bayou* тощо;

2) побутова лексика та похідні від неї назви осіб: *ranch, rancher, ranch hand, cowboy, cowpoke, corral, lasso, chaps, livestock town, saloon, goldminer, prospector* тощо;

3) правова лексика: *sheriff, lawman, deputy, bounty, bounty hunter, wanted poster, gunslinger, outlaw, bandit, “California collar”* (петля для кари через повішення) тощо;

4) лексика, що описує побут корінних народів Північної Америки: *Indian, chief, reservation, chahu(n)pa* тощо;

5) пейоративні позначення осіб: *yankee, redneck, redskin, carpetbagger* (у мовленні мешканців південних штатів – пристосуванець із Півночі, який переїхав до південних штатів після Громадянської війни в США задля власної вигоди).

Також у внутрішньоігровому тексті наративного жанру «вестерн» привертає увагу вищий відсоток реалізації лексично-семантичної групи «коштовності» (3,9% проти 1,4% в інших жанрах). Частково, це доречно пояснити й особливостями ігрового жанру «екшн-пригодницький» – тобто ігрові завдання містять у собі пограбування банків, потягів, пошуки скарбів тощо, але розмаїття лексичної групи та частота повторення одиниць виходять на передній план саме в наративному жанрі «вестерн», наприклад:

1) прикметники для характеристики добробуту, ціни чи власності: *rich, wealthy, posh, expensive, cheap, valuable, precious, golden, fancy, indebted, owned* тощо;

2) іменники на позначення грошових одиниць і ціни, дорогоцінних металів чи інших ресурсів: *price, (easy) money, banknotes, dollar(s), cent(s), stacks, cash, bonds, payment, fortune, wealth, gold, gold nugget, gold bar, silver, shares, oil, bounty, score, property, land holdings* тощо;

3) іменники на позначення прикрас: *trinket, jewel, necklace, bracelet, treasure, brooch, heirloom, ring, pocket watch, earring, sapphires* тощо;

4) іменники на позначення місць збереження коштовностей : *bank, vault, safe, box, lockbox, chest, stash* тощо;

5) іменники на позначення осіб, що працюють із коштовностями: *prospector, banker, proprietor, gold miner, oilman, millionaire* тощо;

6) дії з грошима чи коштовностями: *heist, usury, debt, loan, line of credit, inheritance, to fence, to rob, to borrow, to lend, to owe, to pay, to buy, to sell, to bet, to gamble* тощо.

Лінгвостилістичні особливості дієгетичних текстів у відеоіграх наративного жанру «горор». В інтерпретації результатів лінгвістичного аналізу внутрішньоігрового тексту наративного жанру «горор» цікавим є те, що у ньому не можна однозначно виокремити характерні риси. З-поміж лексики, на перший погляд, виділяється ширша реалізація лексико-семантичної групи «зброя» (14,1% проти 3,7% в інших жанрах), однак це особливість саме ігри з вибірки (“Resident Evil 2: Remake”) та її екшн-геймплея: багато горор-ігор взагалі не дають гравцю можливості атакувати, натомість, пропонуючи бігти чи ховатися (наприклад, “SOMA”, “Outlast”, “Phasmophobia” тощо). Так само вищий відсоток використання «медичної лексики» (наприклад, лексеми “virus”, “antiviral agent” тощо, які склали 4,7% від усієї лексики проти 1,6% в інших жанрах) не є ознакою горор-жанру взагалі, а є мовним відображенням лише такого його піджанру, як «зомбі-апокаліпсис».

Втім, відмітимо вищу частотність лексики, пов’язаної з концептами «здоров’я» та «безпека» (4,2% проти 2,1% в інших жанрах): сюди увійшли такі

одиниці, як: “*to survive (survivor)*”, “*to escape*”, “*to save (safe, safety, safely)*”, “*to hurt (hurt)*”, “*injure (injured; injury)*”, “*to protect*”, “*to help*”, “*to make it* (у значенні «вижити», «вибратися»)”, “*alive*”, “*to heal (healing)*”, “*shelter*” тощо. Ці лексеми, на нашу думку, є більш типовими для горор-ігор взагалі.

Лексико-семантична група «жах», до якої увійшли такі номінанти цього концепту, як “*afearred*”, “*afraid*”, “*aghast*”, “*blood(-)curdling*”, “*creep (creepy)*”, “*dread (dreadful)*”, “*eerie*”, “*fear (fearful; fearsome)*”, “*fright (frighten; frightening)*”, “*ghastly*”, “*horror (horrify; horrifying; horrified)*”, “*intimidate (intimidating)*”, “*panic*”, “*petrified*”, “*scare (scared; scary)*”, “*scream (screaming)*”, “*shock (shocking)*”, “*shriek (shrieking)*”, “*skittish*”, “*spook (spooky)*”, “*startle*”, “*terrify (terrified)*”, “*terror*”, “*uncanny*”, складає лише 0,7% маркованої лексики, тоді як для інших жанрів цей показник – 0,9%. Таким чином, можна дійти висновку, що наративний жанр «горор» лякає гравця не за рахунок вербальних засобів. Отже, в цьому випадку, розглянемо інші модуси цього наративного жанру.

По-перше, слід зазначити, що хоч наративний жанр «горор» не має чітких часових та просторових меж, зазвичай місце дії можна охарактеризувати як темне, брудне, чи бридке (наприклад, зруйноване місто під час зомбі-апокаліпсису (“*Resident Evil 2: Remake*”); занедбана психіатрична лікарня (“*Outlast*”); спустошена підводна дослідницька станція після кінця світу (“*SOMA*”); темний, старий замок, сповнений загадок (“*Amnesia: The Dark Descent*”) тощо). Звичайно, це відображається у візуальному модусі (див. рис. 3.20): говорячи про відеогру з нашої вибірки, ми маємо на увазі такі приклади, як розбиті освітлювачі, перевернуті меблі, плями крові на стінах, забиті вікна, виламані двері тощо. Проте деякі розробники можуть чергувати моторошні локації з добре освітленими чи естетично привабливими, граючи на їхньому контрасті. Проілюструємо це на матеріалі вибірки (див. рис. 3.20 та 3.21).



Приклад занедбанної, темної локації (Resident Evil 2: Remake) (рис. 3.20)



Приклад спокійної, освітленої локації (Resident Evil 2: Remake) (рис. 3.21)

Окрім цього, багато уваги приділяється звуковому оформленню ігор: недієгетичному звуку (такому, який не чує персонаж, наприклад, тривожний саундтрек відеогри) та дієгетичному (такому, який персонаж чує, як-от шурхіт, звуки крапель води, тріск увімкненої лампи, звуки розбитого скла на підлозі, чийсь кроки, рикання тощо), які дозволяють гравцю як відчувати себе повністю

на самоті, так і впевнитися, що він тут не один. Обидва прийоми посилюють психологічний тиск на гравця і також можуть чергуватися один з іншим, наприклад у так званих «скримерах» (прийом, коли зображення чи обстановка різко змінюються, зазвичай, із гучним, різким звуком). Як радить розробник відеоігор Е. Адамс у посібнику для гейм-дизайнерів, «щоб створити атмосферу напруги (англ. *suspense*), несподіванки та страху, використовуйте перевірені часом прийоми з фільмів жахів: темряву, раптові звуки, огидні зображення і речі, які би неочікувано вискакували на гравця. Однак не перебільшуйте. Надмірне кровопролиття швидко набридає, а Альфред Гічкок довів, що найсильніше враження справляє той шок, який не трапляється часто». Для того, щоб «саспенс» спрацював, гравець повинен відчувати себе вразливим і невідготовленим. Не озброюйте його надто сильно» (Adams, 2013, p. 156).

У консольних іграх, тобто іграх, у які зазвичай грають на геймпаді, також залучається тактильний модус через вібрацію чи адаптивні тригери (тобто гравець мусить докладати різний рівень зусиль, щоб тригер спрацював). Е. Адамс зазначає, що є «два аспекти вібрації: інтенсивність та тривалість. Обов'язково співвідносьте їх із явищами ігрового світу, з якими вони пов'язані. Вібрація може бути дуже моторошною, коли вона неочікувана, що робить її чудовим додатком для ігор жанрів «горор» та «стелс» (англ. *stealth* – ігри, в яких основною метою є тихе, непомітне пересування). Не перебільшуйте з її використанням, інакше гравець навчиться не помічати її» (Adams, 2013, p. 276).

Лінгвостилістичні особливості дієгетичних текстів відеоігор воєнної тематики. Внутрішньоігровий текст воєнної тематики має багато спільного з воєнним дискурсом. Як зазначають вітчизняні дослідники (Корольова та ін., 2021, с. 372), «специфіка військової сфери діяльності полягає у тому, що ця діяльність розгортається в обстановці постійної небезпеки, в якій від швидкості, точності і коректності дій залежить життя військового колективу...

Специфіка діяльності передбачає такі риси мови, як стислість, лаконічність, гранична ясність та точність, що покликані максимально виключити будь-яку двозначність». Щодо суто лексичних особливостей, то Бугайчук О. В. (2023, с. 140) наголошує на характерній насиченості жанрових текстів термінами (розподіляючи їх на тактичні, військово-організаційні, військово-технічні, термінологію за видами збройних сил та за родами військ), наявності великої кількості скорочених лексичних одиниць і аббревіатур та сленгу, тобто емоційно-забарвленої військової лексики. Дослідимо ці положення на матеріалі нашої вибірки.

Лексика, пов'язана з війною чи веденням бою, склала 34,7% маркованої лексики порівняно з лише 4,4% у текстах інших наративних жанрів. Хоча під час аналізу нами не було поставлено за мету розмежовувати загальну лексику, яка може використовуватися для опису бойових дій (як-от *to shoot, to fire, to intercept, clear, resistance* тощо) та спеціальну лексику, тобто власне військові терміни, все-таки зазначимо високе розмаїття у тексті військової термінології (на основі вищенаведеної класифікації Бугайчук О. В.), наприклад:

- 1) тактичні терміни: *sniper support; enemy reinforcement; extraction point* тощо;
- 2) військово-організаційні терміни: *squadron; platoon;*
- 3) військово-технічні терміни: *FGM-148 Javelin; FIM-92 Stinger; M1A2 Abrams* тощо;
- 4) термінологію за видами збройних сил: *Marines; infantry;*
- 5) термінологію за родами військ: як-от *SAS (Special Air Service); helicopter troops.*

Окремо зазначимо:

- 1) терміни, які дозволяють стилізувати внутрішньоігровий текст як радіокомунікацію: *roger that; copy; out; over; niner; Mayday; standby;* позивні за міжнародним радіотелефонним фонетичним алфавітом, як-от *Alpha, Bravo, Charlie, Delta* тощо, наприклад, *Alpha Six, Delta Two-Four;*

- 2) велику кількість абревіатур: *HQ (headquarters)*; *ZPU (зенітна пускова установка)*; *IR (infrared)*; *LZ (landing zone)*; *C4 (динаміт)*; *SAS (Special Air Service)*; *ID (identification)*; *VIP (very important person)*; *RPG (rocket-propelled grenade)*; *NEST (nuclear emergency support team)*; *NBC (nuclear, biological, chemical)*; *ETA (estimated time of arrival)*; *ASAP (as soon as possible)*; *BMP (бойова машина пихому)*; *HALO (high altitude, low opening)*;
- 3) велику кількість скорочень: *recon (reconnaissance)*; *intel (intelligence)*; *frag grenade (fragmentation)*; *evac (evacuation)*; *merc (mercenary)*; *exfil (exfiltration)*;
- 4) сленг: *nuke*; *tango*; *bingo fuel*; *feet dry (in ... seconds)*; *stay frosty*; *Charlie*; *chopper*; *friendlies*; *chalk*; *klick (km)*; *baseplate*.

Важливо підкреслити, що серед наведеної вище лексики особливо помітне частіше використання лексем “*target*”, “*tango*” (військовий сленгізм із тим самим значенням), “*enemy*”, “*hostile*”, “*friendly*”. Їх було додатково віднесено до лексико-семантичної групи «відносини між людьми», яка у внутрішньоігровому тексті воєнної тематики складає 7,1% від усієї маркованої лексики проти 4,8% в інших жанрах. Це доцільно пояснити як наративним жанром, так і особливостями екшн-геймплею (особливо в піджанрі «шутер»): стріляниною по супротивниках, для чого гравець має миттєво розуміти приналежність персонажів на екрані до певної групи.

Зосередимося й на стилістичних особливостях синтаксичного рівня. Як було зазначено вище, мовлення у військовому дискурсі має бути стислим, лаконічним та однозначним. Таким чином, увагу у внутрішньоігровому тексті привертає й середня довжина висловлювання в усному сюжетному діалозі. Для наочності проілюструємо це на трьох фрагментах тексту різних наративних жанрів обсягом у дев'ять реплік кожен, узятих із кат-сцен чи одразу після них, до початку активного геймплею:

1) З наративного жанру «вестерн»:

A: Where's my goddamn son? Where is he? Where's my son? They took him, didn't they? They took my son! (19 слів)

B: Who took him? (3 слова)

C: We think the Braithwaite woman took him. That Kieran saw a couple of fellers sound like Braithwaite boys. (18 слів)

A: Where's my son? If anything... where is my son, Dutch van der Linde? (13 слів)

D: We will find him, we will bring him back to you, and we will kill any fool that had the temerity to touch one hair on that boy's head. Abigail, you have my word. (34 слова)

A: Just get me back my son! (6 слів)

D: I will get that boy back, so help me God ... right now. (13 слів)

E: Dutch, we just heard about Jack. You need some extra guns? (11 слів)

D: Yeah, why not? Micah, Kieran, anyone strange turns up, you kill 'em! Rest of you, let's ride. (17 слів)

Середня довжина репліки: 15 слів

2) З наративного жанру «фентезі»:

A: Looking for a woman. Raven-haired, violet eyes. Dresses in black and white. Riding in from Willoughby. And, uh, strange as it sounds – lilac and gooseberries, might've smelled that. (28 слів)

B: I've not seen nor smelt such a lady. Believe I'd remember. (11 слів)

C: Yeah. Especially hard to forget this one. (7 слів)

B: Plenty of travelers about, though, folk from all over. Might be worth your while to ask after her. (18 слів)

A: Pretty busy place you got. (5 слів)

B: Nation's on the move. Some search for kin, others just want to get out of the way of the armies. They all need food, drink, and a night's rest in warmth. (31 слово)

A: So, war's been good for your trade? (7 слів)

B: Aye, so far. But it'd be best to know peace again. Times like these you never know what tomorrow will bring. (21 слово)

A: There a contract on the griffin? (6 слів)

Середня довжина репліки: 15 слів

3) З наративного жанру «мілітарі»:

A: Five seconds. Standby for greenlight. (5 слів)

B: Down the ropes! Go, go! (5 слів)

C: Go! Go! Go! (3 слова)

B: 2nd squad on me to the target building! Move! (9 слів)

C: Move it, move it! Set up the blocking position! Let's go! (11 слів)

B: There's the target building! Left side door breach! Stack up! (10 слів)

B: Blow the charge! (3 слів)

D: Breaching, breaching! (2 слів)

B: Go go go! (3 слів)

Середня довжина репліки: 6 слів

Наведені приклади свідчать про надзвичайну стислість реплік у внутрішньоігровому тексті воєнної тематики у порівнянні із іншими та майже в два з половиною рази меншу середню довжину реплік. Зазначимо й високу частотність редуплікації (“*Go, go!*”, “*Move it, move it!*”, “*Breaching, breaching!*”), яка в цьому випадку додає репліці значення «хутчіше», та еліпсис. На відміну від попередніх двох фрагментів, в яких еліпсис розповсюджується насамперед на допоміжні дієслова (як-от “*(Do) you need any extra guns?*”) та копулятивне дієслово ‘*be*’ (як-от “*(I’m) looking for a woman*”, “*(Is) there a contract on the griffin?*”), в останньому фрагменті він поширюється і на автосемантичні дієслова, залишаючи номінативні фрази:

A: (There are) five seconds (left). (We are on) Standby for greenlight.

B: (Climb) down the ropes! Go, go!

C: Go! Go! Go!

B: 2nd squad (rally) on me (and move) to the target building! Move!

C: Move it, move it! Set up the blocking position! Let's go!

B: There's the target building! (Everyone, prepare for a) left side door breach! Stack up!

B: Blow the charge!

D: (I'm) Breaching (the door), (I'm) breaching (the door)!

B: Go go go!

Варті уваги й граматичні особливості внутрішньоігрового тексту цього наративного жанру, а саме – його висока модальність: 48,8% проти 32,1% в інших жанрах. Водночас 43,4% з 48,8% належить спонукальній модальності, а з них 38,8% – дієсловам наказового способу як найпростішому, місткому засобу виразити команду чи наказ, приклади чого відображені у процитованому вище фрагменті тексту. Також на передній план виходить вища актуалізація *present continuous*, яка склала 8,3% від усіх маркованих граматичних рис проти 3,4% в інших жанрах: як-от “*breaching*” із вищенаведеного тексту, “*going dark*”, “*engaging*”, “*returning to base*”. Усі ці приклади – еліптовані конструкції, що підтверджують розуміння та виконання одним персонажем команди іншого.

Треба сказати також і про часте застосування такого прийому, як змішування та перемикання кодів, який склав 12,7% маркованих стилістичних засобів проти 0,9% в інших жанрах. В цьому випадку іншими кодами виступили арабська та російська мови (мови супротивників у відеогрі), які супроводжували не тільки сюжетні кат-сцени, але й безпосередньо ігровий процес.

Лінгвостилістичні особливості дієгетичних текстів відеоігор наративного жанру «наукова фантастика» були досліджені в текстах її піджанру «кіберпанк», тому, перш ніж перейти до лінгвістичної інтерпретації

результатів, вважаємо за доцільне окреслити основні мотиви «кіберпанку» як літературного жанру.

Першим романом у жанрі «кіберпанк» вважається «Нейромант» (1984) В. Гібсона, тоді як саме слово, похідне від англ. *cyber* та *punk* (тобто «покидьок»), вперше застосував письменник Б. Бетке на початку 1980-х років (Бовсунівська, 2019, с. 52). Використання слова на позначення жанру загалом започаткував рецензент творів В. Гібсона Гарднер Дозуа, описуючи типовий світ жанру як поєднання високих технологій та при цьому низького життєвого рівня (там само). Т. Бовсунівська дає таке визначення жанру: «кіберпанк – це своєрідний протест проти глобального бізнесу та усеосяжного технічного процесу, для яких людина з її почуттями та бажаннями – усього лише піщинка. Цей жанр відображає страх перед майбутніми технологічними досягненнями та прагнення відстояти свою людську гідність й особисту свободу». Як ознаки жанру дослідниця (там само) наводить високі технології та низький рівень життя, трансреалізм, героя, якого заступив антигерой, постійну акцентуацію на новому світовому порядку, філософію антигуманізму, використання нанотехнологій, кібернетики тощо.

Таким чином, лексичні особливості дієгетичних текстів відеоігор наративного жанру «наукова фантастика», чи її піджанру «кіберпанк», полягають у використанні в ньому численних технічних термінів. Для того, щоб розмежувати реальні терміни та терміни авторського фантастичного світу, дослідники використовують різні лінгвістичні терміни, наприклад, *квазіспеціальна лексика* (Вільховченко та Шайнер, 2019, с. 74) як «шар лексичних новоутворень, який номінує об'єкти та явища, що існують суто в авторському фантастичному світі. Спеціальна лексика є жанротвірною і слугує основою лексичної системи науково-фантастичного тексту». Про її роль у тексті науковці відмічають, що «подібно до власне екзотизмів, квазіспеціальна лексика також набуває стилістичного забарвлення в тексті: з одного боку, ця лексика є неначе знайомою, нейтральною для персонажів фантастичного світу, а з іншого – вона є новою, невідомою, екзотичною для

читача» (там само). Також у працях вітчизняних учених (Шапошник, 2014) замість терміна *квazіспеціальна лексика* можна зустріти термін *квazіреалії*. Уся квazіспеціальна лексика також становить авторські okazіоналізми.

Проаналізуємо представників лексико-семантичної групи «технології», яка у внутрішньоігровому тексті наративного жанру «наукова фантастика» складає 8,3% від усієї маркованої лексики проти 0,7% в інших жанрах. Хоча під час дослідження ми не ставили мету розмежовувати загальну лексику, яку можна використовувати для опису технологій, технічні терміни та квazіспеціальну лексику, ми помітили, що дієгетичний текст насичений представниками усіх трьох груп, наприклад:

- 1) загальна лексика для опису технологій (тобто лексеми, що ввійшли до побутової лексики): *laser; drone; robot; generator; TV; coil; artificial intelligence (AI); data; code; overwrite; port; network; system shutdown; antenna; satellite; scanner* тощо;
- 2) спеціальна лексика, або технічні терміни: *polytechnic; automatic; RAM; microrotor; coprocessor; jack; malware; subnet; encryption; chromatic; electrode; firewall; cyberattack; breach; cooling system; circuit* тощо;
- 3) квazіспеціальна лексика: *cyberware; cyberdeck; mech; netrunner; flatline; cybernetic; cyberpsychosis; android; braindance; cyberspace; engram; shard; biomon* тощо.

Увагу привертають і засоби словотвору авторських okazіоналізмів, наприклад:

- 1) афіксація: *cyber-* (*ware, space, deck, net, psychosis*); *bio-* (*monitor; chip*); *holo-* (*skin*);
- 2) основоскладання: *netrunner; Soullkiller; chipslot; quickhack*;
- 3) скорочування у поєднанні з основоскладанням (англ. *clipping*): *dataterm; ripperdoc; holo; dataterm; decomish/decommed (decommission, decommissioned); eddie (eurodollar)*, що особливо вдало створює ефект обізнаності персонажів із концептами вигаданого світу;

4) аббревіація: *BD (braindance)*; *ICE (intrusion countermeasures electronics)*; *AV (aerovehicle)*.

На передній план у внутрішньоігровому тексті наративного жанру «наукова фантастика» також виходять лексико-семантична група «медична лексика» та численні маркери розмовного стилю (колоквіалізми, принизлива лексика тощо), які ми вважаємо доцільним пояснити саме через належність тексту вибірки до піджанру «кіберпанк».

Як зазначають Н. В. Глінка та В. М. Гавриленко (2016, с. 89), тексту цього жанру властиве «мовне відображення повної або часткової втрати тілесності», а саме (с. 90) – «трансформація тіла за допомогою комп'ютерних імплантів... (що) часто відбивало зміну соціального статусу в кіберпанковому суспільстві». Ті ж самі мотиви властиві ще відеоігровому тексту з вибірки, для ілюстрації чого наведемо приклад фрагменту письмового наративного тексту, фішингового електронного листа, що пропонує придбати кіберімпланти (див. рис. 3.22) :



Приклад письмового сюжетного тексту з відеогри наративного жанру «наукова фантастика (кіберпанк)» (CD Projekt Red, 2020) (рис. 3.22)

Наведений вище фрагмент ілюструє відразу декілька основних мотивів жанру:

- 1) по-перше, втрату власної тілесності та заміну її на імпланти;
- 2) по-друге, доволі коротке життя мешканців фантастичного світу (наприклад, *“used one week only”*, вірогідно, свідчить про раптову смерть минулого власника);
- 3) по-третє, надзвичайно високий рівень злочинності в дистопічному світі: сам електронний лист схожий на спробу шахрайства, а перелік імплантів на продаж та відсутність інформації про їхнє походження (*“price reduction due to lack of owner records”*) спонукають до думки про незаконну торгівлю органами.

Щодо лексичного рівня, навіть у такому короткому фрагменті актуалізуються лексеми, що описують тіло, чи медичні терміни: *“synskin”*, *“calf”*, *“muscle”*, *“joint”*. У внутрішньоігровому тексті загалом так само спостерігається численна реалізація таких лексем, як *“implant”*, *“cortex”*, *“circulatory system”*, *“adrenaline”*, *“bioconductor”*, *“biomonitor”*, *“immunity”*, *“optical”*, *“holoskin”*, *“dermal”*, *“psychoactive”*, *“clinical”*, *“diagnosis”*, *“therapy”*, *“coma”*, *“neural”* тощо, які було віднесено до групи «медична лексика» та які разом склали 2,6% від усієї маркованої лексики проти 1,5% в інших жанрах.

Характерні риси розмовного стилю, як-от колоквіалізми (10,2% від усіх маркованих стилістичних рис проти 7,6% в інших жанрах) та принизлива чи обценна лексика (9,6% проти 7,5%), на нашу думку, пояснюються походженням типового героя жанру «кіберпанк» – антигероя з сумнівною мораллю, який виріс у важких умовах та виживає в жорсткому, антиутопічному сетингу, що відображається й в його мовленні. Проілюструємо це на фрагменті усного діалогу (у кадрі два персонажі; один протягує іншому чарку з алкоголем, поки той вправляє собі зламаній ніс):

Pepe: A little... anesthesia. A moment of pain, and you'll be set. Do it, choom.

V: Urgh, motherfucker!

Pepe: Everything chill, mano?

V: Some bastard tried to mug me. I handled it.

Pepe: Who? Local guy?

V: Ya really think somebody local'd try to mug me, Pepe?

Окрім обценної лексики та графону “*ya*” для передачі неретельної вимови, звернімо увагу також на лексеми “*choom*” та “*mano*”. “*Choom*” («приятель») – авторський оказіоналізм, який є прикладом змішування кодів: в цьому випадку лексема вигадана та додає колориту фантастичному світу гри. “*Mano (mana)*” – скорочення ісп. “*hermano*” (брат) чи “*hermana*” (сестра) (залежно від того, яку стать персонажа обрав гравець), характеризує мексиканське походження співрозмовника. Загалом, змішування чи перемикання кодів як художній прийом склало 2,1% від усіх стилістично маркованих одиниць проти 1,1% в інших жанрах, що у віртуальному світі гри підкреслює його різномайття: іншими кодами стали іспанська, японська та гаїтянська креольська мови. Також до мовленнєвого портрета персонажів інколи було внесено й особливості їхньої англійської вимови (так зване «контаміноване мовлення»), наприклад, “*De interface will adjust de ebb and flow of data to de capabilities of your brain*” у мові персонажів гаїтянського походження.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 3

Схарактеризовано провідні комунікативні функції внутрішньоігрових дієгетичних текстів відповідно до матеріалу дослідження. Інтерпретовано результати лінгвопрагматичного та лінгвостилістичного аналізу дискурсивних особливостей дієгетичних усних і письмових сюжетних текстів, текстів інтерфейсу, дієгетичних текстів відеоігор різних ігрових та наративних жанрів. Здійснено спробу встановити кореляцію дистинктивних лінгвостилістичних і лінгвопрагматичних характеристик дієгетичних текстів відповідно до належності відеоігри до певного ігрового чи наративного жанру.

Фактологію дослідження формує корпус текстів обсягом близько 5500 фраз.

Експериментально доведено, що внутрішньоігрові дієгетичні тексти можуть виконувати такі функції: ідентифікаційну, інформативну, апелятивну (експліцитно-апелятивну та імпліцитно-апелятивну), функцію зворотного зв'язку, сюжетнотворчу, образотворчу та композиційну.

У таких типах текстів, як усні і письмові сюжетні тексти, реалізуються переважно сюжетнотворча та образотворча функції, відповідно, 89,9% реалізацій загального обсягу усних сюжетних текстів та 81,5% реалізацій вибірки письмових сюжетних текстів. Для текстів інтерфейсу більш характерні такі функції, як: інформативна (51,5%), ідентифікаційна (30,7%) й експліцитно-апелятивна (9%), які у матеріалі нашої вибірки сумарно склали 91,2% реалізацій від загального обсягу текстів інтерфейсу.

Зіставний аналіз лінгвостилістичних особливостей усних і письмових сюжетних внутрішньоігрових дієгетичних текстів дозволив дійти висновку, що **усний сюжетний текст** відеоігор тяжіє до розмовного стилю мовлення, про що свідчить поширеність в ньому маркерів розмовно-побутового стилю (85,3%): колоквіалізмів, вигуків, слів-філерів, принизливої лексики тощо. Спільною характеристикою усних і письмових сюжетних текстів на відміну від текстів інтерфейсу є кількісне переважання граматичних форм на

позначення минулого та майбутнього часів над формами теперішнього часу у співвідношенні майже 3:1. Тексти інтерфейсу вирізняє переважання дієслівних форм теперішнього часу та використання мовних одиниць зі значенням спонукальної модальності.

До лексичних особливостей сюжетних текстів належать вищі показники частотності використання власних імен віртуальних персонажів. У письмових текстах, на противагу усному тексту, було встановлено ширше розповсюдження числівників: в письмових сюжетних текстах числівники зазвичай позначають дати, які є особливістю деяких жанрів (як-от будь-якої кореспонденції), а в тексті інтерфейсу – числові дані, важливі для гравця (як-от кількість очок).

За результатами аналізу дискурсивних особливостей внутрішньоігрових дієгетичних текстів було встановлено лексико-граматичні та стилістичні відмінності між текстами відеоігор різних ігрових і наративних жанрів. Зроблено висновок про кореляцію дистинктивних рис дієгетичних текстів відповідно до жанрової належності відеоігри. У межах таксономії відеоігор ігрового жанру (екшн, шутер, екшн-пригодницький, стратегія, симулятор, рольова гра) було встановлено дистинктивні граматичні та лексичні риси. Дистинктивними лексико-граматичними рисами дієгетичних текстів відеоігор жанрів «екшн» і «шутер» є поширеність апелятивів і засобів реалізації спонукальної модальності, зокрема дієслівних форм наказового способу дієслова, лексем, що належать до лексико-семантичних груп «рух», «насильство», «смерть», «здоров'я та безпека», «допомога» та лексем, що характеризують взаємини між людьми в опозиції «свій-чужий» (як-от “*enemy*”, “*team*”, “*target*”). У дієгетичних текстах відеоігор жанрів «стратегія», «симулятор», «рольова гра» зафіксовано кількісне переважання дієслівних форм пасивного стану та умовного способу, поширена дистрибуція числівників, за допомогою яких гравець формує уявлення про зростання персонажа чи віртуального світу. Також жанр «рольова гра» вирізняє більше

розповсюдження лексем, належних до лексико-семантичної групи «зміна стану» (як-от “*damage*”, “*gain*”, “*restore*”).

Серед дискурсивних особливостей дієгетичних текстів відеоігор різних наративних жанрів («фентезі», «вестерн», «горор» «воєнна тематика», «наукова фантастика») слід передусім назвати зумовленість вибору лексичних одиниць і синтаксичних конструкцій часово-просторовими характеристиками відеогри. Так, дієгетичним текстам відеогор, час дії яких відноситься до далекого минулого («Середньовіччя», «Дикий Захід») більш властиве використання архаїзмів та релігійної лексики, що дозволило авторам більш достовірно відтворити мовлення персонажів епохи. У лексичному складі дієгетичного тексту відеогри наративного жанру «фентезі» зафіксовано різноманітну «фентезійну» лексику (наприклад, міфоніми на позначення фентезійних істот), на яку припадає 9,2% від усієї маркованої лексики. Дієгетичний текст відеогри-вестерну додатково вирізняється лексикою на позначення американських культурних реалій (2,3% від усієї маркованої лексики), яка називає географічні та історичні поняття, описує американський побут, правосуддя, побут корінних народів Північної Америки, пейоративні позначення осіб. Зазначимо також і вищий відсоток реалізації лексем лексико-семантичної групи «коштовності» (3,9% проти 1,4% в інших жанрах).

У дієгетичному тексті відеогри наративного жанру «горор» встановлено вищу частотність використання лексики лексико-граматичної групи «здоров'я та безпека» (4,2% у порівнянні з 2,1% у відеоіграх інших жанрів).

Дієгетичний текст відеоігор військової тематики демонструє особливості, властиві військовому дискурсу в цілому. Лексика, пов'язана з війною чи веденням бою, складає 34,7% маркованих слів проти лише 4,4% у текстах інших наративних жанрів. Було встановлено використання в тексті майже всіх видів військових термінів (тактичних, військово-організаційних, військово-технічних, термінології за видами збройних сил та за родами військ). Відзначено високу частотність термінів, що дозволяють стилізувати текст як радіокомунікацію, аббревіатур, скорочень, військового сленгу. На

синтаксичному рівні виявлено надзвичайну стислість речень, використання еліпсису та редуплікації, спостерігається актуалізація спонукальної модальності (43,4% від усіх установлених граматичних рис проти 21,1% в інших жанрах) і тривалого теперішнього часу (8,3%). Акцентовано на частому використанні стилістичного прийому змішування лінгвістичних кодів.

Лінгвостилістичний аналіз дієгетичного тексту наративного жанру «наукова фантастика» виявив характерні риси як «наукової фантастики» взагалі, так і її підвиду «кіберпанк» принагідно до тексту відеоігор. Відзначено вищу частотність використання термінів для опису технологій (8,3% від усієї маркованої лексики проти 0,7% у відеоіграх інших жанрів), серед яких було виявлено як загальну лексику для опису технологій, так і спеціальну (технічні терміни), а також квазіспеціальну лексику. Виявлено широку вживаність лексем лексико-семантичної групи «медична лексика», що пояснюється одним із мотивів жанру «кіберпанк» – повною чи частковою втратою тілесності. Серед стилістичних ознак слід назвати наявність таких маркерів розмовного стилю, як колоквиалізми, слова-філери, обценна лексика тощо, які допомагають достовірно відтворити низький соціальний статус персонажів відеоігри цього жанру.

Установлено одночасне використання різних лінгвістичних кодів у дієгетичних текстах відеоігор усіх наративних жанрів як лінгвостилістичний маркер таких текстів.

Основні положення Розділу 3 відображено в 7 публікаціях (Шаламай, 2022в; Шаламай, 2023; Шаламай, 2024а; Шаламай, 2024б; Шаламай, 2024в; Shalamay, 2024а; Shalamay, 2024b).

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

1. Відповідно до завдань дисертаційної праці було здійснено опис і дано характеристику змісту та структури такого складного явища комунікативної культури, як «відеоігровий дискурс». Було встановлено співвіднесеність відеоігрового дискурсу з дискурсом Інтернету, електронним та комп'ютерним дискурсом. У процесі дослідження в основу робочого визначення відеоігрового дискурсу було покладено його тлумачення як складного мовленнєвого утворення, що може поєднувати текст/тексти з його/їхніми соціальним, економічним та іншими ситуативними контекстами.

Опис і лінгвістичну характеристику відеоігрового дискурсу здійснено з дотриманням критеріїв дослідження особливостей мультимодального дискурсу, про спільність із яким свідчать такі дистинктивні риси: 1) використання кількох модусів для створення та передачі значення; 2) їхній рівнозначний потенціал у створенні значення; 3) досягнення зв'язності дискурсу за допомогою всіх модусів; 4) соціальна зумовленість мультимодального тексту. Відтак, відеоігровий дискурс визначено як мультимодальне явище, яке поєднує аудіо-, відео-, лінгвістичний, жестовий, просторовий, тактильний і процедурний модуси.

Оскільки дієгетичні тексти – невід'ємна складова художнього світу відеоігри, що, власне, визначає їхню дискурсивну природу, специфіка дослідження, спрямованого на визначення дискурсивних особливостей дієгетичних текстів відеоігор, зумовила визначення провідних ознак відеоігри як складного культурного і мовного (текстового) феномена: 1) наповненість змістом; 2) упорядкованість та регулювання її правилами; 3) «замкненість», початок та кінець, і місце проведення; 4) зберігання у пам'яті як культурної форми, емоційного переживання; 5) неналежність до обов'язкових потреб; 6) відмінність від повсякденної поведінки; 7) непримусовість; 8) соціальна функція.

Актуальна для комплексу розв'язаних у студії завдань класифікація відеоігор враховує такі критерії: платформа, режим гри, наративність, жанр відеогри, віковий рейтинг серед гравців.

2. В експериментальній частині дослідження було встановлено характер кореляції дискурсивних особливостей дієгетичних текстів. Згідно із завданнями і напрямом дослідження, її обґрунтовано у прагматичному, стилістичному та лексико-граматичному аспектах відповідно до: 1) типу дієгетичного тексту в аспекті його локалізації (усний сюжетний текст, письмовий сюжетний текст і текст інтерфейсу); 2) належності відеоігор до певних ігрових жанрів; 3) належності їх до певних наративних жанрів.

Процедурний алгоритм експериментального дослідження зумовив п'ять поступових етапів його проведення: 1) добір шести відеоігор, текст яких за своєю розмаїтістю (поліжанровість внутрішньоігрового тексту, ігровий та наративний жанри) задовольнив би завдання дослідження; 2) обробка внутрішньоігрового дієгетичного тексту для подальшого інструментального аналізу у програмі *MaxQDA Analytics Pro 2020*; 3) здійснення лінгвопрагматичного квалітативного аналізу на обмеженому матеріалі вибірки (близько 40 000 слів чи 5 500 фраз) та верифікація результатів; 4) здійснення лінгвостилістичного квантитативного аналізу тексту на повному матеріалі вибірки (близько 520 000 слів) та верифікація результатів; 5) лінгвістична інтерпретація результатів експериментального дослідження.

Реалізована в процедурній схемі методика експериментального дослідження дає підстави стверджувати, що дібраний для аналізу мовний матеріал є достатньо різноманітним для подальшого вивчення кореляції між дискурсивними рисами та критеріями відбору тексту. Загальний обсяг вибірки, можливість опрацювати її за допомогою програмного забезпечення, подальша верифікація та систематизація результатів (сортування їх за змінними для кожного окремого текстового документа) забезпечили надійність отриманих результатів.

3. Лінгвістична інтерпретація результатів експериментального дослідження внутрішньоігрових дієгетичних текстів відеоігор дозволила дійти кількох важливих висновків.

В результаті проведеного експерименту доведено, що внутрішньоігрові дієгетичні тексти можуть виконувати такі функції: інформативну, ідентифікаційну, апелятивну (експліцитно- й імпліцитно-апелятивну), функцію зворотного зв'язку, сюжетнотворчу, образотворчу та композиційну. Усним і письмовим сюжетним текстам властиві переважно сюжетнотворча та образотворча функції, відповідно, 89,9% реалізацій загального обсягу усних сюжетних текстів та 81,5% реалізацій вибірки письмових сюжетних текстів. Текстам інтерфейсу властивіші такі функції, як: інформаційна (51,5%), ідентифікаційна (30,7%) й експліцитно-апелятивна (9%) (у матеріалі нашої вибірки вони склали 91,2% реалізацій від загального обсягу текстів інтерфейсу).

Зіставний аналіз лінгвостилістичних особливостей усних і письмових сюжетних внутрішньоігрових дієгетичних текстів спонукає до такого висновку: в усному сюжетному тексті відеоігор переважають типові риси розмовно-побутового стилю мовлення (колоквіалізми, вигуки та слова-філери тощо), які разом склали 85,3%. Сюжетні тексти (усні та письмові) відрізняються від текстів інтерфейсу кількісною перевагою граматичних форм на позначення минулого та майбутнього часів над формами теперішнього часу у співвідношенні майже 3:1, а також вищими показниками частотності використання власних імен віртуальних персонажів. Для текстів інтерфейсу характерним є переважання дієслівних форм теперішнього часу та використання мовних одиниць зі значенням спонукальної модальності. У будь-якому письмовому тексті, як сюжетному так і тексті інтерфейсу, встановлене ширше використання числівників: в письмових сюжетних текстах числівники зазвичай позначають дати, які, власне, становлять специфіку деяких жанрів (наприклад, будь-якої кореспонденції), а в тексті інтерфейсу – числові дані, важливі для гравця (як-от кількість очок).

4. Аналіз дискурсивних особливостей внутрішньоігрових дієгетичних текстів уможливив: 1) установлення лексико-граматичних і стилістичних відмінностей між текстами відеоігор власне ігрових і наративних жанрів; 2) кореляцію дистинктивних рис дієгетичних текстів відповідно до жанрової належності відеоігри.

У межах таксономії відеоігор різних ігрових жанрів (екшн, шутер, екшн-пригодницький, стратегія, симулятор, рольова гра) встановлено дистинктивні граматичні та лексичні риси. Для дієгетичних текстів відеоігор жанрів «екшн» і «шутер» – це поширеність апелятивів і засобів спонукальної модальності (модальних часток і дієслівних форм наказового способу дієслова), лексем, що належать до лексико-семантичних груп «рух», «наси́льство», «смерть», «здоров'я, безпека», «допомога», та лексем для характеристики взаємин між людьми в опозиції «свій-чужий» (як-от *“enemy”*, *“team”*, *“target”*). У дієгетичних текстах відеоігор жанрів «стратегія», «симулятор», «рольова гра» зафіксовано кількісне переважання дієслівних форм пасивного стану та умовного способу порівняно з текстами інтерфейсу інших жанрів, поширена дистрибуція числівників, за допомогою яких гравець формує уявлення про зростання персонажа чи віртуального світу. Також жанр «рольова гра» вирізняє більше розповсюдження лексем, належних до лексико-семантичної групи «зміна стану» (як-от *“damage”*, *“gain”*, *“restore”*).

Дискурсивні особливості дієгетичних текстів відеоігор різних наративних жанрів (фентезі, вестерн, горор, воєнна тематика, наукова фантастика) зумовлені передусім часово-просторовими характеристиками відеоігри. Так, дієгетичному тексту відеоігор, які зображують часи Середньовіччя, більш властиве використання лексем-архаїзмів, що дозволило розробникам достовірно відтворити мовлення персонажів цієї доби. Дієгетичний текст відеоігри наративного жанру «фентезі» вирізняється використанням так званої «фентезійної» лексики (9,2% від усієї маркованої), зокрема міфонімами на позначення фентезійних істот. Як дієгетичним текстам, час дії яких відноситься до Середньовіччя, так і текстам відеоігри-

вестерну властива велика розмаїтість лексем, пов'язаних з релігією. Характерною рисою текстів гри-вестерну є і лексика на позначення американських культурних реалій (2,3% від усієї маркованої лексики), яка називає географічні та історичні поняття, описує американський побут, правосуддя, життя корінних народів Північної Америки, пейоративні позначення осіб. Відзначено і вищий відсоток використання лексем лексико-семантичної групи «коштовності» (3,9% проти 1,4% в інших жанрах).

Аналіз дієгетичного тексту наративного жанру «горор» виявив вищу частотність використання слів лексико-семантичної групи «здоров'я та безпека» (4,2% проти 2,1% у відеоіграх інших жанрів).

Дієгетичному тексту відеоігор воєнної тематики властиві особливості воєнного дискурсу в цілому. Лексика, пов'язана з війною чи веденням бою, складає 34,7% маркованих слів проти лише 4,4% у текстах інших наративних жанрів, та охоплює майже всі види військових термінів (тактичних, військово-організаційних, військово-технічних, термінології за видами збройних сил та за родами військ). Відзначено високу частотність термінів, що стилізують текст як радіокомунікацію, а також аббревіатур, скорочень, військового сленгу. На синтаксичному рівні вирізняється надзвичайна стислість речень, явища еліпсису та редуплікації, спостерігається актуалізація спонукальної модальності (43,4% від усіх установлених граматичних рис проти 21,1% в інших жанрах) і тривалого теперішнього часу (8,3%). Наголошено на частому використанні стилістичного прийому змішування лінгвістичних кодів.

Лінгвостилістичний аналіз дієгетичного тексту наративного жанру «наукова фантастика» виявив характерні риси як «наукової фантастики» взагалі, так і її підвиду «кіберпанк» принагідно до тексту відеоігор. Відзначено вищу частотність використання термінів для опису технологій (8,3% від усієї маркованої лексики проти 0,7% у відеоіграх інших жанрів), серед яких: загальна лексика для опису технологій, спеціальна (технічні терміни) та квазіспеціальна лексика. Спостерігається широка вживаність одиниць лексико-семантичної групи «медична лексика», що пояснюється одним із

мотивів жанру «кіберпанк» – повною чи частковою втратою тілесності. Відзначено високу поширеність маркерів розмовного стилю: колоквіалізмів, слів-філерів, обценної лексики, які характеризують зазвичай низький соціальний статус персонажів цього жанру.

Установлено одночасне використання різних лінгвістичних кодів у дієгетичних текстах відеоігор усіх наративних жанрів, що також є лінгвостилістичним маркером таких текстів.

Таким чином, експериментально встановлено і обґрунтовано кореляцію дистинктивних лінгвостилістичних і лінгвопрагматичних характеристик дієгетичних текстів зі змістовим наповненням відеоігор, особливостями певних типів дієгетичного тексту (усного сюжетного, письмового сюжетного або тексту інтерфейсу) та з належністю відеогри до певного ігрового чи наративного жанру.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андреева, І. О. (2016). *Мультимодальний аналіз дискурсу: методологічна основа та перспективи напрямку*. Одеський Лінгвістичний Вісник, 7, 3–8.
2. Бацевич, Ф. С. (2002). *Термінологія комунікативної лінгвістики: аспекти дискурсивного підходу*. Вісник: Проблеми Української Термінології. Львів: Національний Університет «Львівська Політехніка», 453, 30–34.
3. Бацевич, Ф. С. (2004). *Основи комунікативної лінгвістики*. Київ: Академія.
4. Бацевич, Ф. С. (2006). *Вступ до лінгвістичної генології*. Київ: ВЦ «Академія».
5. Біблія (б.д.). *BibleGateway.com: A searchable online Bible in over 150 versions and 50 languages*. <https://www.biblegateway.com/>
6. Бовсунівська, Т. (2019). *Задзеркалля в романі «Розпізнавання Образів» Вільяма Гібсона*. Слово і Час, (12), 50-57. <https://doi.org/10.33608/0236-1477.2019.12.50-57>
7. Богдан, С. К. (2011). *Методи й методика лінгвостилістичних досліджень*. Луцьк: ВНУ ім. Л. Українки.
8. Бугайчук, О. В. (2023). *Функціонування військових термінів у німецькомовному військовому дискурсі*. Scientific Bulletin of Kherson State University Series Germanic Studies and Intercultural Communication (Issue 1, с. 137–142). Kherson State University. <https://doi.org/10.32999/ksu2663-3426/2023-1-19>
9. Бумар, К. С. (2020). *Лінгвокультурна адаптація вульгаризмів в українськомовних перекладах сучасної італійської прози*. Науковий Журнал Львівського Державного Університету Безпеки Життєдіяльності «Львівський Філологічний Часопис», 8, 20–25. <https://doi.org/10.32447/2663-340X-2020-8.3>

10. Варбанець, Т. В. (2020). Онімний складник електронного дискурсу комп'ютерних ігор. [Дис. канд. філ. наук, Одеський національний університет ім. І. І. Мечникова]
11. Вільховченко, Н. П., & Шайнер, Г. І. (2019). *Фантастизми та терміни в науково-фантастичному тексті: принципи взаємодії*. Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Філологія, № 43, том 2. <https://doi.org/10.32841/2409-1154.2019.43.2.19>
12. Воробйова, О. П. (2010). *Словесна голографія у пейзажному дискурсі Вірджинії Вулф: модуси, фрактали, фузії*. Когніція, Комунікація, Дискурс (Електронний Збірник Наукових Праць), сер. Філологія, 1, 47–74.
13. Гейзінга, Й. (1994). *Ното Ludens. Досвід визначення ігрового елемента культури* (О. Мокровольський, Пер.). Київ: Основи.
14. Глінка, Н. В., & Гавриленко, В. М. (2016). *Жанр "кіберпанк" в американській літературі: причини виникнення та мовно-стилістичні особливості*. Наукові записки Національного університету "Острозька академія". Серія: Філологічна, Вип. 62, 88-90.
15. Гнатенко, Д., Венгер, Ю., & Дружина, Т. (2020). *Особливості перекладу англomовних комп'ютерних мультимедійних відеоігор*. Науковий Вісник ПНПУ Ім. К. Д. Ушинського, 31, 66–83. <https://doi.org/10.24195/2616-5317-2020-31-5>
16. Дудик, П. (2005). *Стилістика української мови: навчальний посібник*. Київ: ВЦ "Акад."
17. Єльцова, С., & Алаєва, Л. (2019). *Локалізація комп'ютерних відеоігор*. Науковий Вісник Міжнародного Гуманітарного Університету. Сер.: Філологія, 4(43), 60–63. <https://doi.org/10.32841/2409-1154.2019.43.4.14>
18. Єрмоленко, С. Я. (2005). Лінгвостилістика: основні поняття, напрями й методи дослідження. *Мовознавство*, № 3/4, 112–125.
19. Загнітко, А. П. (2008). *Основи дискурсології*. Донецьк: ДонНУ.

- 20.Калініченко, О. М. (2016). *Мультиmodalність художнього тексту: напрями лінгвопоетичних досліджень*. Науковий Вісник Міжнародного Гуманітарного Університету. Сер. Філологія., 2(21), 42–45.
- 21.Карпенко, М. Ю. (2016). *Онімний простір Інтернету (на матеріалі англomовних сайтонімів)* [Дис. канд. філол. наук]. Одеський національний університет, Одеса.
- 22.Карпенко, О., & Варбанець, Т. (2021). *Онімосфера комп'ютерних ігор*. *Науковий Вісник Ужгородського Університету. Серія: Філологія*, 1(45), 244–249. [https://doi.org/10.24144/2663-6840.2021.1.\(45\).244-249](https://doi.org/10.24144/2663-6840.2021.1.(45).244-249)
- 23.Колесник, О. С., Гаращук, К. В., & Гаращук, Л. А. (2015). *Теоретична фонетика англійської мови*. ЖДУ ім. Івана Франка.
- 24.Корольова, В. В. (2017). *Таксономія дискурсів у новітніх лінгвістичних студіях*. Журнал «Мова і Міжкультурна Комунікація», 1, 206–214.
- 25.Корольова, Т., Соріч, Р., & Александрова, О. (2021). *Військовий дискурс та особливості його перекладу*. Науковий вісник ПНПУ ім. К. Д. Ушинського, № 33, 369-386. <https://doi.org/10.24195/2616-5317-2021-33>
- 26.Кочан, І. М. (2008). *Лінгвістичний аналіз тексту* (2-ге вид.). Київ: Знання.
27. Кухаренко, В. А. (2000). *Практикум з стилістики англійської мови*. Вінниця: Нова книга.
- 28.Кухаренко, В. А. (2004). *Інтерпретація тексту*. Вінниця: Нова книга.
- 29.Міністерство молоді та спорту України. (2020, 9 вересня). Комісія з визнання видів спорту проголосувала за визнання кіберспорту офіційним видом спорту в Україні. <https://mms.gov.ua/news/komisiya-z-viznannya-vidiv-sportu-progolosuvala-za-viznannya-kibersportu-ofitsiynim-vidom-sportu-v-ukraini>
- 30.Мунтян, Л. В. (2013). *Концептуальний аналіз та методи дослідження вербалізованих концептів*. Наукові записки [Національного університету "Острозька академія"]. Сер. : філологічна, № 33, 103–105.

31. Пожарицька, О. О. (2021). *Жанрова таксономія відеоігор*. Нова філологія, 2(81), 66-75. <https://doi.org/10.26661/2414-1135-2021-81-2-9>
32. Помазан, О. С., & Ковтун, О. В. (2016). *Засоби вираження модальності в сучасній англійській мові*. Вісник СНТ. Вінниця, (8), 138-142.
33. Почепцов, Г. Г. (1999). *Теорія комунікації*. Київ: ВЦ «Київський університет».
34. Розвод, Е. В. (2017). *Концептуальний аналіз як стрижневий метод дослідження концепту*. Науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки, № 3, 61–67.
35. Романюк, О. С. (2016). *Дискурс як інтерактивна комунікативна діяльність*. Науковий Вісник Міжнародного Гуманітарного Університету. Сер.: Філологія, 1(24), 149–152.
36. Серажим, К. (2002). *Дискурс як соціолінгвальне явище: методологія, архітектоніка, варіативність (на матеріалах сучасної газетної публіцистики)*. Київ: КНУ ім. Т. Г. Шевченка.
37. Скиба, К. М. (2019). *Функціональний підхід, що ґрунтується на «скопос-теорії», як інструмент сучасного перекладача*. Збірник наукових праць “Актуальні проблеми філології та перекладознавства”, 18, 25–30. <https://doi.org/10.31891/2415-7929-2019-18-25-30>
38. Славова, Л. Л., & Борисенко, Н. Д. (2019). *Етноспецифіка кіноперекладу у дзеркалі міжкультурної комунікації*. Вісник Житомирського державного університету імені Івана Франка. Філологічні науки, 1(89), 124-128. [https://doi.org/10.35433/philology.1\(89\).2019.124-128](https://doi.org/10.35433/philology.1(89).2019.124-128)
39. Слободян М. В. *Методика концептуального аналізу у сучасній когнітивній лінгвістиці*. Гуманітарна освіта в технічних вищих навчальних закладах. 2009. № 17. С. 105–115.
40. Спірідонова, А. С., & Панасюк, Ю. В. (2020). *Лексико-семантичні особливості колоквіалізмів у сучасній британській пресі*. Вчені Записки

- ТНУ Імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Соціальні Комунікації, 31(70), 198–203. <https://doi.org/10.32838/2663-6069/2020.1-2/39>
41. Статівка, А. О. (2017). *Особливості відтворення іноземного акценту в англо-українському перекладі*. Вісник ХНУ ім. В. Н. Каразіна. Іноземна філологія, 85, 52-57.
42. Шапошник, О. М. (2014). *Проблеми відтворення у перекладі жанрових ознак наукової фантастики: лексико-семантичний контекст*. Наукові записки Національного університету «Острозька академія». Серія «Філологічна». 225-228.
43. Шевченко Л. Л. *Методика концептуальних досліджень*. Науковий часопис Національного педагогічного університету імені М. П. Драгоманова. Серія 10 : проблеми граматики і лексикології української мови. 2012. № 9. С. 52–56.
44. Шевченко, І. С. (2005). *Дискурс як когнітивно-комунікативний феномен*. Харків: Константа.
45. Шевченко, І. С., & Морозова, Є. І. (2003). *Дискурс як мислекомунікативне утворення*. Вісник ХНУ ім. В.Н. Каразіна, 586, 33–38.
46. Шевченко, І. В. (2014). *Дослідження понять «дискурс» і «текст» у сучасній лінгвістиці*. Наукові Записки Ніжинського Державного Університету ім. М. Гоголя. Сер. : Філологічні Науки, 2, 284–287.
47. Шило, С. (2017). *Поняттєві сфери термінів для номінації спонукальної модальності*. Актуальні питання гуманітарних наук, (17), 161-166.
48. Aarseth, E. (2004). Genre trouble: Narrativism and the art of simulation. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *FirstPerson: New media as story, performance, and game*. Cambridge, MA: The MIT Press.
49. Aarseth, E., Sunnanå, L., & Smedstad, S. M. (2003). A multidimensional typology of games. Level Up—Digital Games Research Conference, Utrecht.
50. Adams, E. (2013). *Fundamentals of Game Design* (3rd ed.). New Riders.

51. Apperley, T. H. (2006). *Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres*. *Simulation & Gaming*, 37(1), 6–23. <https://doi.org/10.1177/1046878105282278>
52. Benveniste, E. (1970). *L'appareil formel de nonciation*. *Langages*, 17.
53. Bogost, I. (2007). *Persuasive Games*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001>
54. British Museum. (2021). *The British Museum*. Retrieved July 8, 2024, from https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_1928-1009-378
55. Brooklyn Museum. (2014). *Brooklyn Museum*. Retrieved July 8, 2024, from <https://www.brooklynmuseum.org/opencollection/objects/3536>
56. Brown, G., & Yule, G. (1983). *Discourse Analysis*. Cambridge University Press.
57. Bühler, K. (2011). *Theory of Language: The representational function of language*. John Benjamins Publishing Company.
58. Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games* (Reprint ed.). University of Illinois Press.
59. Carr, D. (2003). *Play dead—genre and affect in Silent Hill and Planescape Torment*. *Game Studies*, 3(1). <http://www.gamestudies.org/0301/carr/>
60. Cook, G. (1980). *Discourse*. Oxford University Press.
61. Dijk, V. T. A. (1977). *Text and Context: Explorations in the Semantics and Pragmatics of Discourse*. London: Longman.
62. Dijk, V. T. A. (1985). *Discourse and Communication (Research in Text Theory)* (1st ed.). De Gruyter.
63. Dobrilova, T. (2021, November 1). *How Much Is the Gaming Industry Worth in 2021?* TechJury. <https://techjury.net/blog/gaming-industry-worth/#gref>
64. Dovey, J., & Kennedy H.W. (2006). *Game Cultures: Computer Games As New Media (Issues in Cultural and Media Studies)*. Open University Press.
65. Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. (2016). *Understanding Video Games: The Essential Introduction* (3rd ed.). Routledge.

66. Ensslin, A. (2011). *The Language of Gaming*. Macmillan International Higher Education.
67. Ensslin, A. (2015). Discourse of Games. *The International Encyclopedia of Language and Social Interaction*, 1–6.
<https://doi.org/10.1002/9781118611463.wbielsi154>
68. Ensslin, A., & Balteiro, I. (2019). *Approaches to Videogame Discourse*. Bloomsbury Academic.
69. Fowler, R. (1986). *Linguistic Criticism*. Oxford University Press.
70. Gee, J. P. (2013). Proactive design theories of sign use: Reflections on Gunther Kress. In M. Bock & N. Pachler (Eds.), *Multimodality and Social Semiosis: Communication, Meaning-Making, and Learning in the Work of Gunther Kress* (pp. 43–53). New York: Routledge.
71. Hall, C. (2020, July 7). The \$70 video game is inevitable, but it's not all bad news. Polygon. <https://www.polygon.com/2020/7/7/21314545/console-video-game-price-increase-70-video-game-ps5-xbox-series-x>
72. Halliday, M. A. K., & Christie, F. (1989). *Spoken and Written Language* (2nd ed.). Oxford University Press.
73. Harris, Z. (1951). *Methods in Structural Linguistics*. University of Chicago Press.
74. Harris, Z. S. (1952). *Discourse Analysis*. *Language*, 28(1), 1.
75. Hawreliak, J. (2019). *On the Procedural Mode*. In A. Ensslin & I. Balteiro (Eds.), *Approaches to Videogame Discourse: Lexis, Interaction, Textuality* (Reprint ed., pp. 223–246). Bloomsbury Academic.
76. Hocking, C. (2007, October 7). Ludonarrative dissonance in Bioshock. *Click Nothing*. Retrieved January 29, 2022, from http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html
77. Hodge, R., & Kress, G. (1988). *Social Semiotics* (1st ed.). Cornell University Press.
78. Huizinga, J. (1981). *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Routledge Kegan & Paul.

79. Jakobson, R. (1960). Linguistics and Poetics. In T. Sebeok (Ed.), *Style in Language* (pp. 350-377). Cambridge Massachusetts Institute of Technology Press.
80. Jones, C. (2020). *PS5 Controller: What Haptic Feedback Actually Does*. Screenrant. <https://screenrant.com/ps5-controller-what-haptic-feedback-actually-does/>
81. Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.
82. Koster, R. (2004). *A Theory of Fun for Game Design*. Scottsdale, AZ: Paraglyph Press.
83. Kress, G. (2010). *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. New York: Routledge.
84. Kress, G. (2012). Multimodal discourse analysis. In *The Routledge Handbook of Discourse Analysis* (pp. 35–50). Routledge.
85. Kress, G., & Leeuwen, V. T. (2001). *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication* (1st ed.). Bloomsbury Academic.
86. Kryzwinska, T. (2002). Hands-on horror. In G. King & T. Kryzwinska (Eds.), *ScreenPlay: Cinema/videogame/interfaces* (pp. 207). London: Wallflower Press.
87. Lemke, J. L. (2012). Multimedia and discourse analysis. In *The Routledge Handbook of Discourse Analysis* (pp. 79–89). Routledge.
88. Li, Z., Drew, M. S., & Liu, J. (2021). *Fundamentals of Multimedia* (3rd ed.). Springer Publishing.
89. Liebert, W., & Metten, T. (2013). Multimodal text. In C. Chapelle (Ed.), *The Encyclopedia of Applied Linguistics* (pp. 4336–4338). Oxford: Blackwell Publishing.
90. McCarthy, D., Curran, S., & Byron, S. (2005). *The Complete Guide to Game Development, Art, and Design*. Ilex.
91. Miles, M. B., Huberman, M. A., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. SAGE Publications, Inc.

92. Mills, K. A. (2010). *What Learners "Know" through Digital Media Production: Learning by Design*. *E-Learning and Digital Media*, 7(3), 223-236.
93. Millsap, Z. (2021). *Video Games Are Longer Than Ever, But Is That What Players Really Want?* CBR. <https://www.cbr.com/video-game-length/>
94. Murray, J. (1997), *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: The MIT Press.
95. Nord, C. (1992). Text analysis in translator training. In C. Dollerup & A. Loddegaard (Eds.), *Teaching translation and interpreting: training, talent and experience* (pp. 39–48). PHL: John Benjamins.
96. Nord, C. (1997). *Translating as a Purposeful Activity: Functionalist Approaches Explained (Translation Theories Explored)* (1st ed.). Routledge.
97. Nord, C. (2016). *Meaning, Sense, Function – What is Transferred?* *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 3–10.
<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.09.064>
98. O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry* (Benjamins Translation Library). John Benjamins Publishing Company.
99. Oancea, C. (2017). *'People speaks like this!' A few notes on subject-verb agreement in American English dialects*. *Analele Universitatii Ovidius Constanta, Seria Filologie*, 28, 151-162.
100. Ong, W. J. (2002). *Orality and Literacy*. Routledge.
101. Paltridge, B. (2006). *Discourse Analysis: An Introduction*. Bloomsbury Academic.
102. Potsdam, E., & Edmiston, D. (2015). *Imperatives*. Oxford Bibliographies Online Datasets.
<https://doi.org/10.1093/obo/9780199772810-0107>
103. Pozharytska, O., Morozova, I., Miliutina, K., Gusieva, G., & Lenska, O. (2023). *The Computer Game as an Alternative Artistic Discourse*. *Theory*

- and Practice in Language Studies, 13(2), 200-210.
<https://doi.org/10.17507/tppls.1302.05>
104. Rädicker, S., & Kuckartz, U. (2020). *Focused Analysis of Qualitative Interviews with MaxQDA*. MAXQDA Press.
 105. Rodríguez-Puente, P. (2021). *The English Phrasal Verb, 1650–Present (Studies in English Language)*. Cambridge University Press.
 106. Rough, B. (2020). Videogames as Neither Video Nor Games (A Negative Ontology). In J. Robson & G. Tavinor (Eds.), *The Aesthetics of Videogames (Routledge Research in Aesthetics)* (1st ed., pp. 24–41). Routledge. <http://dx.doi.org/10.4324/9781315210377>
 107. Schiffrin, D. (1994). *Approaches to Discourse*. Oxford: Blackwell.
 108. Stubbs, M. (1983). *Discourse Analysis: The Sociolinguistic Analysis of Natural Language*. University of Chicago Press.
 109. Statista. (2022). *Lifetime player spending in Call of Duty worldwide as of June 2022*. Retrieved from <https://www.statista.com/statistics/1244198/cod-lifetime-player-spending/>
 110. Tavinor, G. (2009). *The Definition of Videogames Revisited*. Oslo: The Philosophy of Computer Games Conference.
 111. Turner, G. W. (1973). *Stylistics*. Pelican Books.
 112. Witkowski, W. (2021, January 2). Videogames are a bigger industry than movies and North American sports combined, thanks to the pandemic. MarketWatch. <https://www.marketwatch.com/story/videogames-are-a-bigger-industry-than-sports-and-movies-combined-thanks-to-the-pandemic-11608654990>
 113. Wittgenstein, L. (1999). *Philosophische Untersuchungen (Philosophical Investigations)* (G. E. M. Anscombe, Trans.; 2nd ed.). Blackwell Publishers.
 114. Wolf, M.J.P. (2001). *The Medium of the Video Game*. Austin: University of Texas Press.

115. Zahir, S. S. (2023). *Is the Medieval Fantasy setting overused in RPGs?* [Blog post]. The Daily Star. <https://www.thedailystar.net/shout/news/the-medieval-fantasy-setting-overused-rpgs-3220916>

СПИСОК ДОВІДКОВИХ ДЖЕРЕЛ

116. Бобир, О. В. (Ред.), Буденний, В. Й., Мамчич, О. Б., & Нікітіна, Н. П. (2016). *Словник-довідник літературознавчих термінів*. Чернігів: ФОП Лозовий В. М.
117. Ковалів, Ю. І. (2007). *Літературознавча енциклопедія* (Т. 1: А — Л). Київ: ВЦ «Академія».
118. Мартинюк, А. П. (2011). *Словник основних термінів когнітивно-дискурсивної лінгвістики*. Харків: ХНУ імені В. Н. Каразіна.
119. Селіванова, О. (2006). *Сучасна лінгвістика: термінологічна енциклопедія*. Полтава: Довкілля-К.
120. Шевченко, Л. І., Дергач, Д. В., & Сизонов, Д. Ю. (2013). *Медіалінгвістика: словник термінів і понять*. КНУ ім. Т. Г. Шевченко.
121. Широков, В. А. (ред). (2017). *Словник української мови в 20-ти томах* (Т. 5; 8-9). Український мовно-інформаційний фонд НАН України.
122. Cambridge University Press. (n.d.). *Cambridge Dictionary*. Retrieved [11.07.2024], from <https://dictionary.cambridge.org/>
123. Oxford University Press. (n.d.). *Oxford English Dictionary*. Retrieved [11.07.2024], from <https://www.oed.com/>
124. Oxford University Press. (n.d.). *Oxford 3000 and 5000*. Oxford Learner's Dictionaries. Retrieved [11.07.2024], from <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/wordlists/oxford3000-5000>
125. Longman. (n.d.). *Longman Dictionary of Contemporary English*. Retrieved [11.07.2024], from <https://www.ldoceonline.com/>

126. Merriam-Webster. (n.d.). *Merriam-Webster Dictionary*. Retrieved [11.07.2024], from <https://www.merriam-webster.com/>
127. Richards, J. C., & Schmidt, R. W. (2011). *Longman Dictionary of Language Teaching and Applied Linguistics* (4th ed.). Longman.
128. Swan, M. (2017). *Practical English Usage*. Oxford University Press.

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

Відеоігри, тексти яких було досліджено

1. CD Projekt Red. (2020). *Cyberpunk 2077* [Video game]. CD Projekt.
2. Infinity Ward & Raven Software. (2016). *Call of Duty: Modern Warfare Remastered* [Video game]. Activision.
3. Rockstar Games. (2018). *Red Dead Redemption 2* [Video game]. Rockstar Games.
4. Capcom. (2019). *Resident Evil 2* [Video game]. Capcom.
5. CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt* [Video game]. CD Projekt.
6. Paradox Interactive. (2020). *Crusader Kings 3* [Video game]. Paradox Interactive.

Джерела відбору усного сюжетного тексту

1. Call of Duty Wiki. (n.d.). Category: Call of Duty 4: Modern Warfare Transcripts. Retrieved July 8, 2024, from https://callofduty.fandom.com/wiki/Category:Call_of_Duty_4:_Modern_Warfare_Transcripts
2. GAim4A. (2020, December 14). *Cyberpunk 2077 full transcript*. Game Scripts Wiki Blog. Retrieved July 8, 2024, from <https://game-scripts-wiki.blogspot.com/2020/12/cyberpunk-2077-full-transcript.html>
3. GAim4A. (2020a, September 13). *Red Dead Redemption 2 full transcript*. Game Scripts Wiki Blog. Retrieved July 8, 2024, from <https://game-scripts-wiki.blogspot.com/2022/01/red-dead-redemption-2.html>
4. GAim4A. (2019, July 12). *Resident Evil 2 (2019) full transcript*. Game Scripts Wiki Blog. Retrieved July 8, 2024, from <https://game-scripts-wiki.blogspot.com/2019/07/resident-evil-2-2019-full-transcript.html>
5. The Witcher 3: Wild Hunt game script (PS4). (2016, April 17). Retrieved July 8, 2024, from <https://gamefaqs.gamespot.com/ps4/702760-the-witcher-3-wild-hunt/faqs/73353>

Джерела відбору письмового сюжетного тексту

1. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *"Bushidō" and Neopostmodernism*. Retrieved July 8, 2024, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/%22Bushid%C5%8D%22_and_Neopostmodernism
2. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *A neon typhoon is about to hit America! It's US CRACKS and their NEW, SHOCKING SINGLE!*. Retrieved July 8, 2024, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/A_neon_typhoon_is_about_to_hit_America!_It%27s_US_CRACKS_and_their_NEW,_SHOCKING_SINGLE!
3. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *America After the War*. Retrieved July 8, 2024, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/America_After_the_War
4. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Arasaka Industrial Park/Computers*. Retrieved July 8, 2024, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Arasaka_Industrial_Park/Computers
5. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Can cyberpsychosis be cured?*. Retrieved July 8, 2024, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Can_cyberpsychosis_be_cured%3F
6. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Chrome Night Love*. Retrieved July 8, 2024, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Chrome_Night_Love
7. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Contemporary Netrunner Groups*. Retrieved July 8, 2024, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Contemporary_Netrunner_Groups
8. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Corpo (Lifepath)/Computers*. Retrieved July 8, 2024, from [https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Corpo_\(Lifepath\)/Computers](https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Corpo_(Lifepath)/Computers)
9. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Got a job*. Retrieved July 8, 2024, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Got_a_job
10. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Implants for cheap, cheap, CHEAP!*. Retrieved July 8, 2024, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Implants_for_cheap,_cheap,_CHEAP!
11. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Konpeki Plaza (shard)*. Retrieved July 8, 2024, from [https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Konpeki_Plaza_\(shard\)](https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Konpeki_Plaza_(shard))
12. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Martin Alito/Computers*. Retrieved July 8, 2024, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Martin_Alito/Computers
13. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Nomad cookbook from 2034*. Retrieved July 8, 2024, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Nomad_cookbook_from_2034
14. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Pathology of the Badlands*. Retrieved July 8, 2024, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Pathology_of_the_Badlands
15. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Revere Courier Services facility/Computers*. Retrieved July 8, 2024, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Revere_Courier_Services_facility/Computers

16. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Russel Greene/Computers*. Retrieved July 8, 2024, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Russel_Greene/Computers
17. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Samurai: Swords Crossed*. Retrieved July 8, 2024, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Samurai:_Swords_Crossed
18. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Secure Your Soul: Medical Report 11*. Retrieved July 8, 2024, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Secure_Your_Soul:_Medical_Report_11
19. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Silverhand: The Creator (and Destroyer) of Samurai*. Retrieved July 8, 2024, from [https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Silverhand:_The_Creator_\(and_Destroyer\)_of_Samurai](https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Silverhand:_The_Creator_(and_Destroyer)_of_Samurai)
20. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *The Coptic Bible?*. Retrieved July 8, 2024, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/The_Coptic_Bible?
21. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *The Cult of Santa Muerte: Who is the Lady of the Night?*. Retrieved July 8, 2024, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/The_Cult_of_Santa_Muerte:_Who_is_the_Lady_of_the_Night%3F
22. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *The Solo's Manual by Morgan Blackhand*. Retrieved July 8, 2024, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/The_Solo%27s_Manual_by_Morgan_Blackhand
23. Red Dead Wiki. (n.d.). *A letter from Penelope*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/A_letter_from_Penelope
24. Red Dead Wiki. (n.d.). *A Search for Ancient Bones*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/A_Search_for_Ancient_Bones
25. Red Dead Wiki. (n.d.). *A World of Amazement*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/A_World_of_Amazement
26. Red Dead Wiki. (n.d.). *Bear Attacks Worry Residents*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/Bear_Attacks_Worry_Residents
27. Red Dead Wiki. (n.d.). *Blackwater Locked Down*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/Blackwater_Locked_Down
28. Red Dead Wiki. (n.d.). *Blizzard Aftermath in Grizzlies*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/Blizzard_Aftermath_in_Grizzlies
29. Red Dead Wiki. (n.d.). *Bombardment of the Stars*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/Bombardment_of_the_Stars
30. Red Dead Wiki. (n.d.). *Bubonic Plague Spreads*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/Bubonic_Plague_Spreads
31. Red Dead Wiki. (n.d.). *Chicago Negroes Hold Anti-Lynching Service*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/Chicago_Negroes_Hold_Anti-Lynching_Service

32. Red Dead Wiki. (n.d.). *Explosions and Chaos*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/Explosions_and_Chaos
33. Red Dead Wiki. (n.d.). *Gang Hideout Discovered*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/Gang_Hideout_Discovered
34. Red Dead Wiki. (n.d.). *Gray Family History Letter*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/Gray_Family_History_Letter
35. Red Dead Wiki. (n.d.). *Guarma Island Sugar Boom*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/Guarma_Island_Sugar_Boom
36. Red Dead Wiki. (n.d.). *Heresy*. Retrieved July 8, 2024, from <https://reddead.fandom.com/wiki/Heresy>
37. Red Dead Wiki. (n.d.). *Letter from Abigail*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/Letter_from_Abigail
38. Red Dead Wiki. (n.d.). *Letter to Micah from Amos*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/Letter_to_Micah_from_Amos
39. Red Dead Wiki. (n.d.). *Massive Explosions*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/Massive_Explosions
40. Red Dead Wiki. (n.d.). *Mayor's Gala Was Grand*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/Mayor%27s_Gala_Was_Grand
41. Red Dead Wiki. (n.d.). *Mexican Border Dispute Intensifies*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/Mexican_Border_Dispute_Intensifies
42. Red Dead Wiki. (n.d.). *Oil Company Letter to Cornwall*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/Oil_Company_Letter_to_Cornwall
43. Red Dead Wiki. (n.d.). *Second Invitation from Mayor Lemieux*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/Second_Invitation_from_Mayor_Lemieux
44. Red Dead Wiki. (n.d.). *Shootout at Trolley Station*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/Shootout_at_Trolley_Station
45. Red Dead Wiki. (n.d.). *Telegram from Sadie*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/Telegram_from_Sadie
46. Red Dead Wiki. (n.d.). *The Case of the Deceitful German*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/The_Case_of_the_Deceitful_German
47. Red Dead Wiki. (n.d.). *The Indian Trouble*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/The_Indian_Trouble
48. Red Dead Wiki. (n.d.). *The New Fashionable Gaiety*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/The_New_Fashionable_Gaiety
49. Red Dead Wiki. (n.d.). *Train Robbed*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/Train_Robbed
50. Red Dead Wiki. (n.d.). *Twenty-One Dead in Attacks*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/Twenty-One_Dead_in_Attacks

51. Red Dead Wiki. (n.d.). *War Breaks Out in Philippines*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/War_Breaks_Out_in_Philippines
52. Red Dead Wiki. (n.d.). *Wild West Heroes, No. 132*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/Wild_West_Heroes,_No._132#:~:text=Jim%20Calloway%20had%20been%20a,torture%20would%20be%20his%20fate
53. Resident Evil Wiki. (n.d.). *A Message From Mr. Raccoon*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/A_Message_From_Mr._Raccoon
54. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Art Article: "The Red Stone"*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Art_Article:_%22The_Red_Stone%22
55. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Autopsy Record No. 53477*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Autopsy_Record_No._53477
56. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Ben's Memo*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Ben%27s_Memo
57. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Byron Cartwright's Inbox*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Byron_Cartwright%27s_Inbox
58. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Claire's Memo*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Claire%27s_Memo
59. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Claire's Note*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Claire%27s_Note
60. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Confiscation Report*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Confiscation_Report
61. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Copy of Emails to Chief Irons*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Copy_of_Emails_to_Chief_Irons
62. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Copy of Emails to Umbrella HQ*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Copy_of_Emails_to_Umbrella_HQ
63. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Delivery Receipt*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Delivery_Receipt
64. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Equipment Disposal Notice*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Equipment_Disposal_Notice
65. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Guide Pamphlet*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Guide_Pamphlet
66. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Herbicide Synthesis*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Herbicide_Synthesis

67. Resident Evil Wiki. (n.d.). *ID Wristbands*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/ID_Wristbands
68. Resident Evil Wiki. (n.d.). *IMPORTANT NEST-wide Alert*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/IMPORTANT_NEST-wide_Alert
69. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Internal Memo*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Internal_Memo
70. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Interview Transcript*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Interview_Transcript
71. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Leon's Memo*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Leon%27s_Memo
72. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Leon's Note*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Leon%27s_Note
73. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Letter from Best Friend*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Letter_from_Best_Friend
74. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Letter from the Director*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Letter_from_the_Director
75. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Letter to S.T.A.R.S. Members*. Retrieved July 8, 2024, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Letter_to_S.T.A.R.S. Members](https://residentevil.fandom.com/wiki/Letter_to_S.T.A.R.S._Members)
76. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Letter to the Director*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Letter_to_the_Director
77. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Letter to the Shopkeeper*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Letter_to_the_Shopkeeper
78. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Medicinal Benefits of Herbs*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Medicinal_Benefits_of_Herbs
79. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Memo: "Jail Power Panel"*. Retrieved July 8, 2024, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Memo: %22Jail Power Panel%22](https://residentevil.fandom.com/wiki/Memo:_%22Jail_Power_Panel%22)
80. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Nap Room Log*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Nap_Room_Log
81. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Operation Report (RE2 remake)*. Retrieved July 8, 2024, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Operation_Report_\(RE2_remake\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Operation_Report_(RE2_remake))
82. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Orientation Letter*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Orientation_Letter
83. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Police Radio Recording*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Police_Radio_Recording
84. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Portable Safe Instructions*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Portable_Safe_Instructions
85. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Raccoon Monthly, June Issue*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Raccoon_Monthly,_June_Issue

86. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Record of Events*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Record_of_Events
87. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Repair Plan*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Repair_Plan
88. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Repair Shop Letter*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Repair_Shop_Letter
89. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Report: About "G"*. Retrieved July 8, 2024, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Report: About %22G%22](https://residentevil.fandom.com/wiki/Report:_About_%22G%22)
90. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Research Diary*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Research_Diary
91. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Rookie's First Assignment*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Rookie%27s_First_Assignment
92. Resident Evil Wiki. (n.d.). *'s Diary*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/%27s_Diary
93. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Sally's Diary*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Sally%27s_Diary
94. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Security Team Report*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Security_Team_Report
95. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Sewers Company Pamphlet*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Sewers_Company_Pamphlet
96. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Some Guy's Scribblings*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Some_Guy%27s_Scribblings
97. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Somebody's Note*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Somebody%27s_Note
98. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Special Forces Recording*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Special_Forces_Recording
99. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Storage Locker Terminal Memo*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Storage_Locker_Terminal_Memo
100. Resident Evil Wiki. (n.d.). *To any survivors*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/To_any_survivors
101. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Unlocking the U-Area Door*. Retrieved July 8, 2024, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Unlocking_the_U-Area_Door
102. Witcher Wiki. (n.d.). *A Few Remarks on Basilisks and Cockatrices*. Retrieved July 8, 2024, from https://witcher.fandom.com/wiki/A_Few_Remarks_on_Basilisks_and_Cockatrices
103. Witcher Wiki. (n.d.). *Arrest warrant*. Retrieved July 8, 2024, from https://witcher.fandom.com/wiki/Arrest_warrant
104. Witcher Wiki. (n.d.). *Ballad of Torgeir the Red*. Retrieved July 8, 2024, from https://witcher.fandom.com/wiki/Ballad_of_Torgeir_the_Red

105. Witcher Wiki. (n.d.). *Berengar's letter*. Retrieved July 8, 2024, from https://witcher.fandom.com/wiki/Berengar%27s_letter
106. Witcher Wiki. (n.d.). *Captain's log (The Witcher 3)*. Retrieved July 8, 2024, from [https://witcher.fandom.com/wiki/Captain%27s_log_\(The_Witcher_3\)](https://witcher.fandom.com/wiki/Captain%27s_log_(The_Witcher_3))
107. Witcher Wiki. (n.d.). *Elder Blood (book)*. Retrieved July 8, 2024, from [https://witcher.fandom.com/wiki/Elder_Blood_\(book\)](https://witcher.fandom.com/wiki/Elder_Blood_(book))
108. Witcher Wiki. (n.d.). *Elven Sages*. Retrieved July 8, 2024, from https://witcher.fandom.com/wiki/Elven_Sages
109. Witcher Wiki. (n.d.). *Forensic Medicine*. Retrieved July 8, 2024, from https://witcher.fandom.com/wiki/Forensic_Medicine
110. Witcher Wiki. (n.d.). *Foreign Lands*. Retrieved July 8, 2024, from https://witcher.fandom.com/wiki/Foreign_Lands
111. Witcher Wiki. (n.d.). *Hendrik's notes*. Retrieved July 8, 2024, from https://witcher.fandom.com/wiki/Hendrik%27s_notes
112. Witcher Wiki. (n.d.). *In the Heart of the Woods*. Retrieved July 8, 2024, from https://witcher.fandom.com/wiki/In_the_Heart_of_the_Woods
113. Witcher Wiki. (n.d.). *Kalkstein's notes*. Retrieved July 8, 2024, from https://witcher.fandom.com/wiki/Kalkstein%27s_notes
114. Witcher Wiki. (n.d.). *Letter for Knight Eric*. Retrieved July 8, 2024, from https://witcher.fandom.com/wiki/Letter_for_Knight_Eric
115. Witcher Wiki. (n.d.). *Letter from Gellert Bleinheim*. Retrieved July 8, 2024, from https://witcher.fandom.com/wiki/Letter_from_Gellert_Bleinheim
116. Witcher Wiki. (n.d.). *Letter from Shani*. Retrieved July 8, 2024, from https://witcher.fandom.com/wiki/Letter_from_Shani
117. Witcher Wiki. (n.d.). *Letter from Triss*. Retrieved July 8, 2024, from https://witcher.fandom.com/wiki/Letter_from_Triss
118. Witcher Wiki. (n.d.). *Letter of safe conduct*. Retrieved July 8, 2024, from https://witcher.fandom.com/wiki/Letter_of_safe_conduct
119. Witcher Wiki. (n.d.). *Letter of safe conduct from King Henselt*. Retrieved July 8, 2024, from https://witcher.fandom.com/wiki/Letter_of_safe_conduct_from_King_Henselt
120. Witcher Wiki. (n.d.). *Letter to Philippa*. Retrieved July 8, 2024, from https://witcher.fandom.com/wiki/Letter_to_Philippa
121. Witcher Wiki. (n.d.). *Monstrum, or Description of the Witcher*. Retrieved July 8, 2024, from https://witcher.fandom.com/wiki/Monstrum,_or_Description_of_the_Witcher
122. Witcher Wiki. (n.d.). *Order of the White Rose*. Retrieved July 8, 2024, from https://witcher.fandom.com/wiki/Order_of_the_White_Rose
123. Witcher Wiki. (n.d.). *Ostrit's journal*. Retrieved July 8, 2024, from https://witcher.fandom.com/wiki/Ostrit%27s_journal

124. Witcher Wiki. (n.d.). *Recent History*. Retrieved July 8, 2024, from https://witcher.fandom.com/wiki/Recent_History
125. Witcher Wiki. (n.d.). *Sorceresses and Sorcerers*. Retrieved July 8, 2024, from https://witcher.fandom.com/wiki/Sorceresses_and_Sorcerers
126. Witcher Wiki. (n.d.). *The Aftermath of the War*. Retrieved July 8, 2024, from https://witcher.fandom.com/wiki/The_Aftermath_of_the_War
127. Witcher Wiki. (n.d.). *The Conjunction of the Spheres*. Retrieved July 8, 2024, from https://witcher.fandom.com/wiki/The_Conjunction_of_the_Spheres
128. Witcher Wiki. (n.d.). *The Double Cross of Alzur*. Retrieved July 8, 2024, from https://witcher.fandom.com/wiki/The_Double_Cross_of_Alzur
129. Witcher Wiki. (n.d.). *The Great Book of Minerals*. Retrieved July 8, 2024, from https://witcher.fandom.com/wiki/The_Great_Book_of_Minerals
130. Witcher Wiki. (n.d.). *The History of the World*. Retrieved July 8, 2024, from https://witcher.fandom.com/wiki/The_History_of_the_World
131. Witcher Wiki. (n.d.). *The Kingdom of Temeria*. Retrieved July 8, 2024, from https://witcher.fandom.com/wiki/The_Kingdom_of_Temeria
132. Witcher Wiki. (n.d.). *The Rivian Pogrom*. Retrieved July 8, 2024, from https://witcher.fandom.com/wiki/The_Rivian_Pogrom

Джерела відбору тексту інтерфейсу

1. CallOfDutyFandom. (n.d.). *Category: Call of Duty: Modern Warfare Remastered Assault Rifles (Items)*. Retrieved July 8, 2024, from https://callofduty.fandom.com/wiki/Category:Call_of_Duty:_Modern_Warfare_Remastered_Assault_Rifles
2. CallOfDutyFandom. (n.d.). *Category: Call of Duty: Modern Warfare Remastered Handguns (Items)*. Retrieved July 8, 2024, from https://callofduty.fandom.com/wiki/Category:Call_of_Duty:_Modern_Warfare_Remastered_Handguns
3. CallOfDutyFandom. (n.d.). *Category: Call of Duty: Modern Warfare Remastered Launchers (Items)*. Retrieved July 8, 2024, from https://callofduty.fandom.com/wiki/Category:Call_of_Duty:_Modern_Warfare_Remastered_Launchers
4. CallOfDutyFandom. (n.d.). *Category: Call of Duty: Modern Warfare Remastered Light Machine Guns (Items)*. Retrieved July 8, 2024, from https://callofduty.fandom.com/wiki/Category:Call_of_Duty:_Modern_Warfare_Remastered_Light_Machine_Guns
5. CallOfDutyFandom. (n.d.). *Category: Call of Duty: Modern Warfare Remastered Shotguns (Items)*. Retrieved July 8, 2024, from https://callofduty.fandom.com/wiki/Category:Call_of_Duty:_Modern_Warfare_Remastered_Shotguns
6. CallOfDutyFandom. (n.d.). *Category: Call of Duty: Modern Warfare Remastered Sniper Rifles (Items)*. Retrieved July 8, 2024, from

- https://callofduty.fandom.com/wiki/Category:Call_of_Duty:_Modern_Warf_are_Remastered_Sniper_Rifles
7. CallOfDutyFandom. (n.d.). *Category: Call of Duty: Modern Warfare Remastered Submachine Guns (Items)*. Retrieved July 8, 2024, from https://callofduty.fandom.com/wiki/Category:Call_of_Duty:_Modern_Warf_are_Remastered_Submachine_Guns
 8. Cyberpunk 2077 QA IcyWiki. (n.d.). *Character Stats (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk2077.qa.icywiki.com/Character_Stats
 9. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Adrenaline Booster (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Adrenaline_Booster
 10. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Arasaka HJSH-18 Masamune (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Arasaka_HJSH-18_Masamune
 11. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Arasaka Nowaki (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Arasaka_Nowaki
 12. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Ba Xing Chong (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Ba_Xing_Chong
 13. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Ballistic Coprocessor (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Ballistic_Coprocessor
 14. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Bioconductor (Stats)*. Retrieved July 8, from <https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Bioconductor>
 15. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *BioDyne Berserk Mk.1 (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/BioDyne_Berserk_Mk.1
 16. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *BioDyne Berserk Mk.2 (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/BioDyne_Berserk_Mk.2
 17. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Bionic Joints (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Bionic_Joints
 18. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Bionic Lungs (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Bionic_Lungs
 19. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Bioplastic Blood Vessels (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Bioplastic_Blood_Vessels
 20. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Black Unicorn (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Black_Unicorn
 21. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Bloody Maria (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Bloody_Maria
 22. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Budget Arms Carnage (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Budget_Arms_Carnage
 23. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Byakko (Stats)*. Retrieved July 8, from <https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Byakko>
 24. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Byakko (Stats)*. Retrieved July 8, from <https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Byakko>
 25. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Camillo RAM Manager (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Camillo_RAM_Manager

26. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Cataresist (Stats)*. Retrieved July 8, from <https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Cataresist>
27. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Category: Cyberpunk 2077 - Legacy Perks (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Category:Cyberpunk_2077_-_Legacy_Perks
28. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Cocktail Stick (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Cocktail_Stick
29. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Constitutional Arms M2038 Tactician (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Constitutional_Arms_M2038_Tactician
30. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Constitutional Arms M2038 Tactician (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Constitutional_Arms_M2038_Tactician
31. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Dense Marrow (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Dense_Marrow
32. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Detoxifier (Stats)*. Retrieved July 8, from <https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Detoxifier>
33. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Divided We Stand (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Divided_We_Stand
34. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Ex-Disk (Stats)*. Retrieved July 8, from <https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Ex-Disk>
35. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Fortified Ankles (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Fortified_Ankles
36. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Gorilla Arms (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Gorilla_Arms
37. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Heal-On-Kill (Stats)*. Retrieved July 8, from <https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Heal-On-Kill>
38. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Inductor (Stats)*. Retrieved July 8, from <https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Inductor>
39. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Jinchu-Maru (Stats)*. Retrieved July 8, from <https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Jinchu-Maru>
40. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Kang Tao L-69 Zhuo (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Kang_Tao_L-69_Zhuo
41. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Katana (Stats)*. Retrieved July 8, from <https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Katana>
42. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Kiroshi Optics Mk.1 (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Kiroshi_Optics_Mk.1
43. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Kiroshi Optics Mk.2 (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Kiroshi_Optics_Mk.2
44. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Kiroshi Optics Mk.3 (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Kiroshi_Optics_Mk.3
45. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Limbic System Enhancement (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Limbic_System_Enhancement

46. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Love Like Fire (Journal Entry)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Love_Like_Fire#Journal_Entry
47. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Love Like Fire (Objectives)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Love_Like_Fire#Objectives
48. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Lynx Paws (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Lynx_Paws
49. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Mantis Blades (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Mantis_Blades
50. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Metabolic Editor (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Metabolic_Editor
51. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Microrotors (Stats)*. Retrieved July 8, from <https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Microrotors>
52. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Militech Crusher (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Militech_Crusher
53. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Militech M251s Ajax (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Militech_M251s_Ajax
54. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Moore Tech Berserk Mk.3 (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Moore_Tech_Berserk_Mk.3
55. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Moron Labe (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Moron_Labe
56. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Nokota D5 Copperhead (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Nokota_D5_Copperhead
57. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Playing For Time (Journal Entry)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Playing_for_Time#Journal_Entry
58. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Playing For Time (Objectives)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Playing_for_Time#Objectives
59. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Practice Makes Perfect (Objectives)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Practice_Makes_Perfect#Objectives
60. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Reinforced Tendons (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Reinforced_Tendons
61. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Satori (Stats)*. Retrieved July 8, from <https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Satori>
62. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Smart Link (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Smart_Link
63. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Tattoo: Tyger Claws Dermal Imprint (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Tattoo:_Tyger_Claws_Dermal_Imprint
64. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *The Corpo-Rat (Objectives)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/The_Corpo-Rat#Objectives
65. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *The Heist (Journal Entry)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/The_Heist#Journal_Entry
66. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *The Heist (Objectives)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/The_Heist#Objectives

67. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *The Information (Objectives)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/The_Information#Objectives
68. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *The Nomad (Objectives)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/The_Nomad#Objectives
69. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *The Pickup (Objectives)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/The_Pickup#Objectives
70. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *The Rescue (Objectives)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/The_Rescue#Objectives
71. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *The Ride (Objectives)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/The_Ride#Objectives
72. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *The Ripperdoc (Objectives)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/The_Ripperdoc#Objectives
73. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *The Streetkid (Objectives)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/The_Streetkid#Objectives
74. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Zetatech Berserk Mk.4 (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Zetatech_Berserk_Mk.4
75. Cyberpunk Wiki. (n.d.). *Zetatech Berserk Mk.5 (Stats)*. Retrieved July 8, from https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Zetatech_Berserk_Mk.5
76. IGN. (n.d.). *Gas Station (Prologue) - Claire (Objectives)*. Retrieved July 8, from [https://www.ign.com/wikis/re2-remake/Gas_Station_\(Prologue\)_-_Claire](https://www.ign.com/wikis/re2-remake/Gas_Station_(Prologue)_-_Claire)
77. IGN. (n.d.). *Gas Station (Prologue) - Leon (Objectives)*. Retrieved July 8, from [https://www.ign.com/wikis/re2-remake/Gas_Station_\(Prologue\)_-_Leon](https://www.ign.com/wikis/re2-remake/Gas_Station_(Prologue)_-_Leon)
78. IGN. (n.d.). *Laboratory - Claire (Objectives)*. Retrieved July 8, from https://www.ign.com/wikis/re2-remake/Laboratory_-_Claire
79. IGN. (n.d.). *Laboratory - Leon (Objectives)*. Retrieved July 8, from https://www.ign.com/wikis/re2-remake/Laboratory_-_Leon
80. IGN. (n.d.). *Orphanage - Claire (Objectives)*. Retrieved July 8, from https://www.ign.com/wikis/re2-remake/Orphanage_-_Claire
81. IGN. (n.d.). *Parking Garage - Claire (Objectives)*. Retrieved July 8, from https://www.ign.com/wikis/re2-remake/Parking_Garage_-_Claire
82. IGN. (n.d.). *Parking Garage - Leon (Objectives)*. Retrieved July 8, from https://www.ign.com/wikis/re2-remake/Parking_Garage_-_Leon
83. IGN. (n.d.). *Police Station - Claire (Objectives)*. Retrieved July 8, from https://www.ign.com/wikis/re2-remake/Police_Station_-_Claire
84. IGN. (n.d.). *Police Station - Leon (Objectives)*. Retrieved July 8, from https://www.ign.com/wikis/re2-remake/Police_Station_-_Leon
85. IGN. (n.d.). *Sewer Entrance - Leon (Objectives)*. Retrieved July 8, from https://www.ign.com/wikis/re2-remake/Sewer_Entrance_-_Leon
86. IGN. (n.d.). *Sewers - Claire (Objectives)*. Retrieved July 8, from https://www.ign.com/wikis/re2-remake/Sewers_-_Claire
87. IGN. (n.d.). *Sewers - Leon (Objectives)*. Retrieved July 8, from https://www.ign.com/wikis/re2-remake/Sewers_-_Leon

- 88.IGN. (n.d.). *Underground Facility - Claire* (Objectives). Retrieved July 8, from [https://www.ign.com/wikis/re2-remake/Underground_Facility - Claire](https://www.ign.com/wikis/re2-remake/Underground_Facility_-_Claire)
- 89.IGN. (n.d.). *Underground Facility - Leon* (Objectives). Retrieved July 8, from [https://www.ign.com/wikis/re2-remake/Underground_Facility - Leon](https://www.ign.com/wikis/re2-remake/Underground_Facility_-_Leon)
90. Paradox Interactive. (n.d.). *Army/Regular* (Stats). Retrieved July 8, from <https://ck3.paradoxwikis.com/Army#Regular>
91. Paradox Interactive. (n.d.). *Attributes/Skills* (Stats). Retrieved July 8, from <https://ck3.paradoxwikis.com/Attributes#Skills>
92. Paradox Interactive. (n.d.). *Barony/Terrain* (Stats). Retrieved July 8, from <https://ck3.paradoxwikis.com/Barony#Terrain>
93. Paradox Interactive. (n.d.). *Casus belli* (Stats). Retrieved July 8, from https://ck3.paradoxwikis.com/Casus_belli#CB_list
94. Paradox Interactive. (n.d.). *Character/AI Personality* (Stats). Retrieved July 8, from https://ck3.paradoxwikis.com/Character#AI_Personality
95. Paradox Interactive. (n.d.). *Council* (Stats). Retrieved July 8, from <https://ck3.paradoxwikis.com/Council>
96. Paradox Interactive. (n.d.). *Decisions/Major Decisions* (Stats). Retrieved July 8, from https://ck3.paradoxwikis.com/Decisions#Major_decisions
97. Paradox Interactive. (n.d.). *Doctrines /Main Doctrines*(Stats). Retrieved July 8, from https://ck3.paradoxwikis.com/Doctrines#Main_doctrines
98. Paradox Interactive. (n.d.). *Faith/List of Abrahamic Faiths* (Stats). Retrieved July 8, from https://ck3.paradoxwikis.com/Faith#List_of_Abrahamic_faiths
99. Paradox Interactive. (n.d.). *Lifestyle* (Stats). Retrieved July 8, from <https://ck3.paradoxwikis.com/Lifestyle>
100. Paradox Interactive. (n.d.). *Traits* (Stats). Retrieved July 8, from <https://ck3.paradoxwikis.com/Traits>
101. Paradox Interactive. (n.d.). *Vassals/Factions* (Stats). Retrieved July 8, from <https://ck3.paradoxwikis.com/Vassals#Factions>
102. Paradox Interactive. (n.d.). *Vassals/Vassal Limit* (Stats). Retrieved July 8, from https://ck3.paradoxwikis.com/Vassals#Vassal_limit
103. PowerPyx. (n.d.). *Red Dead Redemption 2 Full Compendium*. Retrieved 8 July. from <https://www.powerpyx.com/red-dead-redemption-2-full-compendium/>
104. RedDeadFandom. (n.d.). *A Quiet Time* (Objectives). Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/A_Quiet_Time#Gold_Medal_Objectives
105. RedDeadFandom. (n.d.). *A Short Walk in a Pretty Town* (Objectives). Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/A_Short_Walk_in_a_Pretty_Town#Gold_Medal_Objectives
106. RedDeadFandom. (n.d.). *A Strange Kindness* (Objectives). Retrieved July 8, 2024, from

- https://reddead.fandom.com/wiki/A_Strange_Kindness#Gold_Medal_Objectives
107. RedDeadFandom. (n.d.). *Advertising, The New American Art (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from [https://reddead.fandom.com/wiki/Advertising, The New American Art#Gold Medal Objectives](https://reddead.fandom.com/wiki/Advertising,_The_New_American_Art#Gold_Medal_Objectives)
 108. RedDeadFandom. (n.d.). *American Distillation (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from [https://reddead.fandom.com/wiki/American Distillation#Gold Medal Objectives](https://reddead.fandom.com/wiki/American_Distillation#Gold_Medal_Objectives)
 109. RedDeadFandom. (n.d.). *An American Pastoral Scene (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from [https://reddead.fandom.com/wiki/An American Pastoral Scene#Gold Medal Objectives](https://reddead.fandom.com/wiki/An_American_Pastoral_Scene#Gold_Medal_Objectives)
 110. RedDeadFandom. (n.d.). *An Honest Mistake (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from [https://reddead.fandom.com/wiki/An Honest Mistake#Gold Medal Objectives](https://reddead.fandom.com/wiki/An_Honest_Mistake#Gold_Medal_Objectives)
 111. RedDeadFandom. (n.d.). *Blessed are the Meek? (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from [https://reddead.fandom.com/wiki/Blessed are the Meek%3F#Gold Medal Objectives](https://reddead.fandom.com/wiki/Blessed_are_the_Meek%3F#Gold_Medal_Objectives)
 112. RedDeadFandom. (n.d.). *Blessed are the Peacemakers (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from [https://reddead.fandom.com/wiki/Blessed are the Peacemakers#Gold Medal Objectives](https://reddead.fandom.com/wiki/Blessed_are_the_Peacemakers#Gold_Medal_Objectives)
 113. RedDeadFandom. (n.d.). *Blood Feuds, Ancient and Modern (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from [https://reddead.fandom.com/wiki/Blood Feuds, Ancient and Modern#Gold Medal Objectives](https://reddead.fandom.com/wiki/Blood_Feuds,_Ancient_and_Modern#Gold_Medal_Objectives)
 114. RedDeadFandom. (n.d.). *Eastward Bound (Mission Overview)*. Retrieved 8 July. [https://reddead.fandom.com/wiki/Eastward Bound#Mission Overview](https://reddead.fandom.com/wiki/Eastward_Bound#Mission_Overview)
 115. RedDeadFandom. (n.d.). *Eastward Bound (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from [https://reddead.fandom.com/wiki/Eastward Bound#Gold Medal Objectives](https://reddead.fandom.com/wiki/Eastward_Bound#Gold_Medal_Objectives)
 116. RedDeadFandom. (n.d.). *Enter, Pursued by a Memory (Mission Overview)*. Retrieved 8 July. [https://reddead.fandom.com/wiki/Enter, Pursued by a Memory#Mission Overview](https://reddead.fandom.com/wiki/Enter,_Pursued_by_a_Memory#Mission_Overview)
 117. RedDeadFandom. (n.d.). *Enter, Pursued by a Memory (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from [https://reddead.fandom.com/wiki/Enter, Pursued by a Memory#Gold Medal Objectives](https://reddead.fandom.com/wiki/Enter,_Pursued_by_a_Memory#Gold_Medal_Objectives)

118. RedDeadFandom. (n.d.). *Exit Pursued by a Bruised Ego (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/Exit_Pursued_by_a_Bruised_Ego#Gold_Medal_Objectives
119. RedDeadFandom. (n.d.). *Good, Honest, Snake Oil (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/Good,_Honest,_Snake_Oil#Gold_Medal_Objectives
120. RedDeadFandom. (n.d.). *Horse Flesh for Dinner (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/Horse_Flesh_for_Dinner#Gold_Medal_Objectives
121. RedDeadFandom. (n.d.). *Magicians for Sport (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/Magicians_for_Sport#Gold_Medal_Objectives
122. RedDeadFandom. (n.d.). *No, No and Thrice No (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/No,_No_and_Thrice_No#Gold_Medal_Objectives
123. RedDeadFandom. (n.d.). *Old Friends (Mission Overview)*. Retrieved 8 July. https://reddead.fandom.com/wiki/Old_Friends#Mission_Overview
124. RedDeadFandom. (n.d.). *Old Friends (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/Old_Friends#Gold_Medal_Objectives
125. RedDeadFandom. (n.d.). *Outlaws from the West (Mission Overview)*. Retrieved 8 July. https://reddead.fandom.com/wiki/Outlaws_from_the_West#Mission_Overview
126. RedDeadFandom. (n.d.). *Outlaws from the West (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/Outlaws_from_the_West#Gold_Medal_Objectives
127. RedDeadFandom. (n.d.). *Paying a Social Call (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/Paying_a_Social_Call#Gold_Medal_Objectives
128. RedDeadFandom. (n.d.). *Polite Society, Valentine Style (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/Polite_Society,_Valentine_Style#Gold_Medal_Objectives
129. RedDeadFandom. (n.d.). *Pouring Forth Oil IV (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from

- https://reddead.fandom.com/wiki/Pouring_Forth_Oil_IV#Gold_Medal_Objectives
130. RedDeadFandom. (n.d.). *Preaching Forgiveness as He Went (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/Preaching_Forgiveness_as_He_Went#Gold_Medal_Objectives
 131. RedDeadFandom. (n.d.). *Provisions in Redemption 2 (Items)*. Retrieved 8 July. https://reddead.fandom.com/wiki/Provisions_in_Redemption_2
 132. RedDeadFandom. (n.d.). *Sodom? Back to Gomorrah (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/Sodom%3F_Back_to_Gomorrah#Gold_Medal_Objectives
 133. RedDeadFandom. (n.d.). *Talismans & Trinkets (Items)*. Retrieved 8 July. https://reddead.fandom.com/wiki/Talismans_%26_Trinkets
 134. RedDeadFandom. (n.d.). *The Aftermath of Genesis (Mission Overview)*. Retrieved 8 July. https://reddead.fandom.com/wiki/The_Aftermath_of_Genesis#Mission_overview
 135. RedDeadFandom. (n.d.). *The Aftermath of Genesis (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/The_Aftermath_of_Genesis#Gold_Medal_Objectives
 136. RedDeadFandom. (n.d.). *The Battle of Shady Belle (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/The_Battle_of_Shady_Belle#Gold_Medal_Objectives
 137. RedDeadFandom. (n.d.). *The Fine Joys of Tobacco (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/The_Fine_Joys_of_Tobacco#Gold_Medal_Objectives
 138. RedDeadFandom. (n.d.). *The First Shall be Last (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/The_First_Shall_Be_Last#Gold_Medal_Objectives
 139. RedDeadFandom. (n.d.). *The Gilded Cage (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/The_Gilded_Cage#Gold_Medal_Objectives
 140. RedDeadFandom. (n.d.). *The New South (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/The_New_South#Gold_Medal_Objectives
 141. RedDeadFandom. (n.d.). *The Sheep and the Goats (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from

- https://reddead.fandom.com/wiki/The_Sheep_and_the_Goats#Gold_Medal_Objectives
142. RedDeadFandom. (n.d.). *The Spines of America (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/The_Spines_of_America#Gold_Medal_Objectives
 143. RedDeadFandom. (n.d.). *Tonics in Redemption 2 (Items)*. Retrieved 8 July. https://reddead.fandom.com/wiki/Tonics_in_Redemption_2
 144. RedDeadFandom. (n.d.). *Urban Pleasures (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/Urban_Pleasures#Gold_Medal_Objectives
 145. RedDeadFandom. (n.d.). *Who is Not Without Sin (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/Who_is_Not_Without_Sin#Gold_Medal_Objectives
 146. RedDeadFandom. (n.d.). *Who the Hell is Leviticus Cornwall? (Mission Overview)*. Retrieved 8 July. https://reddead.fandom.com/wiki/Who_the_Hell_is_Leviticus_Cornwall%3F#Mission_Overview
 147. RedDeadFandom. (n.d.). *Who the Hell is Leviticus Cornwall? (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from https://reddead.fandom.com/wiki/Who_the_Hell_is_Leviticus_Cornwall%3F#Gold_Medal_Objectives
 148. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Acid Rounds (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Acid_Rounds
 149. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Anti-tank Rocket (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Anti-tank_Rocket
 150. Resident Evil Wiki. (n.d.). *ATM-4 (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from <https://residentevil.fandom.com/wiki/ATM-4>
 151. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Battery (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Battery_\(RE2_remake\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Battery_(RE2_remake))
 152. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Bejeweled Box (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Bejeweled_Box
 153. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Bishop Plug (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Bishop_Plug
 154. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Blue Herb (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Blue_Herb
 155. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Bolt Cutter (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Bolt_Cutter_\(RE2_remake\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Bolt_Cutter_(RE2_remake))
 156. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Boxed Electronic Part (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Boxed_Electronic_Part

157. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Broom Hc (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Broom_Hc
158. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Car Key (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Car_Key_\(RE2_remake\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Car_Key_(RE2_remake))
159. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Chemical Flamethrower (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Chemical_Flamethrower
160. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Club Key (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Club_Key
161. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Combat Knife (Bonus Weapon) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Combat_Knife_\(Bonus_Weapon\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Combat_Knife_(Bonus_Weapon))
162. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Combat Knife (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Combat_Knife_\(RE2_remake\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Combat_Knife_(RE2_remake))
163. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Courtyard Key (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Courtyard_Key
164. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Detonator (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from <https://residentevil.fandom.com/wiki/Detonator>
165. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Detonator (No Battery) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Detonator_\(RE2_remake\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Detonator_(RE2_remake))
166. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Diamond Key (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Diamond_Key
167. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Dispersal Cartridge (Empty) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Dispersal_Cartridge_\(Empty\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Dispersal_Cartridge_(Empty))
168. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Dispersal Cartridge (Herbicide) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Dispersal_Cartridge_\(Herbicide\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Dispersal_Cartridge_(Herbicide))
169. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Dispersal Cartridge (Solution) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Dispersal_Cartridge_\(Solution\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Dispersal_Cartridge_(Solution))
170. Resident Evil Wiki. (n.d.). *EMF Visualizer (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/EMF_Visualizer
171. Resident Evil Wiki. (n.d.). *First Aid Spray (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/First_Aid_Spray
172. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Flame Rounds (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Flame_Rounds

173. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Flash Grenade (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Flash_Grenade_\(RE2_remake\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Flash_Grenade_(RE2_remake))
174. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Fuel (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from <https://residentevil.fandom.com/wiki/Fuel>
175. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Fuse (Break Room Hallway) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Fuse_\(Break_Room_Hallway\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Fuse_(Break_Room_Hallway))
176. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Fuse (Main Hall) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Fuse_\(Main_Hall\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Fuse_(Main_Hall))
177. Resident Evil Wiki. (n.d.). *GM 79 (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/GM_79
178. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Green Herb (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Green_Herb
179. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Gun Stock (Matilda) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Gun_Stock_\(Matilda\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Gun_Stock_(Matilda))
180. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Gunpowder (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from <https://residentevil.fandom.com/wiki/Gunpowder>
181. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Gunpowder (Large) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Gunpowder_\(Large\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Gunpowder_(Large))
182. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Hand Grenade (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Hand_Grenade_\(RE2_remake\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Hand_Grenade_(RE2_remake))
183. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Handgun Ammo (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Handgun_Ammo_\(RE2_remake\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Handgun_Ammo_(RE2_remake))
184. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Heart Key (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Heart_Key
185. Resident Evil Wiki. (n.d.). *High Voltage Condenser (Spark Shot) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/High_Voltage_Condenser_\(Spark_Shot\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/High_Voltage_Condenser_(Spark_Shot))
186. Resident Evil Wiki. (n.d.). *High-Capacity Mag. (JMB Hp3) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/High-Capacity_Mag._\(JMB_Hp3\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/High-Capacity_Mag._(JMB_Hp3))
187. Resident Evil Wiki. (n.d.). *High-Capacity Mag. (Matilda) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/High-Capacity_Mag._\(Matilda\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/High-Capacity_Mag._(Matilda))
188. Resident Evil Wiki. (n.d.). *High-Capacity Mag. (MQ-11) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/High-Capacity_Mag._\(MQ-11\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/High-Capacity_Mag._(MQ-11))

189. Resident Evil Wiki. (n.d.). *High-Grade Gunpowder (White) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/High-Grade_Gunpowder_\(White\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/High-Grade_Gunpowder_(White))
190. Resident Evil Wiki. (n.d.). *High-Grade Gunpowder (Yellow) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/High-Grade_Gunpowder_\(Yellow\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/High-Grade_Gunpowder_(Yellow))
191. Resident Evil Wiki. (n.d.). *High-Powered Rounds (SLS 60) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/High-Powered_Rounds_\(SLS_60\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/High-Powered_Rounds_(SLS_60))
192. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Hip Pouch (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Hip_Pouch
193. Resident Evil Wiki. (n.d.). *ID Wristband (Admin) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/ID_Wristband_\(Admin\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/ID_Wristband_(Admin))
194. Resident Evil Wiki. (n.d.). *ID Wristband (General Staff) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/ID_Wristband_\(General_Staff\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/ID_Wristband_(General_Staff))
195. Resident Evil Wiki. (n.d.). *ID Wristband (Senior Staff) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/ID_Wristband_\(Senior_Staff\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/ID_Wristband_(Senior_Staff))
196. Resident Evil Wiki. (n.d.). *ID Wristband (Visitor) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/ID_Wristband_\(Visitor\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/ID_Wristband_(Visitor))
197. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Ink Ribbon (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Ink_Ribbon
198. Resident Evil Wiki. (n.d.). *JMB Hp3 (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/JMB_Hp3
199. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Joint Plug (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Joint_Plug
200. Resident Evil Wiki. (n.d.). *King Plug (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/King_Plug
201. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Knight Plug (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Knight_Plug
202. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Lab Digital Video Cassette (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Lab_Digital_Video_Cassette
203. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Large Gear (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Large_Gear
204. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Large-caliber Handgun Ammo (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Large-caliber_Handgun_Ammo
205. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Laser Sight (JMB Hp3) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Laser_Sight_\(JMB_Hp3\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Laser_Sight_(JMB_Hp3))

206. Resident Evil Wiki. (n.d.). *LE 5 (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/LE_5
207. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Left Arm with Book (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Left_Arm_with_Book
208. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Lightning Hawk (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Lightning_Hawk
209. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Lion Medallion (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Lion_Medallion
210. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Loading screens (RE2 remake)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Loading_screens_\(RE2_remake\)#Story](https://residentevil.fandom.com/wiki/Loading_screens_(RE2_remake)#Story)
211. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Long Barrel (Lightning Hawk) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Long_Barrel_\(Lightning_Hawk\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Long_Barrel_(Lightning_Hawk))
212. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Long Barrel (W-870) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Long_Barrel_\(W-870\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Long_Barrel_(W-870))
213. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Lovers Relief (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Lovers_Relief
214. Resident Evil Wiki. (n.d.). *M19 (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from <https://residentevil.fandom.com/wiki/M19>
215. Resident Evil Wiki. (n.d.). *MAG Ammo (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/MAG_Ammo_\(RE2_remake\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/MAG_Ammo_(RE2_remake))
216. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Maiden Medallion (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Maiden_Medallion
217. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Matilda (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from <https://residentevil.fandom.com/wiki/Matilda>
218. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Mechanic Jack Handle (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Mechanic_Jack_Handle
219. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Minigun (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Minigun_\(RE2_remake\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Minigun_(RE2_remake))
220. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Mixed Herb (G+B) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Mixed_Herb_\(G%2BB\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Mixed_Herb_(G%2BB))
221. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Mixed Herb (G+G) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Mixed_Herb_\(G%2BG\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Mixed_Herb_(G%2BG))

222. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Mixed Herb (G+G+B) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Mixed_Herb_\(G%2BG%2BB\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Mixed_Herb_(G%2BG%2BB))
223. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Mixed Herb (G+G+G) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Mixed_Herb_\(G%2BG%2BG\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Mixed_Herb_(G%2BG%2BG))
224. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Mixed Herb (G+R) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Mixed_Herb_\(G%2BR\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Mixed_Herb_(G%2BR))
225. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Mixed Herb (G+R+B) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Mixed_Herb_\(G%2BR%2BB\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Mixed_Herb_(G%2BR%2BB))
226. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Mixed Herb (R+B) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Mixed_Herb_\(R%2BB\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Mixed_Herb_(R%2BB))
227. Resident Evil Wiki. (n.d.). *MQ 11 (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/MQ_11
228. Resident Evil Wiki. (n.d.). *MUP (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from <https://residentevil.fandom.com/wiki/MUP>
229. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Muzzle Brake (Matilda) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Muzzle_Brake_\(Matilda\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Muzzle_Brake_(Matilda))
230. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Needle Cartridges (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Needle_Cartridges
231. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Old Key (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Old_Key
232. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Orphanage Key (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Orphanage_Key
233. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Parking Garage Key Card (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Parking_Garage_Key_Card
234. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Pawn Plug (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Pawn_Plug_\(RE2_remake\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Pawn_Plug_(RE2_remake))
235. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Picture Block (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Picture_Block
236. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Portable Safe (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Portable_Safe
237. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Power Panel Part (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Power_Panel_Part

238. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Queen Plug (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Queen_Plug_\(RE2_remake\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Queen_Plug_(RE2_remake))
239. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Quickdraw Army (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Quickdraw_Army
240. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Red Book (Art Object) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Red_Book_\(Art_Object\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Red_Book_(Art_Object))
241. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Red Dot Sight (Lightning Hawk) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Red_Dot_Sight_\(Lightning_Hawk\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Red_Dot_Sight_(Lightning_Hawk))
242. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Red Herb (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Red_Herb
243. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Red Jewel (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Red_Jewel
244. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Regulator (Flamethrower) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Regulator_\(Flamethrower\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Regulator_(Flamethrower))
245. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Reinforced Frame (SLS 60) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Reinforced_Frame_\(SLS_60\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Reinforced_Frame_(SLS_60))
246. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Roll Film (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Roll_Film
247. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Rook Plug (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Rook_Plug
248. Resident Evil Wiki. (n.d.). *S.T.A.R.S. Badge (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/S.T.A.R.S._Badge
249. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Samurai Edge (Albert Model) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Samurai_Edge_\(Albert_Model\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Samurai_Edge_(Albert_Model))
250. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Samurai Edge (Chris Model) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Samurai_Edge_\(Chris_Model\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Samurai_Edge_(Chris_Model))
251. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Samurai Edge (Jill Model) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Samurai_Edge_\(Jill_Model\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Samurai_Edge_(Jill_Model))
252. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Samurai Edge (Original Model) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Samurai_Edge_\(Original_Model\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Samurai_Edge_(Original_Model))
253. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Scepter (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from <https://residentevil.fandom.com/wiki/Scepter>

254. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Scissors (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from <https://residentevil.fandom.com/wiki/Scissors>
255. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Sewers Key (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Sewers_Key
256. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Shotgun Shells (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Shotgun_Shells_\(RE2_remake\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Shotgun_Shells_(RE2_remake))
257. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Shotgun Stock (W-870) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Shotgun_Stock_\(W-870\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Shotgun_Stock_(W-870))
258. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Shoulder Stock (GM 79) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Shoulder_Stock_\(GM_79\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Shoulder_Stock_(GM_79))
259. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Signal Modulator (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Signal_Modulator
260. Resident Evil Wiki. (n.d.). *SLS 60 (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/SLS_60
261. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Small Gear (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Small_Gear
262. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Spade Key (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Spade_Key
263. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Spare Key (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Spare_Key
264. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Spark Shot (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Spark_Shot
265. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Speed Loader (SLS 60) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Speed_Loader_\(SLS_60\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Speed_Loader_(SLS_60))
266. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Square Crank (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Square_Crank_\(RE2_remake\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Square_Crank_(RE2_remake))
267. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Statue's Left Arm (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Statue%27s_Left_Arm
268. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Storage Room Key (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Storage_Room_Key
269. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Stuffed Doll (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Stuffed_Doll
270. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Submachine Gun Ammo (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Submachine_Gun_Ammo_\(RE2_remake\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Submachine_Gun_Ammo_(RE2_remake))

271. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Suppressor (MQ-11) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Suppressor_\(MQ-11\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Suppressor_(MQ-11))
272. Resident Evil Wiki. (n.d.). *T-Bar Valve Handle (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/T-Bar_Valve_Handle
273. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Tin Storage Box (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Tin_Storage_Box
274. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Trophy (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from <https://residentevil.fandom.com/wiki/Trophy>
275. Resident Evil Wiki. (n.d.). *U.S.S. Digital Video Cassette (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/U.S.S. Digital Video Cassette](https://residentevil.fandom.com/wiki/U.S.S._Digital_Video_Cassette)
276. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Unicorn Medallion (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Unicorn_Medallion
277. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Upgrade Chip (Admin) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Upgrade_Chip_\(Admin\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Upgrade_Chip_(Admin))
278. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Upgrade Chip (General Staff) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Upgrade_Chip_\(General_Staff\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Upgrade_Chip_(General_Staff))
279. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Upgrade Chip (Senior Staff) (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from [https://residentevil.fandom.com/wiki/Upgrade_Chip_\(Senior_Staff\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/Upgrade_Chip_(Senior_Staff))
280. Resident Evil Wiki. (n.d.). *USB Dongle Key (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/USB_Dongle_Key
281. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Valve Handle (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Valve_Handle
282. Resident Evil Wiki. (n.d.). *W-870 (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from <https://residentevil.fandom.com/wiki/W-870>
283. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Weapons Locker Key Card (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Weapons_Locker_Key_Card
284. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Wooden Boards (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Wooden_Boards
285. Resident Evil Wiki. (n.d.). *Wooden Box (Inventory Description)*. Retrieved July 8, from https://residentevil.fandom.com/wiki/Wooden_Box
286. StrategyWiki. (n.d.). *Call of Duty 4: Modern Warfare/All In (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from

- https://strategywiki.org/wiki/Call_of_Duty_4:_Modern_Warfare/All_In#Objectives
287. StrategyWiki. (n.d.). *Call of Duty 4: Modern Warfare/Blackout (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from https://strategywiki.org/wiki/Call_of_Duty_4:_Modern_Warfare/Blackout#Objectives
288. StrategyWiki. (n.d.). *Call of Duty 4: Modern Warfare/Charlie Don't Surf (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from https://strategywiki.org/wiki/Call_of_Duty_4:_Modern_Warfare/Charlie_Do_n%27t_Surf#Objectives
289. StrategyWiki. (n.d.). *Call of Duty 4: Modern Warfare/Crew Expendable (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from https://strategywiki.org/wiki/Call_of_Duty_4:_Modern_Warfare/Crew_Exp_endable#Objectives
290. StrategyWiki. (n.d.). *Call of Duty 4: Modern Warfare/F.N.G. (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from https://strategywiki.org/wiki/Call_of_Duty_4:_Modern_Warfare/F.N.G#Objectives
291. StrategyWiki. (n.d.). *Call of Duty 4: Modern Warfare/Game Over (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from https://strategywiki.org/wiki/Call_of_Duty_4:_Modern_Warfare/Game_Ove_r#Objectives
292. StrategyWiki. (n.d.). *Call of Duty 4: Modern Warfare/Heat (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from https://strategywiki.org/wiki/Call_of_Duty_4:_Modern_Warfare/Heat#Objectives
293. StrategyWiki. (n.d.). *Call of Duty 4: Modern Warfare/Hunted (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from https://strategywiki.org/wiki/Call_of_Duty_4:_Modern_Warfare/Hunted#Objectives
294. StrategyWiki. (n.d.). *Call of Duty 4: Modern Warfare/No Fighting in the War Room (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from https://strategywiki.org/wiki/Call_of_Duty_4:_Modern_Warfare/No_Fightin_g_in_the_War_Room#Objectives
295. StrategyWiki. (n.d.). *Call of Duty 4: Modern Warfare/One Shot, One Kill (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from https://strategywiki.org/wiki/Call_of_Duty_4:_Modern_Warfare/One_Shot,_One_Kill#Objectives
296. StrategyWiki. (n.d.). *Call of Duty 4: Modern Warfare/Safehouse (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from https://strategywiki.org/wiki/Call_of_Duty_4:_Modern_Warfare/Safehouse#Objectives
297. StrategyWiki. (n.d.). *Call of Duty 4: Modern Warfare/The Bog (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from

- https://strategywiki.org/wiki/Call_of_Duty_4:_Modern_Warfare/The_Bog#Objectives
298. StrategyWiki. (n.d.). *Call of Duty 4: Modern Warfare/Ultimatum (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from https://strategywiki.org/wiki/Call_of_Duty_4:_Modern_Warfare/Ultimatum#Objectives
299. StrategyWiki. (n.d.). *Call of Duty 4: Modern Warfare/War Pig (Objectives)*. Retrieved July 8, 2024, from https://strategywiki.org/wiki/Call_of_Duty_4:_Modern_Warfare/War_Pig#Objectives
300. Witcher Games Wiki. (n.d.). *The Witcher 3 character statistics (Stats)*. Retrieved July 8, from https://witcher-games.fandom.com/wiki/The_Witcher_3_character_statistics
301. Witcher Wiki. (n.d.). *Basilisk (creature)* (Bestiary Entry). Retrieved July 8, from [https://witcher-games.fandom.com/wiki/Basilisk_\(creature\)](https://witcher-games.fandom.com/wiki/Basilisk_(creature))
302. Witcher Wiki. (n.d.). *Bear* (Bestiary Entry). Retrieved July 8, from <https://witcher-games.fandom.com/wiki/Bear>
303. Witcher Wiki. (n.d.). *Berserker* (Bestiary Entry). Retrieved July 8, from <https://witcher-games.fandom.com/wiki/Berserker>
304. Witcher Wiki. (n.d.). *Bloody Baron* (Journal Entry). Retrieved July 8, from [https://witcher.fandom.com/wiki/Bloody_Baron_\(quest\)#Journal_Entry](https://witcher.fandom.com/wiki/Bloody_Baron_(quest)#Journal_Entry)
305. Witcher Wiki. (n.d.). *Bloody Baron (Objectives)*. Retrieved July 8, from [https://witcher.fandom.com/wiki/Bloody_Baron_\(quest\)#Objectives](https://witcher.fandom.com/wiki/Bloody_Baron_(quest)#Objectives)
306. Witcher Wiki. (n.d.). *Botchling* (Bestiary Entry). Retrieved July 8, from <https://witcher-games.fandom.com/wiki/Botchling>
307. Witcher Wiki. (n.d.). *Ciri's Story: Fleeing the Bog (Objectives)*. Retrieved July 8, from https://witcher.fandom.com/wiki/Ciri%27s_Story:_Fleeing_the_Bog#Objectives
308. Witcher Wiki. (n.d.). *Ciri's Story: The King of the Wolves (Objectives)*. Retrieved July 8, from https://witcher.fandom.com/wiki/Ciri%27s_Story:_The_King_of_the_Wolves#Objectives
309. Witcher Wiki. (n.d.). *Cockatrice* (Bestiary Entry). Retrieved July 8, from <https://witcher-games.fandom.com/el/wiki/Cockatrice>
310. Witcher Wiki. (n.d.). *Family Matters (Objectives)*. Retrieved July 8, from https://witcher.fandom.com/wiki/Family_Matters#Objectives
311. Witcher Wiki. (n.d.). *Forktail* (Bestiary Entry). Retrieved July 8, from <https://witcher-games.fandom.com/wiki/Forktail>
312. Witcher Wiki. (n.d.). *Hunting a Witch (Objectives)*. Retrieved July 8, from https://witcher.fandom.com/wiki/Hunting_a_Witch#Objectives

313. Witcher Wiki. (n.d.). *Imperial Audience* (Journal Entry). Retrieved July 8, from https://witcher.fandom.com/wiki/Imperial_Audience#Journal_Entry
314. Witcher Wiki. (n.d.). *Imperial Audience (Objectives)*. Retrieved July 8, from https://witcher.fandom.com/wiki/Imperial_Audience#Objectives
315. Witcher Wiki. (n.d.). *Ladies of the Wood (Objectives)*. Retrieved July 8, from https://witcher.fandom.com/wiki/Ladies_of_the_Wood#Objectives
316. Witcher Wiki. (n.d.). *Ladies of the Wood (Objectives)*. Retrieved July 8, from https://witcher.fandom.com/wiki/Ladies_of_the_Wood#Objectives
317. Witcher Wiki. (n.d.). *Lilac and Gooseberries* (Journal Entry). Retrieved July 8, from https://witcher.fandom.com/wiki/Lilac_and_Gooseberries#Journal_Entry
318. Witcher Wiki. (n.d.). *Lilac and Gooseberries (Objectives)*. Retrieved July 8, from https://witcher.fandom.com/wiki/Lilac_and_Gooseberries#Objectives
319. Witcher Wiki. (n.d.). *Royal wyvern* (Bestiary Entry). Retrieved July 8, from https://witcher-games.fandom.com/el/wiki/Royal_wyvern
320. Witcher Wiki. (n.d.). *The Nilfgaardian Connection* (Journal Entry). Retrieved July 8, from https://witcher.fandom.com/wiki/The_Nilfgaardian_Connection#Journal_Entry
321. Witcher Wiki. (n.d.). *The Nilfgaardian Connection (Objectives)*. Retrieved July 8, from https://witcher.fandom.com/wiki/The_Nilfgaardian_Connection#Objectives
322. Witcher Wiki. (n.d.). *The Whispering Hillock (Objectives)*. Retrieved July 8, from https://witcher.fandom.com/wiki/The_Whispering_Hillock#Objectives
323. Witcher Wiki. (n.d.). *The Witcher 3 potions* (Items). Retrieved July 8, from https://witcher.fandom.com/wiki/The_Witcher_3_potions
324. Witcher Wiki. (n.d.). *Ulfhedinn* (Bestiary Entry). Retrieved July 8, from <https://witcher-games.fandom.com/wiki/Ulfhedinn>
325. Witcher Wiki. (n.d.). *Warg* (Bestiary Entry). Retrieved July 8, from <https://witcher-games.fandom.com/wiki/Warg>
326. Witcher Wiki. (n.d.). *Wolf (creature)* (Bestiary Entry). Retrieved July 8, from [https://witcher-games.fandom.com/wiki/Wolf_\(creature\)](https://witcher-games.fandom.com/wiki/Wolf_(creature))

ДОДАТКИ

Додаток 1. Кількісні характеристики матеріалу дослідження

Назва відеогри	Жанри дієгетичного тексту, що увійшли у вибірку дослідження	Ігровий жанр	Наративний жанр	Місце та час дії (сетинг)	Приблизний обсяг тексту (у словах)
1 Call of Duty: Modern Warfare Remastered	Інтерфейс: опис предметів	<ul style="list-style-type: none"> • Екшн (Action); • Шутер від першої особи (First Person Shooter) 	воєнна тематика/мілітарі	Ближній Схід, Прип'ять, Кавказ тощо; сьогодення	70
	Інтерфейс: поточні завдання	<ul style="list-style-type: none"> • Екшн (Action); • Шутер від першої особи (First Person Shooter) 	воєнна тематика/мілітарі	Ближній Схід, Прип'ять, Кавказ тощо; сьогодення	500
	Усний сюжетний текст	<ul style="list-style-type: none"> • Екшн (Action); • Шутер від першої особи (First Person Shooter) 	воєнна тематика/мілітарі	Ближній Схід, Прип'ять, Кавказ тощо; сьогодення	1 500
2 Crusader Kings 3	Інтерфейс	<ul style="list-style-type: none"> • Стратегія (Strategy); • Симулятор (Simulator); • Рольова гра (RPG) 	гра-симулятор не має сюжету в його традиційному сенсі; вона лише рухається вперед і надає перелік дій, які може виконати (чи не виконати) гравець, щоб вплинути на хід подій	карта практично всього світу; 867-1453 рр (середньовіччя).	5 000
3 Cyberpunk 2077	Інтерфейс: опис предметів	<ul style="list-style-type: none"> • Екшн (Action); • Екшн-пригодницький (Action-Adventure); • Рольова гра (RPG) 	наукова фантастика (піджанр кіберпанк)	США, 2077 р.	1 000
	Інтерфейс: поточні завдання	<ul style="list-style-type: none"> • Екшн (Action); • Екшн-пригодницький (Action-Adventure); • Рольова гра (RPG) 	наукова фантастика (піджанр кіберпанк)	США, 2077 р.	1 000
	Інтерфейс: опис сюжетного завдання	<ul style="list-style-type: none"> • Екшн (Action); • Екшн-пригодницький (Action-Adventure); • Рольова гра (RPG) 	наукова фантастика (піджанр кіберпанк)	США, 2077 р.	1 000

Назва відеогри	Жанри дієгетичного тексту, що увійшли у вибірку дослідження	Ігровий жанр	Наративний жанр	Місце та час дії (сетинг)	Приблизний обсяг тексту (у словах)	
	Інтерфейс: статистика персонажа	<ul style="list-style-type: none"> • Екшн (Action); • Екшн-пригодницький (Action-Adventure); • Рольова гра (RPG) 	наукова фантастика (піджанр кіберпанк)	США, 2077 р.	1 000	
	Письмовий сюжетний текст	<ul style="list-style-type: none"> • Екшн (Action); • Екшн-пригодницький (Action-Adventure); • Рольова гра (RPG) 	наукова фантастика (піджанр кіберпанк)	США, 2077 р.	5 000	
	Усний сюжетний текст	<ul style="list-style-type: none"> • Екшн (Action); • Екшн-пригодницький (Action-Adventure); • Рольова гра (RPG) 	наукова фантастика (піджанр кіберпанк)	США, 2077 р.	110 000	
4	Red Dead Redemption 2	Інтерфейс: довідник	<ul style="list-style-type: none"> • Екшн (Action); • Екшн-пригодницький (Action-Adventure) 	вестерн	США; 1899 р., 1907 р.	1 000
	Інтерфейс: опис предметів	<ul style="list-style-type: none"> • Екшн (Action); • Екшн-пригодницький (Action-Adventure) 	вестерн	США; 1899 р., 1907 р.	1 000	
	Інтерфейс: поточні завдання	<ul style="list-style-type: none"> • Екшн (Action); • Екшн-пригодницький (Action-Adventure) 	вестерн	США; 1899 р., 1907 р.	1 000	
	Інтерфейс: опис сюжетного завдання	<ul style="list-style-type: none"> • Екшн (Action); • Екшн-пригодницький (Action-Adventure) 	вестерн	США; 1899 р., 1907 р.	1 000	
	Інтерфейс: статистика персонажа	<ul style="list-style-type: none"> • Екшн (Action); • Екшн-пригодницький (Action-Adventure) 	вестерн	США; 1899 р., 1907 р.	200	

Назва відеогри		Жанри дієгетичного тексту, що увійшли у вибірку дослідження	Ігровий жанр	Наративний жанр	Місце та час дії (сетинг)	Приблизний обсяг тексту (у словах)
		Письмовий сюжетний текст	<ul style="list-style-type: none"> • Екшн (Action); • Екшн-пригодницький (Action-Adventure) 	вестерн	США; 1899 р., 1907 р.	5 000
		Усний сюжетний текст	<ul style="list-style-type: none"> • Екшн (Action); • Екшн-пригодницький (Action-Adventure) 	вестерн	США; 1899 р., 1907 р.	150 000
5	Resident Evil 2: Remake	Інтерфейс: опис предметів	<ul style="list-style-type: none"> • Екшн (Action); • Екшн-пригодницький (Action-Adventure) 	горор (піджанр зомбі-апокаліпсис)	США, 1998 р	2 500
		Інтерфейс: поточні завдання	<ul style="list-style-type: none"> • Екшн (Action); • Екшн-пригодницький (Action-Adventure) 	горор (піджанр зомбі-апокаліпсис)	США, 1998 р	200
		Інтерфейс: опис сюжетного завдання (вже виконаного, у вигляді підсумку на екрані завантаження)	<ul style="list-style-type: none"> • Екшн (Action); • Екшн-пригодницький (Action-Adventure) 	горор (піджанр зомбі-апокаліпсис)	США, 1998 р	1000
		Письмовий сюжетний текст	<ul style="list-style-type: none"> • Екшн (Action); • Екшн-пригодницький (Action-Adventure) 	горор (піджанр зомбі-апокаліпсис)	США, 1998 р	5 000
		Усний сюжетний текст	<ul style="list-style-type: none"> • Екшн (Action); • Екшн-пригодницький (Action-Adventure) 	горор (піджанр зомбі-апокаліпсис)	США, 1998 р	5 500
6	The Witcher 3	Інтерфейс: довідник	<ul style="list-style-type: none"> • Екшн (Action); • Екшн-пригодницький (Action-Adventure); • Рольова гра (RPG) 	фентезі	вигаданий світ; 1272 р. (середньовіччя)	1 000
		Інтерфейс: опис предметів	<ul style="list-style-type: none"> • Екшн (Action); 	фентезі	вигаданий світ; 1272 р. (середньовіччя)	1 000

Назва відеогри	Жанри дієгетичного тексту, що увійшли у вибірку дослідження	Ігровий жанр	Наративний жанр	Місце та час дії (сетинг)	Приблизний обсяг тексту (у словах)
		<ul style="list-style-type: none"> • Екшн-пригодницький (Action-Adventure); • Рольова гра (RPG) 			
	Інтерфейс: поточні завдання	<ul style="list-style-type: none"> • Екшн (Action); • Екшн-пригодницький (Action-Adventure); • Рольова гра (RPG) 	фентезі	вигаданий світ; 1272 р. (середньовіччя)	1 000
	Інтерфейс: опис сюжетного завдання	<ul style="list-style-type: none"> • Екшн (Action); • Екшн-пригодницький (Action-Adventure); • Рольова гра (RPG) 	фентезі	вигаданий світ; 1272 р. (середньовіччя)	1 000
	Інтерфейс: статистика персонажа	<ul style="list-style-type: none"> • Екшн (Action); • Екшн-пригодницький (Action-Adventure); • Рольова гра (RPG) 	фентезі	вигаданий світ; 1272 р. (середньовіччя)	200
	Письмовий сюжетний текст	<ul style="list-style-type: none"> • Екшн (Action); • Екшн-пригодницький (Action-Adventure); • Рольова гра (RPG) 	фентезі	вигаданий світ; 1272 р. (середньовіччя)	5 000
	Усний сюжетний текст	<ul style="list-style-type: none"> • Екшн (Action); • Екшн-пригодницький (Action-Adventure); • Рольова гра (RPG) 	фентезі	вигаданий світ; 1272 р. (середньовіччя)	215 000
				Всього слів:	523 670

Додаток 2. Абсолютні показники розповсюдження комунікативних функцій у різних типах внутрішньоігрового дієгетичного тексту (на обмеженому матеріалі вибірки близько 40 000 слів, чи 5 513 комунікативних одиниць)

	Усний сюжетний текст	Письмовий сюжетний текст	Текст інтерфейсу
Людичні	187	221	2189
Ідентифікаційна	11	119	728
Інформативна	2	48	1220
Експліцитно-апелятивна	50	30	213
Імпліцитно-апелятивна	3	24	28
Зворотній зв'язок, чи репліка-фідбек	121	0	0
Наративні	1761	975	180
Сюжетнотворча	1247	512	40
Образотворча	504	463	135
Композиційна	10	0	5
Всього:	1948	1196	2369

**Додаток 3. Відносне (%) розповсюдження комунікативних функцій у
кожному типі внутрішньоігрового тексту**

	Усний сюжетний текст	Письмовий сюжетний текст	Текст інтерфейсу	Всього
Людичні				
Ідентифікаційна	1,30%	13,90%	84,80%	100%
Інформативна	0,20%	3,80%	96,10%	100%
Експліцитно-апелятивна	17,10%	10,20%	72,70%	100%
Імпліцитно-апелятивна	5,50%	43,60%	50,90%	100%
Зворотній зв'язок, чи репліка-фідбек	100,00%	0	0	100%
Наративні				
Сюжетнотворча	69,30%	28,50%	2,20%	100%
Образотворча	45,70%	42,00%	12,30%	100%
Композиційна	66,70%	0	33,30%	100%

Додаток 4. Абсолютні кількісні показники стилістично маркованої лексики в кожному виді внутрішньоігрового тексту

Умовні скорочення:

УСТ – усний сюжетний текст

ПСТ (НС) – письмовий сюжетний
текст неформального стилю

ПСТ (ФС) – письмовий сюжетний
текст формального стилю

ТІ – текст інтерфейсу

	УСТ	ПСТ (НС)	ПСТ (ФС)	ТІ
Маркери формального стилю (formal speech markers)	4942	45	192	429
Нескорочені форми (uncontracted forms)	1351	29	75	50
Офіційно-ділова та літературна лексика (formal and literary lexis)	2059	12	58	196
Архаїзми (archaisms)	1532	4	59	183
Маркери неформального (розмовно-побутового) стилю (informal or colloquial speech markers)	31522	337	155	102
Скорочення (contractions)	15477	202	99	44
Слова-філери та вигуки (fillers and exclamations)	5260	21	2	2
Фразові дієслова (phrasal verbs)	4299	40	35	49
Колоквіалізми (colloquialisms)	3124	34	0	2
Діалектизми (dialectal lexis)	100	0	0	0
Контаміноване мовлення (contaminated speech)	237	12	0	0
Принизлива та обценна лексика (derogatory and obscene lexis)	3025	28	19	5
Перемикання та змішування кодів (code switching and mixing)	498	0	3	5
Всього:	36962	382	350	536

Додаток 5. Відносне (%) співвідношення кожної стилістичної риси до загальної кількості стилістично маркованої лексики в кожному виді внутрішньоігрового тексту (результати округлені до десятих)

Умовні скорочення:

УСТ – усний сюжетний текст

ПСТ (НС) – письмовий сюжетний
текст неформального стилю

ПСТ (ФС) – письмовий сюжетний
текст формального стилю

ТІ – текст інтерфейсу

	УСТ	ПСТ (НС)	ПСТ (ФС)	ТІ
Маркери формального стилю (formal speech markers)	13,40%	11,70%	54,90%	80,00%
Нескорочені форми (uncontracted forms)	3,70%	7,60%	21,40%	9,30%
Офіційно-ділова та літературна лексика (formal and literary lexis)	5,60%	3,10%	16,60%	36,60%
Архаїзми (archaisms)	4,10%	1,00%	16,90%	34,10%
Маркери неформального (розмовно-побутового) стилю (informal or colloquial speech markers)	85,30%	88,20%	44,30%	19,00%
Скорочення (contractions)	41,90%	52,90%	28,30%	8,20%
Слова-філери та вигуки (fillers and exclamations)	14,20%	5,50%	0,60%	0,40%
Фразові дієслова (phrasal verbs)	11,60%	10,50%	10,00%	9,10%
Колоквіалізми (colloquialisms)	8,50%	8,90%	0	0,40%
Діалектизми (dialectal lexis)	0,30%	0	0	0
Контаміноване мовлення (contaminated speech)	0,60%	3,10%	0	0
Принизлива та обценна лексика (derogatory and obscene lexis)	8,20%	7,30%	5,40%	0,90%
Перемикання та змішування кодів (code switching and mixing)	1,30%	0	0,90%	0,90%
Всього:	100%	100%	100%	100%

Додаток 6. Абсолютні кількісні показники граматичних рис в кожному виді внутрішньоігрового тексту

Умовні скорочення:

УСТ – усний сюжетний текст	ПСТ (НС) – письмовий сюжетний текст неформального стилю	ПСТ (ФС) – письмовий сюжетний текст формального стилю	ТІ – текст інтерфейсу
-------------------------------	---	---	-----------------------

	УСТ	ПСТ (НС)	ПСТ (ФС)	ТІ
Модальність (modality)	17050	180	178	619
Дозвіл (permission)	30	0	0	5
Можливість та здатність (ability)	3165	47	63	56
↳ can/could	3016	41	56	51
↳ be able to	75	4	2	2
↳ manage to	74	2	5	3
Ймовірність (probability)	2519	35	53	10
↳ ought to	21	0	0	0
↳ bound to	9	0	0	0
↳ gotta	59	1	0	0
↳ have to	10	0	0	0
↳ must	270	2	1	0
↳ should	185	4	3	0
↳ could	89	1	2	0
↳ may/might	815	12	26	1
↳ Вираження ймовірності через прикметники та прислівники (expressed through adj/adv)	1061	15	21	9
↳ liable to	5	0	1	0
↳ likely/unlikely	59	0	5	2
↳ obviously/apparently	69	1	1	0
↳ probably/prolly	170	2	0	1
↳ possibly/possible/ impossible	105	4	8	5
↳ perhaps	134	1	2	1
↳ maybe	434	7	2	0
↳ definitely	39	0	0	0
↳ certainly	46	0	2	0
Спонукальна модальність (imperative modality)	11336	98	62	548
Наказовий спосіб (imperative mood)	8199	60	32	517
↳ Наказовий спосіб (imperative mood, 1st person)	1330	0	1	0
↳ Наказовий спосіб (imperative mood, 2nd person)	6869	60	31	517
через інтерогативні форми (question forms)	113	2	1	0
↳ Care to...	10	0	0	0
↳ Would/do you mind...?	5	0	0	0

	УСТ	ПСТ (НС)	ПСТ (ФС)	ТІ
↳ Can someone please + bare inf	3	1	0	0
↳ Why don't I/you/we + bare inf	13	1	0	0
↳ How about...?	11	0	0	0
↳ Would you/someone please?	35	0	1	0
↳ Will you...? / Tag question: ..., will you?	9	0	0	0
↳ Shall we...? (including tag question: ..., shall we?)	27	0	0	0
через сталі висловлювання (fixed expressions)	265	2	1	0
↳ S + can have/keep + direct object	4	0	0	0
↳ S + could use ...	50	1	0	0
↳ I suggest you + subjunctive	3	0	1	0
↳ I/you want to + bare inf	9	0	0	0
↳ be so kind as to + bare inf	3	0	0	0
↳ noun phrase / adj / adv + please	13	1	0	0
↳ S+ better/best + bare inf	62	0	0	0
↳ [verb] back to + noun/gerund	8	0	0	0
↳ [be] on your way	6	0	0	0
↳ Here we go / There we go / Off we go	32	0	0	0
↳ [it's] your call	8	0	0	0
↳ [It's] time to + bare inf / time for + noun	60	0	0	0
↳ on my go/ on the count of + numeral/ on my mark	7	0	0	0
Обов'язковість та необхідність (obligation and necessity)	2759	34	28	31
↳ S + have got to (gotta) + bare inf	426	1	0	1
↳ be supposed to + bare inf	95	1	0	1
↳ need to	788	10	5	16
↳ should	541	8	10	2
↳ must	410	5	9	8
↳ have to	451	9	4	1
↳ shall (for obligation)	3	0	0	2
↳ ought to	45	0	0	0
Теперішній час (present tense)	19819	188	308	542
Present Simple	17897	169	286	536
↳ Present Simple Active	17658	161	240	447
↳ Present Simple Passive	239	8	46	89
Present Continuous	1922	19	22	6
↳ Present Continuous Active	1902	19	21	6
↳ Present Continuous Passive	20	0	1	0
Вираження майбутнього часу (expressing future)	4888	52	58	30
will	4133	40	48	23
↳ will + bare infinitive (Active Voice)	4113	40	46	22
↳ will + passive infinitive (Passive Voice)	20	0	2	1
shall + bare infinitive	216	0	3	0

	УСТ	ПСТ (НС)	ПСТ (ФС)	ТІ
will + continuous infinitive	14	0	2	0
will + perfect infinitive	11	0	0	0
going to (gonna)	225	8	0	1
Present Continuous with Future meaning	15	1	0	0
to be to + bare inf	41	1	1	2
S + be+ due to + bare inf	10	0	0	0
S + be about to + bare inf	75	0	3	0
I'mma	6	1	0	0
fixing to	1	0	0	0
Present simple for future events	141	1	1	4
Вираження минулого часу (expressing past)	9472	93	376	71
Past Simple	7553	60	237	35
↳ Past Simple Active	7420	59	202	30
↳ Past Simple Passive	133	1	35	5
used to + bare inf	35	1	0	0
Past Continuous	370	2	7	4
↳ Past Continuous Active	367	2	7	3
↳ Past Continuous Passive	3	0	0	1
Present Perfect Simple	1256	24	95	21
↳ Present Perfect Simple Active	1199	22	79	19
↳ Present Perfect Simple Passive	57	2	16	2
Present Perfect Continuous	73	2	2	0
Past Perfect Simple	164	3	29	9
Past Perfect Continuous	13	1	6	0
Narrative present	8	0	0	2
УМОВНИЙ СПОСІБ (subjunctive)	1169	22	15	39
Reality and facts (0 Conditional)	511	8	3	36
Future consequences (1st Conditional)	200	7	5	3
Hypothetical present (2nd Conditional)	268	4	6	0
Hypothetical past (3rd Conditional)	162	1	1	0
Mixed Conditionals	28	2	0	0
Всього:	52398	535	935	1301

Додаток 7. Відносне (%) співвідношення кожної маркованої граматичної риси до загальної кількості маркованих граматичних рис в видах внутрішньоігрового тексту(результати округлені до десятих)

Умовні скорочення:

УСТ – усний сюжетний текст ПСТ (НС) – письмовий сюжетний текст неформального стилю ПСТ (ФС) – письмовий сюжетний текст формального стилю ТІ – текст інтерфейсу

	УСТ	ПСТ (НС)	ПСТ (ФС)	ТІ
Модальність (modality)	32,40%	33,70%	18,90%	47,80%
Дозвіл (permission)	0,10%	0	0	0,40%
Можливість та здатність (ability)	6,00%	8,80%	6,70%	4,30%
↳ can/could	5,80%	7,70%	6,00%	3,90%
↳ be able to	0,10%	0,70%	0,20%	0,20%
↳ manage to	0,10%	0,40%	0,50%	0,20%
Ймовірність (probability)	4,80%	6,50%	5,60%	0,90%
↳ ought to	<0,01%	0	0	0
↳ bound to	<0,01%	0	0	0
↳ gotta	0,10%	0,20%	0	0
↳ have to	<0,01%	0	0	0
↳ must	0,50%	0,40%	0,10%	0
↳ should	0,40%	0,70%	0,30%	0
↳ could	0,20%	0,20%	0,20%	0
↳ may/might	1,60%	2,20%	2,80%	0,10%
↳Вираження ймовірності через прикметники та прислівники (expressed through adj/adv)	2,00%	2,80%	2,20%	0,80%
↳ liable to	<0,01%	0	0,10%	0
↳ likely/unlikely	0,10%	0	0,50%	0,20%
↳ obviously/apparently	0,10%	0,20%	0,10%	0
↳ probably/prolly	0,30%	0,40%	0	0,10%
↳ possibly/possible/impossible	0,20%	0,70%	0,90%	0,40%
↳ perhaps	0,30%	0,20%	0,20%	0,10%
↳ maybe	0,80%	1,30%	0,20%	0
↳ definitely	0,10%	0	0	0
↳ certainly	0,10%	0	0,20%	0
Спонукальна модальність (imperative modality)	21,50%	18,40%	6,60%	42,20%
Наказовий спосіб (imperative mood)	15,60%	11,20%	3,40%	39,70%
↳ Наказовий спосіб (imperative mood, 1st person)	2,50%	0	0,10%	0
↳ Наказовий спосіб (imperative mood, 2nd person)	13,10%	11,20%	3,30%	39,70%

	УСТ	ПСТ (НС)	ПСТ (ФС)	ТІ
через інтерогативні форми (question forms)	0,20%	0,40%	0,10%	<0,01%
↳ Care to...	<0,01%	0	0	0
↳ Would/do you mind...?	<0,01%	0	0	0
↳ Can someone please + bare inf	<0,01%	0,20%	0	0
↳ Why don't I/you/we + bare inf	<0,01%	0,20%	0	0
↳ How about...?	<0,01%	0	0	0
↳ Would you/someone please?	0,10%	0	0,10%	0
↳ Will you...? / Tag question: ..., will you?	<0,01%	0	0	0
↳ Shall we...? (including tag question: ..., shall we?)	0,10%	0	0	0
через сталі висловлювання (fixed expressions)	0,40%	0,40%	0,10%	<0,01%
↳ S + can have/keep + direct object	<0,01%	0	0	0
↳ S + could use ...	0,10%	0,20%	0	0
↳ I suggest you + subjunctive	<0,01%	0	0,10%	0
↳ I/you want to + bare inf	<0,01%	0	0	0
↳ be so kind as to + bare inf	<0,01%	0	0	0
↳ noun phrase / adj / adv + please	<0,01%	0,20%	0	0
↳ S+ better/best + bare inf	0,10%	0	0	0
↳ [verb] back to + noun/gerund	<0,01%	0	0	0
↳ [be] on your way	<0,01%	0	0	0
↳ Here we go / There we go / Off we go	0,10%	0	0	0
↳ [it's] your call	<0,01%	0	0	0
↳ [It's] time to + bare inf / time for + noun	0,10%	0	0	0
↳ on my go/ on the count of + numeral/ on my mark	<0,01%	0	0	0
Обов'язковість та необхідність (obligation and necessity)	5,30%	6,40%	3,00%	2,50%
↳ S + have got to (gotta) + bare inf	0,80%	0,20%	0	0,10%
↳ be supposed to + bare inf	0,20%	0,20%	0	0,10%
↳ need to	1,50%	1,90%	0,50%	1,20%
↳ should	1,00%	1,50%	1,10%	0,20%
↳ must	0,80%	0,90%	1,00%	0,60%
↳ have to	0,90%	1,70%	0,40%	0,10%
↳ shall (for obligation)	<0,01%	0	0	0,20%
↳ ought to	0,10%	0	0	0
Теперішній час (present tense)	37,80%	35,20%	32,90%	41,70%
Present Simple	34,20%	31,60%	30,60%	41,20%
↳ Present Simple Active	33,70%	30,10%	25,70%	34,40%
↳ Present Simple Passive	0,50%	1,50%	4,90%	6,80%
Present Continuous	3,60%	3,60%	2,30%	0,50%

	УСТ	ПСТ (НС)	ПСТ (ФС)	ТІ
↳ Present Continuous Active	3,60%	3,60%	2,20%	0,50%
↳ Present Continuous Passive	<0,01%	0	0,10%	0
Вираження майбутнього часу (expressing future)	9,10%	9,80%	6,10%	2,40%
will	7,80%	7,50%	5,10%	1,80%
↳ will + bare infinitive (Active Voice)	7,80%	7,50%	4,90%	1,70%
↳ will + passive infinitive (Passive Voice)	<0,01%	0	0,20%	0,10%
shall + bare infinitive	0,40%	0	0,30%	0
will + cotnuous infinitive	<0,01%	0	0,20%	0
will + perfect infinitive	<0,01%	0	0	0
going to (gonna)	0,40%	1,50%	0	0,10%
Present Continuous with Future meaning	<0,01%	0,20%	0	0
to be to + bare inf	0,10%	0,20%	0,10%	0,20%
S + be+ due to + bare inf	<0,01%	0	0	0
S + be about to + bare inf	0,10%	0	0,30%	0
I'mma	<0,01%	0,20%	0	0
fixing to	<0,01%	0	0	0
Present simple for future events	0,30%	0,20%	0,10%	0,30%
Вираження минулого часу (expressing past)	18,10%	17,50%	40,00%	5,60%
Past Simple	14,50%	11,20%	25,30%	2,70%
↳ Past Simple Active	14,20%	11,00%	21,60%	2,30%
↳ Past Simple Passive	0,30%	0,20%	3,70%	0,40%
used to + bare inf	0,10%	0,20%	0	0
Past Continuous	0,70%	0,40%	0,70%	0,30%
↳ Past Continuous Active	0,70%	0,40%	0,70%	0,20%
↳ Past Continuous Passive	<0,01%	0	0	0,10%
Present Perfect Simple	2,40%	4,50%	10,10%	1,70%
↳ Present Perfect Simple Active	2,30%	4,10%	8,40%	1,50%
↳ Present Perfect Simple Passive	0,10%	0,40%	1,70%	0,20%
Present Perfect Continuous	0,10%	0,40%	0,20%	0
Past Perfect Simple	0,30%	0,60%	3,10%	0,70%
Past Perfect Continuous	<0,01%	0,20%	0,60%	0
Narrative present	<0,01%	0	0	0,20%
УМОВНИЙ СПОСІБ (subjunctive)	2,30%	4,10%	1,50%	3,00%
Reality and facts (0 Conditional)	1,00%	1,50%	0,30%	2,80%
Future consequences (1st Conditional)	0,40%	1,30%	0,50%	0,20%
Hypothetical present (2nd Conditional)	0,50%	0,70%	0,60%	0
Hypothetical past (3rd Conditional)	0,30%	0,20%	0,10%	0
Mixed Conditionals	0,10%	0,40%	0	0
Всього:	100%	100%	100%	100%

Додаток 8. Абсолютні кількісні показники за лексико-семантичними групами, виділеними в різних видах внутрішньоігрового тексту

Умовні скорочення:

УСТ – усний сюжетний текст

ПСТ (НС) – письмовий сюжетний
текст неформального стилю

ПСТ (ФС) – письмовий сюжетний
текст формального стилю

ТІ – текст інтерфейсу

	УСТ	ПСТ (НС)	ПСТ (ФС)	ТІ
Відносини між людьми (relationships between people)	2445	50	82	196
Військова лексика (military)	2895	35	150	354
Горор (horror)	478	14	22	11
Дім та будівництво (housing)	1372	16	46	68
Допомога (help)	1081	8	18	41
Здоров'я та безпека (health & Safety)	1053	24	65	79
Злочинність (crime)	2430	36	149	153
Зміна стану (change of state)	125	3	12	305
Їжа та напої (food and drink)	435	15	15	73
Коштовності (valuables)	1066	16	46	73
Культурні реалії (cultural realia)	488	5	40	34
Медична лексика (medical)	679	14	108	150

	УСТ	ПСТ (НС)	ПСТ (ФС)	ТІ
Насильство (violence)	3375	36	165	852
↳ Зброя (weapons)	1638	25	64	554
↳ Бій (fight)	777	6	27	124
↳ Шкода (harm)	960	5	74	174
Небезпека та проблеми (danger and problems)	734	6	27	40
Віртуалміфоніми (virtualmythonyms)	10475	115	289	605
↳ ХреMATоніми (chrematonyms)	119	8	20	234
↳ Ергоніми (ergonyms)	134	12	19	20
↳ Етноніми (ethnonyms)	466	0	33	44
↳ Персоніми (personyms)	7791	62	97	188
↳ Топоніми (toponyms)	1965	33	120	119
Пошук (search)	2216	30	76	228
Природа (nature)	2516	22	69	547
↳ Ландшафт (landscape)	1039	11	36	74
↳ Погода (weather)	66	0	10	0
↳ Рослини (plants)	186	1	8	59
↳ Тварини (animals)	436	6	7	241

	УСТ	ПСТ (НС)	ПСТ (ФС)	ТІ
↳ Частини тіла тварин (animals' body parts)	87	1	0	25
↳ Полювання та скотарство (hunting and cattle breeding)	491	1	6	24
↳ Птахи (birds)	111	1	1	105
↳ Риби (fish)	38	0	0	18
↳ Комахи (insects)	62	1	1	1
Релігія (religion)	667	11	61	132
Рух (movement)	5438	41	93	363
Смерть (death)	1746	19	88	176
Технології (technology)	843	15	77	181
Транспортні засоби (vehicles and transportation)	1094	8	38	89
Фентезійна лексика (fantasy-related)	2187	29	77	126
Час (time)	1097	11	57	70
Числові показники (numbers)	1023	36	125	723
↳ Цифрами (numerals)	143	29	101	716
↳ Словами (numbers)	862	7	23	6
↳ Порядкові (ordinal)	18	0	1	1
Всього:	47958	615	1995	5669

Додаток 9. Відносне (%) співвідношення кожної лексико-семантичної групи до загальної кількості маркованої лексики в різних видах внутрішньоігрового тексту (результати округлені до десятих)

Умовні скорочення:

УСТ – усний сюжетний текст

ПСТ (НС) – письмовий сюжетний
текст неформального стилю

ПСТ (ФС) – письмовий сюжетний
текст формального стилю

ТІ – текст інтерфейсу

	УСТ	ПСТ (НС)	ПСТ (ФС)	ТІ
Відносини між людьми (relationships between people)	5,10%	8,10%	4,10%	3,50%
Військова лексика (military)	6,00%	5,70%	7,50%	6,20%
Горор (horror)	1,00%	2,30%	1,10%	0,20%
Дім та будівництво (housing)	2,90%	2,60%	2,30%	1,20%
Допомога (help)	2,30%	1,30%	0,90%	0,70%
Здоров'я та безпека (health & Safety)	2,20%	3,90%	3,30%	1,40%
Злочинність (crime)	5,10%	5,90%	7,50%	2,70%
Зміна стану (change of state)	0,30%	0,50%	0,60%	5,40%
Їжа та напої (food and drink)	0,90%	2,40%	0,80%	1,30%
Коштовності (valuables)	2,20%	2,60%	2,30%	1,30%
Культурні реалії (cultural realia)	1,00%	0,80%	2,00%	0,60%
Медична лексика (medical)	1,40%	2,30%	5,40%	2,60%
Насильство (violence)	7,00%	5,90%	8,30%	15,10%
↳ Зброя (weapons)	3,40%	4,10%	3,20%	9,80%

	УСТ	ПСТ (НС)	ПСТ (ФС)	ТІ
↳ Бій (fight)	1,60%	1,00%	1,40%	2,20%
↳ Шкода (harm)	2,00%	0,80%	3,70%	3,10%
Небезпека та проблеми (danger and problems)	1,50%	1,00%	1,40%	0,70%
Віртуаліміфони́ми (virtualmythonyms)	21,80%	18,80%	14,60%	10,70%
↳ Хрема́тоніми (chrematonyms)	0,20%	1,30%	1,00%	4,10%
↳ Ерго́німи (ergonyms)	0,30%	2,00%	1,00%	0,40%
↳ Етно́німи (ethnonyms)	1,00%	0	1,70%	0,80%
↳ Персо́німи (personyms)	16,20%	10,10%	4,90%	3,30%
↳ Топо́німи (toponyms)	4,10%	5,40%	6,00%	2,10%
Пошук (search)	4,60%	4,90%	3,80%	4,00%
Природа (nature)	5,20%	3,80%	3,60%	9,60%
↳ Ландшафт (landscape)	2,20%	1,80%	1,80%	1,30%
↳ Погода (weather)	0,10%	0	0,50%	0
↳ Рослини (plants)	0,40%	0,20%	0,40%	1,00%
↳ Тварини (animals)	0,90%	1,00%	0,40%	4,30%
↳ Части́ни тіла тварин (animals' body parts)	0,20%	0,20%	0	0,40%
↳ Полювання та скотарство (hunting and cattle breeding)	1,00%	0,20%	0,30%	0,40%
↳ Птахи (birds)	0,20%	0,20%	0,10%	1,90%
↳ Риби (fish)	0,10%	0	0	0,30%
↳ Комахи (insects)	0,10%	0,20%	0,10%	<0,01%

	УСТ	ПСТ (НС)	ПСТ (ФС)	ТІ
Релігія (religion)	1,40%	1,80%	3,10%	2,30%
Рух (movement)	11,30%	6,70%	4,70%	6,40%
Смерть (death)	3,60%	3,10%	4,40%	3,10%
Технології (technology)	1,80%	2,40%	3,90%	3,20%
Транспортні засоби (vehicles and transportation)	2,30%	1,30%	1,90%	1,60%
Фентезійна лексика (fantasy-related)	4,60%	4,70%	3,90%	2,20%
Час (time)	2,30%	1,80%	2,90%	1,20%
Числові показники (numbers)	2,10%	5,80%	6,40%	12,70%
↳ Цифрами (numerals)	0,30%	4,70%	5,10%	12,60%
↳ Словами (numbers)	1,80%	1,10%	1,20%	0,10%
↳ Порядкові (ordinal)	<0,01%	0	0,10%	<0,01%
Всього:	100%	100%	100%	100%

Додаток 10. Абсолютні кількісні показники стилістично маркованої лексики в внутрішньоігровому тексті різних ігрових жанрів

Умовні скорочення:

Е – жанр «екшн»

Ш – піджанр «шутер»

ЕП – жанр «екшн-пригодницький»

РГ – жанр «рольова гра»

С-С – жанр «стратегія-симулятор»

Ін. – сукупність інших жанрів, наведених у таблиці

	Е	Ін.	Ш	Ін.	ЕП	Ін.	РГ	Ін.	С-С	Ін.
Маркери формального стилю (formal speech markers)	5323	285	117	5491	5206	402	3420	2188	285	5323
Нескорочені форми (uncontracted forms)	1505	0	55	1450	1450	55	969	536	0	1505
Офіційно-ділова та літературна лексика (formal and literary lexis)	2159	166	49	2276	2110	215	1148	1177	166	2159
Архаїзми (archaisms)	1659	119	13	1765	1646	132	1303	475	119	1659
Маркери неформального (розмовно-побутового) стилю (informal or colloquial speech markers)	32114	2	1021	31095	31093	1023	24029	8087	2	32114
Скорочення (contractions)	15816	2	578	15240	15238	580	14771	1047	2	15816
Слова-філери та вигуки (fillers and exclamations)	5282	0	97	5185	5185	97	2822	2460	0	5282
Фразові дієслова (phrasal verbs)	4430	0	189	4241	4241	189	2098	2332	0	4430
Колоквіалізми (colloquialisms)	3159	0	74	3085	3085	74	1952	1207	0	3159
Діалектизми (dialectal lexis)	100	0	0	100	100	0	99	1	0	100
Контаміноване мовлення (contaminated speech)	252	0	1	251	251	1	166	86	0	252
Принизлива та обценна лексика (derogatory and obscene lexis)	3075	0	82	2993	2993	82	2118	957	0	3075
Перемикання та змішування кодів (code switching and mixing)	506	0	166	340	340	166	302	204	0	506
Всього:	37943	287	1304	36926	36639	1591	27751	10479	287	37943

Додаток 12. Абсолютні кількісні показники граматичних рис в внутрішньоігровому тексті різних ігрових жанрів

Е – жанр «екшн»

Ш – піджанр «шутер»

ЕП – жанр «екшн-пригодницький»

РГ – жанр «рольова гра»

С-С – жанр «стратегія-симулятор»

Ін. – сукупність інших жанрів, наведених у таблиці

	Е	Ін.	Ш	Ін.	ЕП	Ін.	РГ	Ін.	С-С	Ін.
Модальність (modality)	17991	36	824	17203	17167	860	10912	7115	36	17991
Дозвіл (permission)	30	5	0	35	30	5	29	6	5	30
Можливість та здатність (ability)	3312	19	46	3285	3266	65	2298	1033	19	3312
↳ can/could	3146	18	44	3120	3102	62	2162	1002	18	3146
↳ be able to	82	1	2	81	80	3	62	21	1	82
↳ manage to	84	0	0	84	84	0	74	10	0	84
Ймовірність (probability)	2614	3	42	2575	2572	45	1865	752	3	2614
↳ ought to	21	0	0	21	21	0	21	0	0	21
↳ bound to	9	0	1	8	8	1	7	2	0	9
↳ gotta	60	0	1	59	59	1	44	16	0	60
↳ have to	10	0	0	10	10	0	3	7	0	10
↳ must	273	0	3	270	270	3	200	73	0	273
↳ should	192	0	7	185	185	7	122	70	0	192
↳ could	92	0	1	91	91	1	75	17	0	92
↳ may/might	854	0	11	843	843	11	646	208	0	854
↳ Вираження ймовірності через прикметники та прислівники (expressed through adj/adv)	1103	3	18	1088	1085	21	747	359	3	1103
↳ liable to	6	0	0	6	6	0	6	0	0	6
↳ likely/unlikely	64	2	0	66	64	2	59	7	2	64
↳ obviously/apparently	71	0	0	71	71	0	36	35	0	71
↳ probably/prolly	173	0	5	168	168	5	124	49	0	173
↳ possibly/possible/ impossible	121	1	8	114	113	9	95	27	1	121
↳ perhaps	138	0	1	137	137	1	112	26	0	138
↳ maybe	443	0	3	440	440	3	255	188	0	443

	Е	Ін.	ІІІ	Ін.	ЕІІ	Ін.	РГ	Ін.	С-С	Ін.
↳ definitely	39	0	0	39	39	0	27	12	0	39
↳ certainly	48	0	1	47	47	1	33	15	0	48
Спонукальна модальність (imperative modality)	12035	9	736	11308	11299	745	6720	5324	9	12035
Наказовий спосіб (imperative mood)	8808	0	659	8149	8149	659	4421	4387	0	8808
↳ Наказовий спосіб (imperative mood, 1st person)	1331	0	73	1258	1258	73	658	673	0	1331
↳ Наказовий спосіб (imperative mood, 2nd person)	7477	0	586	6891	6891	586	3763	3714	0	7477
через інтерогативні форми (question forms)	116	0	1	115	115	1	63	53	0	116
↳ Care to...	10	0	0	10	10	0	10	0	0	10
↳ Would/do you mind...?	5	0	0	5	5	0	4	1	0	5
↳ Can someone please + bare inf	4	0	0	4	4	0	2	2	0	4
↳ Why don't I/you/we + bare inf	14	0	1	13	13	1	10	4	0	14
↳ How about...?	11	0	0	11	11	0	4	7	0	11
↳ Would you/someone please?	36	0	0	36	36	0	12	24	0	36
↳ Will you...? / Tag question: ..., will you?	9	0	0	9	9	0	2	7	0	9
↳ Shall we...? (including tag question: ..., shall we?)	27	0	0	27	27	0	19	8	0	27
через сталі висловлювання (fixed expressions)	268	0	18	250	250	18	154	114	0	268
↳ S + can have/keep + direct object	4	0	0	4	4	0	1	3	0	4
↳ S + could use ...	51	0	4	47	47	4	45	6	0	51
↳ I suggest you + subjunctive	4	0	0	4	4	0	3	1	0	4
↳ I/you want to + bare inf	9	0	1	8	8	1	6	3	0	9
↳ be so kind as to + bare inf	3	0	0	3	3	0	2	1	0	3
↳ noun phrase / adj / adv + please	14	0	0	14	14	0	7	7	0	14
↳ S+ better/best + bare inf	62	0	1	61	61	1	23	39	0	62
↳ [verb] back to + noun/gerund	8	0	0	8	8	0	6	2	0	8
↳ [be] on your way	6	0	0	6	6	0	5	1	0	6
↳ Here we go / There we go / Off we go	32	0	0	32	32	0	6	26	0	32
↳ [it's] your call	8	0	5	3	3	5	2	6	0	8
↳ [It's] time to + bare inf / time for + noun	60	0	3	57	57	3	47	13	0	60
↳ on my go/ on the count of + numeral/ on my mark	7	0	4	3	3	4	1	6	0	7

	Е	Ін.	ІІІ	Ін.	ЕІІ	Ін.	РГ	Ін.	С-С	Ін.
Обов'язковість та необхідність (obligation and necessity)	2843	9	58	2794	2785	67	2082	770	9	2843
↳ S + have got to (gotta) + bare inf	428	0	14	414	414	14	300	128	0	428
↳ be supposed to + bare inf	97	0	0	97	97	0	74	23	0	97
↳ need to	819	0	10	809	809	10	570	249	0	819
↳ should	560	1	6	555	554	7	386	175	1	560
↳ must	426	6	2	430	424	8	394	38	6	426
↳ have to	465	0	26	439	439	26	308	157	0	465
↳ shall (for obligation)	3	2	0	5	3	2	5	0	2	3
↳ ought to	45	0	0	45	45	0	45	0	0	45
Теперішній час (present tense)	20720	137	626	20231	20094	763	13352	7505	137	20720
Present Simple	18753	135	484	18404	18269	619	12374	6514	135	18753
↳ Present Simple Active	18411	95	464	18042	17947	559	12144	6362	95	18411
↳ Present Simple Passive	342	40	20	362	322	60	230	152	40	342
Present Continuous	1967	2	142	1827	1825	144	978	991	2	1967
↳ Present Continuous Active	1946	2	140	1808	1806	142	970	978	2	1946
↳ Present Continuous Passive	21	0	2	19	19	2	8	13	0	21
Вираження майбутнього часу (expressing future)	5026	2	117	4911	4909	119	3510	1518	2	5026
will	4242	2	83	4161	4159	85	2982	1262	2	4242
↳ will + bare infinitive (Active Voice)	4220	1	81	4140	4139	82	2967	1254	1	4220
↳ will + passive infinitive (Passive Voice)	22	1	2	21	20	3	15	8	1	22
shall + bare infinitive	219	0	3	216	216	3	199	20	0	219
will + continuous infinitive	16	0	1	15	15	1	3	13	0	16
will + perfect infinitive	11	0	0	11	11	0	6	5	0	11
going to (gonna)	234	0	24	210	210	24	117	117	0	234
Present Continuous with Future meaning	16	0	0	16	16	0	9	7	0	16
to be to + bare inf	45	0	1	44	44	1	40	5	0	45
S + be+ due to + bare inf	10	0	0	10	10	0	7	3	0	10
S + be about to + bare inf	78	0	4	74	74	4	58	20	0	78

	Е	Ін.	ІІІ	Ін.	ЕІІ	Ін.	РГ	Ін.	С-С	Ін.
I'mma	7	0	0	7	7	0	3	4	0	7
fixing to	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1
Present simple for future events	147	0	1	146	146	1	86	61	0	147
Вираження минулого часу (expressing past)	9995	17	119	9893	9876	136	7550	2462	17	9995
Past Simple	7878	7	52	7833	7826	59	6080	1805	7	7878
↳ Past Simple Active	7708	3	52	7659	7656	55	5971	1740	3	7708
↳ Past Simple Passive	170	4	0	174	170	4	109	65	4	170
used to + bare inf	36	0	1	35	35	1	25	11	0	36
Past Continuous	383	0	1	382	382	1	216	167	0	383
↳ Past Continuous Active	379	0	1	378	378	1	214	165	0	379
↳ Past Continuous Passive	4	0	0	4	4	0	2	2	0	4
Present Perfect Simple	1386	10	63	1333	1323	73	992	404	10	1386
↳ Present Perfect Simple Active	1310	9	52	1267	1258	61	945	374	9	1310
↳ Present Perfect Simple Passive	76	1	11	66	65	12	47	30	1	76
Present Perfect Continuous	77	0	1	76	76	1	47	30	0	77
Past Perfect Simple	205	0	1	204	204	1	174	31	0	205
Past Perfect Continuous	20	0	0	20	20	0	12	8	0	20
Narrative present	10	0	0	10	10	0	4	6	0	10
УМОВНИЙ СПОСІБ (subjunctive)	1215	30	12	1233	1203	42	980	265	30	1215
Reality and facts (0 Conditional)	529	29	4	554	525	33	400	158	29	529
Future consequences (1st Conditional)	214	1	5	210	209	6	175	40	1	214
Hypothetical present (2nd Conditional)	278	0	3	275	275	3	230	48	0	278
Hypothetical past (3rd Conditional)	164	0	0	164	164	0	148	16	0	164
Mixed Conditionals	30	0	0	30	30	0	27	3	0	30
Всього:	54947	222	1698	53471	53249	1920	36304	18865	222	54947

Додаток 13. Відносне (%) співвідношення кожної маркованої граматичної риси до загальної кількості маркованих граматичних рис в внутрішньоігровому тексті різних ігрових жанрів (результати округлені до десятих)

Е – жанр «екшн»

Ш – піджанр «шутер»

ЕП – жанр «екшн-пригодницький»

РГ – жанр «рольова гра»

С-С – жанр «стратегія-симулятор»

Ін. – сукупність інших жанрів, наведених у таблиці

	Е	Ін.	Ш	Ін.	ЕП	Ін.	РГ	Ін.	С-С	Ін.
Модальність (modality)	32,50%	16,40%	48,80%	32,10%	32,10%	45,50%	30,00%	37,30%	16,40%	32,50%
Дозвіл (permission)	0,10%	2,30%	0	0,10%	0,10%	0,30%	0,10%	<0,01%	2,30%	0,10%
Можливість та здатність (ability)	6,00%	8,60%	2,70%	6,20%	6,20%	3,40%	6,40%	5,50%	8,60%	6,00%
↳ can/could	5,70%	8,10%	2,60%	5,80%	5,80%	3,20%	6,00%	5,30%	8,10%	5,70%
↳ be able to	0,10%	0,50%	0,10%	0,20%	0,20%	0,20%	0,20%	0,10%	0,50%	0,10%
↳ manage to	0,20%	0	0	0,20%	0,20%	0	0,20%	0,10%	0	0,20%
Ймовірність (probability)	4,70%	1,40%	2,70%	4,70%	4,70%	2,80%	5,20%	4,00%	1,40%	4,70%
↳ ought to	<0,01%	0	0	<0,01%	<0,01%	0	0,10%	0	0	<0,01%
↳ bound to	<0,01%	0	0,10%	<0,01%	<0,01%	0,10%	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%
↳ gotta	0,10%	0	0,10%	0,10%	0,10%	0,10%	0,10%	0,10%	0	0,10%
↳ have to	<0,01%	0	0	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%
↳ must	0,50%	0	0,20%	0,50%	0,50%	0,20%	0,60%	0,40%	0	0,50%
↳ should	0,30%	0	0,40%	0,30%	0,30%	0,40%	0,30%	0,40%	0	0,30%
↳ could	0,20%	0	0,10%	0,20%	0,20%	0,10%	0,20%	0,10%	0	0,20%
↳ may/might	1,60%	0	0,60%	1,60%	1,60%	0,60%	1,80%	1,10%	0	1,60%
↳ Вираження ймовірності через прикметники та прислівники (expressed through adj/adv)	2,00%	1,40%	1,20%	2,00%	2,00%	1,30%	2,10%	1,90%	1,40%	2,00%
↳ liable to	<0,01%	0	0	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%	0	0	<0,01%
↳ likely/unlikely	0,10%	0,90%	0	0,10%	0,10%	0,10%	0,20%	<0,01%	0,90%	0,10%
↳ obviously/apparently	0,10%	0	0	0,10%	0,10%	0	0,10%	0,20%	0	0,10%
↳ probably/probably	0,30%	0	0,30%	0,30%	0,30%	0,30%	0,30%	0,30%	0	0,30%
↳ possibly/possible/impossible	0,20%	0,50%	0,50%	0,20%	0,20%	0,50%	0,30%	0,10%	0,50%	0,20%
↳ perhaps	0,30%	0	0,10%	0,30%	0,30%	0,10%	0,30%	0,10%	0	0,30%

	Е	Ін.	ІІІ	Ін.	ЕІІ	Ін.	РГ	Ін.	С-С	Ін.
↳ maybe	0,80%	0	0,20%	0,80%	0,80%	0,20%	0,70%	1,00%	0	0,80%
↳ definitely	0,10%	0	0	0,10%	0,10%	0	0,10%	0,10%	0	0,10%
↳ certainly	0,10%	0	0,10%	0,10%	0,10%	0,10%	0,10%	0,10%	0	0,10%
Спонукальна модальність (imperative modality)	21,70%	4,10%	43,40%	21,10%	21,10%	39,00%	18,30%	27,80%	4,10%	21,70%
Наказовий спосіб (imperative mood)	16,00%	<0,01%	38,80%	15,30%	15,30%	34,30%	12,20%	23,30%	<0,01%	16,00%
↳ Наказовий спосіб (imperative mood, 1st person)	2,40%	0	4,30%	2,40%	2,40%	3,80%	1,80%	3,60%	0	2,40%
↳ Наказовий спосіб (imperative mood, 2nd person)	13,60%	0	34,50%	12,90%	12,90%	30,50%	10,40%	19,70%	0	13,60%
через інтерогативні форми (question forms)	0,10%	<0,01%	0,10%	0,20%	0,20%	0,10%	0,10%	0,10%	<0,01%	0,10%
↳ Care to...	<0,01%	0	0	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%	0	0	<0,01%
↳ Would/do you mind...?	<0,01%	0	0	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%
↳ Can someone please + bare inf	<0,01%	0	0	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%
↳ Why don't I/you/we + bare inf	<0,01%	0	0,10%	<0,01%	<0,01%	0,10%	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%
↳ How about...?	<0,01%	0	0	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%
↳ Would you/someone please?	0,10%	0	0	0,10%	0,10%	0	<0,01%	0,10%	0	0,10%
↳ Will you...? / Tag question: ..., will you?	<0,01%	0	0	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%
↳ Shall we...? (including tag question: ..., shall we?)	<0,01%	0	0	0,10%	0,10%	0	0,10%	<0,01%	0	<0,01%
через сталі висловлювання (fixed expressions)	0,40%	<0,01%	1,10%	0,40%	0,40%	1,10%	0,30%	0,40%	<0,01%	0,40%
↳ S + can have/keep + direct object	<0,01%	0	0	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%
↳ S + could use ...	0,10%	0	0,20%	0,10%	0,10%	0,20%	0,10%	<0,01%	0	0,10%
↳ I suggest you + subjunctive	<0,01%	0	0	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%
↳ I/you want to + bare inf	<0,01%	0	0,10%	<0,01%	<0,01%	0,10%	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%
↳ be so kind as to + bare inf	<0,01%	0	0	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%
↳ noun phrase / adj / adv + please	<0,01%	0	0	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%
↳ S+ better/best + bare inf	0,10%	0	0,10%	0,10%	0,10%	0,10%	0,10%	0,20%	0	0,10%
↳ [verb] back to + noun/gerund	<0,01%	0	0	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%
↳ [be] on your way	<0,01%	0	0	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%
↳ Here we go / There we go / Off we go	0,10%	0	0	0,10%	0,10%	0	<0,01%	0,10%	0	0,10%
↳ [it's] your call	<0,01%	0	0,30%	<0,01%	<0,01%	0,30%	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%
↳ [It's] time to + bare inf / time for + noun	0,10%	0	0,20%	0,10%	0,10%	0,20%	0,10%	0,10%	0	0,10%

	E	Ін.	ІІІ	Ін.	ЕІІ	Ін.	РГ	Ін.	С-С	Ін.
↳ on my go/ on the count of + numeral/ on my mark	<0,01%	0	0,20%	<0,01%	<0,01%	0,20%	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%
Обов'язковість та необхідність (obligation and necessity)	5,20%	4,10%	3,40%	5,20%	5,20%	3,50%	5,70%	4,00%	4,10%	5,20%
↳ S + have got to (gotta) + bare inf	0,80%	0	0,80%	0,80%	0,80%	0,70%	0,80%	0,70%	0	0,80%
↳ be supposed to + bare inf	0,20%	0	0	0,20%	0,20%	0	0,20%	0,10%	0	0,20%
↳ need to	1,50%	0	0,60%	1,50%	1,50%	0,50%	1,60%	1,30%	0	1,50%
↳ should	1,00%	0,50%	0,40%	1,00%	1,00%	0,40%	1,10%	0,90%	0,50%	1,00%
↳ must	0,80%	2,70%	0,10%	0,80%	0,80%	0,40%	1,10%	0,20%	2,70%	0,80%
↳ have to	0,80%	0	1,50%	0,80%	0,80%	1,40%	0,80%	0,80%	0	0,80%
↳ shall (for obligation)	<0,01%	0,90%	0	<0,01%	<0,01%	0,10%	<0,01%	0	0,90%	<0,01%
↳ ought to	0,10%	0	0	0,10%	0,10%	0	0,10%	0	0	0,10%
Теперішній час (present tense)	37,60%	61,70%	36,80%	37,80%	37,70%	39,70%	36,70%	39,80%	61,70%	37,60%
Present Simple	34,10%	60,80%	28,50%	34,40%	34,30%	32,20%	34,00%	34,50%	60,80%	34,10%
↳ Present Simple Active	33,50%	42,80%	27,30%	33,70%	33,70%	29,10%	33,40%	33,70%	42,80%	33,50%
↳ Present Simple Passive	0,60%	18,00%	1,20%	0,70%	0,60%	3,10%	0,60%	0,80%	18,00%	0,60%
Present Continuous	3,50%	0,90%	8,30%	3,40%	3,40%	7,50%	2,70%	5,30%	0,90%	3,50%
↳ Present Continuous Active	3,50%	0,90%	8,20%	3,40%	3,40%	7,40%	2,70%	5,20%	0,90%	3,50%
↳ Present Continuous Passive	<0,01%	0	0,10%	<0,01%	<0,01%	0,10%	<0,01%	0,10%	0	<0,01%
Вираження майбутнього часу (expressing future)	9,00%	1,00%	7,00%	9,00%	9,10%	6,50%	9,50%	7,80%	1,00%	9,00%
will	7,70%	1,00%	4,90%	7,70%	7,80%	4,50%	8,20%	6,60%	1,00%	7,70%
↳ will + bare infinitive (Active Voice)	7,70%	0,50%	4,80%	7,70%	7,80%	4,30%	8,20%	6,60%	0,50%	7,70%
↳ will + passive infinitive (Passive Voice)	<0,01%	0,50%	0,10%	<0,01%	<0,01%	0,20%	<0,01%	<0,01%	0,50%	<0,01%
shall + bare infinitive	0,40%	0	0,20%	0,40%	0,40%	0,20%	0,50%	0,10%	0	0,40%
will + continuous infinitive	<0,01%	0	0,10%	<0,01%	<0,01%	0,10%	<0,01%	0,10%	0	<0,01%
will + perfect infinitive	<0,01%	0	0	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%
going to (gonna)	0,40%	0	1,40%	0,40%	0,40%	1,30%	0,30%	0,60%	0	0,40%
Present Continuous with Future meaning	<0,01%	0	0	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%
to be to + bare inf	0,10%	0	0,10%	0,10%	0,10%	0,10%	0,10%	<0,01%	0	0,10%
S + be+ due to + bare inf	<0,01%	0	0	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%

Додаток 14. Абсолютні кількісні показники за лексико-семантичними групами, виділеними у внутрішньоігровому тексті різних ігрових жанрів

Умовні скорочення:

Е – жанр «екшн»

Ш – піджанр «шутер»

ЕП – жанр «екшн-пригодницький»

РГ – жанр «рольова гра»

С-С – жанр «стратегія-симулятор»

Ін. – сукупність інших жанрів, наведених у таблиці

	Е	Ін.	Ш	Ін.	ЕП	Ін.	РГ	Ін.	С-С	Ін.
Відносини між людьми (relationships between people)	2692	81	224	2549	2468	305	1447	1326	81	2692
Військова лексика (military)	3333	101	1089	2345	2244	1190	1703	1731	101	3333
Горор (horror)	525	0	7	518	518	7	401	124	0	525
Дім та будівництво (housing)	1502	0	82	1420	1420	82	898	604	0	1502
Допомога (help)	1146	2	38	1110	1108	40	839	309	2	1146
Здоров'я та безпека (health & Safety)	1219	2	51	1170	1168	53	787	434	2	1219
Злочинність (crime)	2760	8	121	2647	2639	129	1668	1100	8	2760
Зміна стану (change of state)	401	44	7	438	394	51	308	137	44	401
Їжа та напої (food and drink)	538	0	4	534	534	4	308	230	0	538
Коштовності (valuables)	1201	0	7	1194	1194	7	512	689	0	1201
Культурні реалії (cultural realia)	567	0	36	531	531	36	143	424	0	567
Медична лексика (medical)	951	0	16	935	935	16	612	339	0	951
Насильство (violence)	4397	31	296	4132	4101	327	2782	1646	31	4397
↳ Зброя (weapons)	2277	4	198	2083	2079	202	1194	1087	4	2277
↳ Бій (fight)	929	5	46	888	883	51	637	297	5	929

	Е	Ін.	Ш	Ін.	ЕП	Ін.	РГ	Ін.	С-С	Ін.
↳ Шкода (harm)	1191	22	52	1161	1139	74	951	262	22	1191
Небезпека та проблеми (danger and problems)	806	1	25	782	781	26	519	288	1	806
Віртуалміфоніми (virtualmythonyms)	11463	21	210	11274	11253	231	6510	4974	21	11463
↳ Хремапоніми (chrematonyms)	381	0	69	312	312	69	76	305	0	381
↳ Ергоніми (ergonyms)	185	0	0	185	185	0	69	116	0	185
↳ Етнопоніми (ethnonyms)	534	9	59	484	475	68	28	515	9	534
↳ Персоніми (personyms)	8138	0	29	8109	8109	29	4927	3211	0	8138
↳ Топоніми (toponyms)	2225	12	53	2184	2172	65	1410	827	12	2225
Пошук (search)	2527	23	55	2495	2472	78	1863	687	23	2527
Природа (nature)	3144	10	43	3111	3101	53	1899	1255	10	3144
↳ Ландшафт (landscape)	1150	10	40	1120	1110	50	763	397	10	1150
↳ Погода (weather)	76	0	0	76	76	0	49	27	0	76
↳ Рослини (plants)	254	0	2	252	252	2	132	122	0	254
↳ Тварини (animals)	690	0	1	689	689	1	284	406	0	690
↳ Частини тіла тварин (animals' body parts)	113	0	0	113	113	0	68	45	0	113
↳ Полювання та скотарство (hunting and cattle breeding)	522	0	0	522	522	0	438	84	0	522
↳ Птахи (birds)	218	0	0	218	218	0	103	115	0	218
↳ Риби (fish)	56	0	0	56	56	0	31	25	0	56
↳ Комахи (insects)	65	0	0	65	65	0	31	34	0	65
Релігія (religion)	766	105	15	856	751	120	520	351	105	766
Рух (movement)	5923	12	390	5545	5533	402	3420	2515	12	5923
Смерть (death)	2021	8	78	1951	1943	86	1306	723	8	2021

	Е	Ін.	Ш	Ін.	ЕП	Ін.	РГ	Ін.	С-С	Ін.
Технології (technology)	1116	0	67	1049	1049	67	917	199	0	1116
Транспортні засоби (vehicles and transportation)	1229	0	93	1136	1136	93	543	686	0	1229
Фентезійна лексика (fantasy-related)	2419	0	1	2418	2418	1	2339	80	0	2419
Час (time)	1235	0	46	1189	1189	46	836	399	0	1235
Числові показники (numbers)	1723	184	140	1767	1583	324	1213	694	184	1723
↳ Цифрами (numerals)	805	184	60	929	745	244	675	314	184	805
↳ Словами (numbers)	898	0	79	819	819	79	522	376	0	898
↳ Порядкові (ordinal)	20	0	1	19	19	1	16	4	0	20
Всього:	55604	633	3141	53096	52463	3774	34293	21944	633	55604

Додаток 15. Відносне (%) співвідношення кожної лексико-семантичної групи до загальної кількості маркованої лексики в внутрішньоігровому тексті різних ігрових жанрів (результати округлені до десятих)

Умовні скорочення:

Е – жанр «екшн»

Ш – піджанр «шутер»

ЕП – жанр «екшн-пригодницький»

РГ – жанр «рольова гра»

С-С – жанр «стратегія-симулятор»

Ін. – сукупність інших жанрів, наведених у таблиці

	Е	Ін.	Ш	Ін.	ЕП	Ін.	РГ	Ін.	С-С	Ін.
Відносини між людьми (relationships between people)	4,80%	12,80%	7,10%	4,80%	4,70%	8,10%	4,20%	6,00%	12,80%	4,80%
Військова лексика (military)	6,00%	16,00%	34,70%	4,40%	4,30%	31,50%	5,00%	7,90%	16,00%	6,00%
Горор (horror)	0,90%	0	0,20%	1,00%	1,00%	0,20%	1,20%	0,60%	0	0,90%
Дім та будівництво (housing)	2,70%	0	2,60%	2,70%	2,70%	2,20%	2,60%	2,80%	0	2,70%
Допомога (help)	2,10%	0,30%	1,20%	2,10%	2,10%	1,10%	2,40%	1,40%	0,30%	2,10%
Здоров'я та безпека (health & Safety)	2,20%	0,30%	1,60%	2,20%	2,20%	1,40%	2,30%	2,00%	0,30%	2,20%
Злочинність (crime)	5,00%	1,30%	3,90%	5,00%	5,00%	3,40%	4,90%	5,00%	1,30%	5,00%
Зміна стану (change of state)	0,70%	7,00%	0,20%	0,80%	0,80%	1,40%	0,90%	0,60%	7,00%	0,70%
Їжа та напої (food and drink)	1,00%	0	0,10%	1,00%	1,00%	0,10%	0,90%	1,00%	0	1,00%
Коштовності (valuables)	2,20%	0	0,20%	2,20%	2,30%	0,20%	1,50%	3,10%	0	2,20%
Культурні реалії (cultural realia)	1,00%	0	1,10%	1,00%	1,00%	1,00%	0,40%	1,90%	0	1,00%
Медична лексика (medical)	1,70%	0	0,50%	1,80%	1,80%	0,40%	1,80%	1,50%	0	1,70%
Насильство (violence)	7,90%	4,90%	9,50%	7,80%	7,90%	8,80%	8,20%	7,60%	4,90%	7,90%
↳ Зброя (weapons)	4,10%	0,60%	6,30%	3,90%	4,00%	5,40%	3,50%	5,00%	0,60%	4,10%
↳ Бій (fight)	1,70%	0,80%	1,50%	1,70%	1,70%	1,40%	1,90%	1,40%	0,80%	1,70%
↳ Шкода (harm)	2,10%	3,50%	1,70%	2,20%	2,20%	2,00%	2,80%	1,20%	3,50%	2,10%
Небезпека та проблеми (danger and problems)	1,40%	0,20%	0,80%	1,50%	1,50%	0,70%	1,50%	1,30%	0,20%	1,40%

	Е	Ін.	ІІІ	Ін.	ЕІІ	Ін.	РГ	Ін.	С-С	Ін.
Віртуалміфоніми (virtualmythonyms)	20,60%	3,30%	6,70%	21,20%	21,50%	6,10%	19,00%	22,60%	3,30%	20,60%
↳ Хремаіоніми (chrematonyms)	0,70%	0	2,20%	0,60%	0,60%	1,80%	0,20%	1,40%	0	0,70%
↳ Ергоніми (ergonyms)	0,30%	0	0	0,30%	0,40%	0	0,20%	0,50%	0	0,30%
↳ Еіноніми (ethnonyms)	1,00%	1,40%	1,90%	0,90%	0,90%	1,80%	0,10%	2,30%	1,40%	1,00%
↳ Персоніми (personyms)	14,60%	0	0,90%	15,30%	15,50%	0,80%	14,40%	14,60%	0	14,60%
↳ Топоніми (toponyms)	4,00%	1,90%	1,70%	4,10%	4,10%	1,70%	4,10%	3,80%	1,90%	4,00%
Пошук (search)	4,50%	3,60%	1,80%	4,70%	4,70%	2,10%	5,40%	3,10%	3,60%	4,50%
Природа (nature)	5,60%	1,60%	1,40%	5,80%	5,80%	1,40%	5,50%	5,80%	1,60%	5,60%
↳ Ландшафт (landscape)	2,10%	1,60%	1,30%	2,10%	2,10%	1,30%	2,20%	1,80%	1,60%	2,10%
↳ Погода (weather)	0,10%	0	0	0,10%	0,10%	0	0,10%	0,10%	0	0,10%
↳ Рослини (plants)	0,50%	0	0,10%	0,50%	0,50%	0,10%	0,40%	0,60%	0	0,50%
↳ Тварини (animals)	1,20%	0	<0,01%	1,30%	1,30%	<0,01%	0,80%	1,90%	0	1,20%
↳ Чаітини тіла тварин (animals' body parts)	0,20%	0	0	0,20%	0,20%	0	0,20%	0,20%	0	0,20%
↳ Полювання та скотарітво (hunting and cattle breeding)	0,90%	0	0	1,00%	1,00%	0	1,30%	0,40%	0	0,90%
↳ Піахи (birds)	0,40%	0	0	0,40%	0,40%	0	0,30%	0,50%	0	0,40%
↳ Рибн (fish)	0,10%	0	0	0,10%	0,10%	0	0,10%	0,10%	0	0,10%
↳ Комахи (insects)	0,10%	0	0	0,10%	0,10%	0	0,10%	0,20%	0	0,10%
Релігія (religion)	1,40%	16,60%	0,50%	1,60%	1,40%	3,20%	1,50%	1,60%	16,60%	1,40%
Рух (movement)	10,70%	1,90%	12,40%	10,40%	10,50%	10,70%	10,00%	11,50%	1,90%	10,70%
Смерть (death)	3,60%	1,30%	2,50%	3,70%	3,70%	2,30%	3,80%	3,30%	1,30%	3,60%
Технології (technology)	2,00%	0	2,10%	2,00%	2,00%	1,80%	2,70%	0,90%	0	2,00%
Траніпортні засоби (vehicles)	2,20%	0	3,00%	2,10%	2,20%	2,50%	1,60%	3,10%	0	2,20%
Фентезійна лекісика (fantasy-related)	4,40%	0	<0,01%	4,60%	4,60%	<0,01%	6,80%	0,40%	0	4,40%
Час (time)	2,20%	0	1,50%	2,20%	2,30%	1,20%	2,40%	1,80%	0	2,20%
Числові показники (numbers)	3,00%	29,10%	4,40%	3,20%	3,00%	8,60%	3,50%	3,10%	29,10%	3,00%

Додаток 16. Абсолютні кількісні показники за лексико-семантичними групами, виділеними в тексті інтерфейсу різних ігрових жанрів

Умовні скорочення:

Е – жанр «екшн»

Ш – піджанр «шутер»

ЕП – жанр «екшн-пригодницький»

РГ – жанр «рольова гра»

С-С – жанр «стратегія-симулятор»

Ін. – сукупність інших жанрів, наведених у таблиці

	Е	Ін.	Ш	Ін.	ЕП	Ін.	РГ	Ін.	С-С	Ін.
Відносини між людьми (relationships between people)	90	81	14	157	76	95	124	47	81	90
Військова лексика (military)	253	101	62	292	191	163	223	131	101	253
Горор (horror)	11	0	0	11	11	0	6	5	0	11
Дім та будівництво (housing)	68	0	8	60	60	8	44	24	0	68
Допомога (help)	14	2	6	10	8	8	6	10	2	14
Здоров'я та безпека (health & Safety)	60	2	10	52	50	12	19	43	2	60
Злочинність (crime)	145	8	7	146	138	15	69	84	8	145
Зміна стану (change of state)	258	44	1	301	257	45	192	110	44	258
Їжа та напої (food and drink)	73	0	0	73	73	0	3	70	0	73
Коштовності (valuables)	73	0	0	73	73	0	14	59	0	73
Культурні реалії (cultural realia)	34	0	0	34	34	0	2	32	0	34
Медична лексика (medical)	150	0	0	150	150	0	46	104	0	150
Насильство (violence)	728	31	57	702	671	88	334	425	31	728
↳ Зброя (weapons)	505	4	53	456	452	57	124	385	4	505
↳ Бій (fight)	94	5	3	96	91	8	81	18	5	94
↳ Шкода (harm)	129	22	1	150	128	23	129	22	22	129
Небезпека та проблеми (danger and problems)	13	1	0	14	13	1	10	4	1	13

	Е	Ін.	ІІІ	Ін.	ЕІІ	Ін.	РГ	Ін.	С-С	Ін.
Віртуалміфоніми (virtualmythonyms)	584	21	45	560	539	66	170	435	21	584
↳ Хремадоніми (chrematonyms)	234	0	44	190	190	44	0	234	0	234
↳ Ергоніми (ergonoms)	20	0	0	20	20	0	0	20	0	20
↳ Етноніми (ethnonyms)	35	9	1	43	34	10	9	35	9	35
↳ Персоніми (personyms)	188	0	0	188	188	0	116	72	0	188
↳ Топоніми (toponyms)	107	12	0	119	107	12	45	74	12	107
Пошук (search)	147	23	9	161	138	32	119	51	23	147
Природа (nature)	537	10	5	542	532	15	67	480	10	537
↳ Ландшафт (landscape)	64	10	5	69	59	15	30	44	10	64
↳ Погода (weather)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
↳ Рослини (plants)	59	0	0	59	59	0	6	53	0	59
↳ Тварини (animals)	241	0	0	241	241	0	13	228	0	241
↳ Частини тіла тварин (animals' body parts)	25	0	0	25	25	0	2	23	0	25
↳ Полювання та скотарство (hunting and cattle breeding)	24	0	0	24	24	0	14	10	0	24
↳ Птахи (birds)	105	0	0	105	105	0	1	104	0	105
↳ Риби (fish)	18	0	0	18	18	0	1	17	0	18
↳ Комахи (insects)	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1
Релігія (religion)	27	105	0	132	27	105	112	20	105	27
Рух (movement)	239	12	18	233	221	30	160	91	12	239
Смерть (death)	106	8	4	110	102	12	45	69	8	106
Технології (technology)	181	0	8	173	173	8	108	73	0	181
Транспортні засоби (vehicles and transportation)	89	0	11	78	78	11	26	63	0	89
Фентезійна лексика (fantasy-related)	126	0	0	126	126	0	108	18	0	126
Час (time)	47	0	1	46	46	1	10	37	0	47
Числові показники (numbers)	539	184	3	720	536	187	594	129	184	539

	Е	Ін.	Ш	Ін.	ЕП	Ін.	РГ	Ін.	С-С	Ін.
↳ Цифрами (numerals)	532	184	3	713	529	187	590	126	184	532
↳ Словами (numbers)	6	0	0	6	6	0	3	3	0	6
↳ Порядкові (ordinal)	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1
Всього:	4592	633	269	4956	4323	902	2611	2614	633	4592

Додаток 17. Відносне (%) співвідношення кожної лексико-семантичної групи до загальної кількості маркованої лексики в тексті інтерфейсу різних ігрових жанрів (результати округлені до десятих)

Умовні скорочення:

Е – жанр «екшн»

Ш – піджанр «шутер»

ЕП – жанр «екшн-пригодницький»

РГ – жанр «рольова гра»

С-С – жанр «стратегія-симулятор»

Ін. – сукупність інших жанрів, наведених у таблиці

	Е	Ін.	Ш	Ін.	ЕП	Ін.	РГ	Ін.	С-С	Ін.
Відносини між людьми (relationships between people)	2,00%	12,80%	5,20%	3,20%	1,80%	10,50%	4,70%	1,80%	12,80%	2,00%
Військова лексика (military)	5,50%	16,00%	23,00%	5,90%	4,40%	18,10%	8,50%	5,00%	16,00%	5,50%
Горор (horror)	0,20%	0	0	0,20%	0,30%	0	0,20%	0,20%	0	0,20%
Дім та будівництво (housing)	1,50%	0	3,00%	1,20%	1,40%	0,90%	1,70%	0,90%	0	1,50%
Допомога (help)	0,30%	0,30%	2,20%	0,20%	0,20%	0,90%	0,20%	0,40%	0,30%	0,30%
Здоров'я та безпека (health & Safety)	1,30%	0,30%	3,70%	1,00%	1,20%	1,30%	0,70%	1,60%	0,30%	1,30%
Злочинність (crime)	3,20%	1,30%	2,60%	2,90%	3,20%	1,70%	2,60%	3,20%	1,30%	3,20%
Зміна стану (change of state)	5,60%	7,00%	0,40%	6,10%	5,90%	5,00%	7,40%	4,20%	7,00%	5,60%
Їжа та напої (food and drink)	1,60%	0	0	1,50%	1,70%	0	0,10%	2,70%	0	1,60%
Коштовності (valuables)	1,60%	0	0	1,50%	1,70%	0	0,50%	2,30%	0	1,60%
Культурні реалії (cultural realia)	0,70%	0	0	0,70%	0,80%	0	0,10%	1,20%	0	0,70%
Медична лексика (medical)	3,30%	0	0	3,00%	3,50%	0	1,80%	4,00%	0	3,30%
Насильство (violence)	15,80%	4,90%	21,20%	14,10%	15,60%	9,70%	12,70%	16,20%	4,90%	15,80%
↳ Зброя (weapons)	11,00%	0,60%	19,70%	9,20%	10,50%	6,30%	4,70%	14,70%	0,60%	11,00%
↳ Бій (fight)	2,00%	0,80%	1,10%	1,90%	2,10%	0,90%	3,10%	0,70%	0,80%	2,00%
↳ Шкода (harm)	2,80%	3,50%	0,40%	3,00%	3,00%	2,50%	4,90%	0,80%	3,50%	2,80%
Небезпека та проблеми (danger and problems)	0,30%	0,20%	0	0,30%	0,30%	0,10%	0,40%	0,20%	0,20%	0,30%

	Е	Ін.	ІІІ	Ін.	ЕІІ	Ін.	РГ	Ін.	С-С	Ін.
Віртуалміфони́ми (virtualmythonyms)	12,70%	3,30%	16,80%	11,30%	12,50%	7,30%	6,40%	16,70%	3,30%	12,70%
↳ Хрема́тони́ми (chrematonyms)	5,10%	0	16,40%	3,80%	4,40%	4,90%	0	9,00%	0	5,10%
↳ Ерго́ни́ми (ergonyms)	0,40%	0	0	0,40%	0,50%	0	0	0,80%	0	0,40%
↳ Етно́ни́ми (ethnonyms)	0,80%	1,40%	0,40%	0,90%	0,80%	1,10%	0,30%	1,30%	1,40%	0,80%
↳ Персо́ни́ми (personyms)	4,10%	0	0	3,80%	4,30%	0	4,40%	2,80%	0	4,10%
↳ Топо́ни́ми (toponyms)	2,30%	1,90%	0	2,40%	2,50%	1,30%	1,70%	2,80%	1,90%	2,30%
Пошук (search)	3,20%	3,60%	3,30%	3,20%	3,20%	3,50%	4,60%	2,00%	3,60%	3,20%
Природа (nature)	11,60%	1,60%	1,90%	11,00%	12,40%	1,70%	2,40%	18,40%	1,60%	11,60%
↳ Ландша́фт (landscape)	1,40%	1,60%	1,90%	1,40%	1,40%	1,70%	1,10%	1,70%	1,60%	1,40%
↳ Пого́да (weather)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
↳ Росли́ни (plants)	1,30%	0	0	1,20%	1,40%	0	0,20%	2,00%	0	1,30%
↳ Твари́ни (animals)	5,20%	0	0	4,90%	5,60%	0	0,50%	8,70%	0	5,20%
↳ Части́ни ті́ла твари́н (animals' body parts)	0,50%	0	0	0,50%	0,60%	0	0,10%	0,90%	0	0,50%
↳ Полюва́ння та скота́рство (hunting and cattle breeding)	0,50%	0	0	0,50%	0,60%	0	0,50%	0,40%	0	0,50%
↳ Птахи (birds)	2,30%	0	0	2,10%	2,40%	0	<0,01%	4,00%	0	2,30%
↳ Риби (fish)	0,40%	0	0	0,40%	0,40%	0	<0,01%	0,70%	0	0,40%
↳ Комахи (insects)	<0,01%	0	0	<0,01%	<0,01%	0	0	<0,01%	0	<0,01%
Релі́гія (religion)	0,60%	16,60%	0	2,70%	0,60%	11,60%	4,30%	0,80%	16,60%	0,60%
Рух (movement)	5,20%	1,90%	6,70%	4,70%	5,10%	3,30%	6,10%	3,50%	1,90%	5,20%
Смерть (death)	2,30%	1,30%	1,50%	2,20%	2,40%	1,30%	1,70%	2,60%	1,30%	2,30%
Техноло́гії (technology)	3,90%	0	3,00%	3,50%	4,00%	0,90%	4,10%	2,80%	0	3,90%
Транспо́ртні засоби (vehicles and transportation)	1,90%	0	4,10%	1,60%	1,80%	1,20%	1,00%	2,40%	0	1,90%
Фентезі́йна лексика (fantasy-related)	2,70%	0	0	2,50%	2,90%	0	4,10%	0,70%	0	2,70%
Час (time)	1,00%	0	0,40%	0,90%	1,10%	0,10%	0,40%	1,40%	0	1,00%
Число́ві показни́ки (numbers)	11,70%	29,10%	1,10%	14,50%	12,30%	20,70%	22,70%	4,90%	29,10%	11,70%

Додаток 18. Абсолютні кількісні показники стилістично маркованої лексики в внутрішньоігровому тексті різних наративних жанрів

Умовні скорочення:

Ф/С – наративний жанр «фентезі» та сетинг «середньовіччя»

ВТ – наративний жанр «воєнна тематика»

В – наративний жанр «вестерн»

НФ – наративний жанр «наукова фантастика»

Г – наративний жанр «горор»

Ін. – сукупність усіх інших наведених у табл. жанрів

	Ф/С	Ін.	В	Ін.	Г	Ін.	ВТ	Ін.	НФ	Ін.
Маркери формального стилю (formal speech markers)	2716	2892	1980	3628	91	5517	117	5491	704	4904
Нескорочені форми (uncontracted forms)	494	1011	452	1053	29	1476	55	1450	475	1030
Офіційно-ділова та літературна лексика (formal and literary lexis)	949	1376	1083	1242	45	2280	49	2276	199	2126
Архаїзми (archaisms)	1273	505	445	1333	17	1761	13	1765	30	1748
Маркери неформального (розмовно-побутового) стилю (informal or colloquial speech markers)	15474	16642	6260	25856	805	31311	1021	31095	8556	23560
Скорочення (contractions)	10112	5710	119	15703	350	15472	578	15244	4663	11159
Слова-філери та вигуки (fillers and exclamations)	1642	3643	2221	3064	142	5143	97	5188	1183	4102
Фразові дієслова (phrasal verbs)	1314	3109	2002	2421	138	4285	189	4234	780	3643
Колоквіалізми (colloquialisms)	988	2172	1030	2130	102	3058	74	3086	966	2194
Діалектизми (dialectal lexis)	98	2	1	99	0	100	0	100	1	99
Контаміноване мовлення (contaminated speech)	110	139	80	169	5	244	1	248	53	196
Принизлива та обценна лексика (derogatory and obscene lexis)	1210	1867	807	2270	68	3009	82	2995	910	2167
Перемикання та змішування кодів (code switching and mixing)	100	406	38	468	0	506	166	340	202	304
Всього:	18290	19940	8278	29952	896	37334	1304	36926	9462	28768

Додаток 20. Абсолютні кількісні показники граматичних рис в внутрішньоігровому тексті різних наративних жанрів

Ф/С – наративний жанр «фентезі» та сетинг «середньовіччя»

ВТ – наративний жанр «воєнна тематика»

В – наративний жанр «вестерн»

НФ – наративний жанр «наукова фантастика»

Г – наративний жанр «горор»

Ін. – сукупність усіх інших наведених у табл. жанрів

	Ф/С	Ін.	В	Ін.	Г	Ін.	ВТ	Ін.	НФ	Ін.
Модальність (modality)	7192	10835	5836	12191	455	17572	824	17203	3720	14307
Дозвіл (permission)	27	8	6	29	0	35	0	35	2	33
Можливість та здатність (ability)	1507	1824	885	2446	102	3229	46	3285	791	2540
↳ can/could	1422	1742	864	2300	94	3070	44	3120	740	2424
↳ be able to	40	43	13	70	6	77	2	81	22	61
↳ manage to	45	39	8	76	2	82	0	84	29	55
Ймовірність (probability)	1325	1292	661	1956	49	2568	42	2575	540	2077
↳ ought to	14	7	0	21	0	21	0	21	7	14
↳ bound to	5	4	1	8	0	9	1	8	2	7
↳ gotta	25	35	11	49	4	56	1	59	19	41
↳ have to	1	9	4	6	3	7	0	10	2	8
↳ must	154	119	68	205	2	271	3	270	46	227
↳ should	44	148	58	134	5	187	7	185	78	114
↳ could	44	48	15	77	1	91	1	91	31	61
↳ may/might	498	356	182	672	15	839	11	843	148	706
↳ Вираження ймовірності через прикметники та прислівники (expressed through adj/adv)	540	566	322	784	19	1087	18	1088	207	899
↳ liable to	3	3	0	6	0	6	0	6	3	3
↳ likely/unlikely	43	23	6	60	1	65	0	66	16	50
↳ obviously/apparently	29	42	32	39	3	68	0	71	7	64
↳ probably/prolly	74	99	41	132	3	170	5	168	50	123
↳ possibly/possible/impossible	71	51	13	109	6	116	8	114	24	98

	Ф/С	Ін.	В	Ін.	Г	Ін.	ВТ	Ін.	НФ	Ін.
↳ perhaps	98	40	25	113	0	138	1	137	14	124
↳ maybe	178	265	180	263	5	438	3	440	77	366
↳ definitely	19	20	11	28	1	38	0	39	8	31
↳ certainly	25	23	14	34	0	48	1	47	8	40
Спонукальна модальність (imperative modality)	4333	7711	4284	7760	304	11740	736	11308	2387	9657
Наказовий спосіб (imperative mood)	2768	6040	3507	5301	221	8587	659	8149	1653	7155
↳ Наказовий спосіб (imperative mood, 1st person)	434	897	595	736	5	1326	73	1258	224	1107
↳ Наказовий спосіб (imperative mood, 2nd person)	2334	5143	2912	4565	216	7261	586	6891	1429	6048
через інтерогативні форми (question forms)	47	69	48	68	4	112	1	115	16	100
↳ Care to...	10	0	0	10	0	10	0	10	0	10
↳ Would/do you mind...?	4	1	1	4	0	5	0	5	0	5
↳ Can someone please + bare inf	1	3	1	3	1	3	0	4	1	3
↳ Why don't I/you/we + bare inf	7	7	2	12	1	13	1	13	3	11
↳ How about...?	1	10	7	4	0	11	0	11	3	8
↳ Would you/someone please?	8	28	22	14	2	34	0	36	4	32
↳ Will you...? / Tag question: ..., will you?	2	7	7	2	0	9	0	9	0	9
↳ Shall we...? (including tag question: ..., shall we?)	14	13	8	19	0	27	0	27	5	22
через сталі висловлювання (fixed expressions)	100	168	91	177	5	263	18	250	54	214
↳ S + can have/keep + direct object	1	3	3	1	0	4	0	4	0	4
↳ S + could use ...	31	20	2	49	0	51	4	47	14	37
↳ I suggest you + subjunctive	1	3	0	4	1	3	0	4	2	2
↳ I/you want to + bare inf	5	4	2	7	0	9	1	8	1	8
↳ be so kind as to + bare inf	2	1	1	2	0	3	0	3	0	3
↳ noun phrase / adj / adv + please	4	10	6	8	1	13	0	14	3	11
↳ S+ better/best + bare inf	11	51	37	25	1	61	1	61	12	50
↳ [verb] back to + noun/gerund	4	4	2	6	0	8	0	8	2	6
↳ [be] on your way	2	4	1	5	0	6	0	6	3	3
↳ Here we go / There we go / Off we go	3	29	26	6	0	32	0	32	3	29
↳ [it's] your call	0	8	1	7	0	8	5	3	2	6

	Ф/С	Ін.	В	Ін.	Г	Ін.	ВТ	Ін.	НФ	Ін.
↳ [It's] time to + bare inf / time for + noun	35	25	8	52	2	58	3	57	12	48
↳ on my go/ on the count of + numeral/ on my mark	1	6	2	5	0	7	4	3	0	7
Обов'язковість та необхідність (obligation and necessity)	1418	1434	638	2214	74	2778	58	2794	664	2188
↳ S + have got to (gotta) + bare inf	179	249	102	326	12	416	14	414	121	307
↳ be supposed to + bare inf	48	49	18	79	5	92	0	97	26	71
↳ need to	347	472	217	602	22	797	10	809	223	596
↳ should	304	257	162	399	7	554	6	555	82	479
↳ must	330	102	29	403	7	425	2	430	64	368
↳ have to	169	296	110	355	21	444	26	439	139	326
↳ shall (for obligation)	5	0	0	5	0	5	0	5	0	5
↳ ought to	36	9	0	45	0	45	0	45	9	36
Теперішній час (present tense)	8417	12440	6322	14535	557	20300	626	20231	4935	15922
Present Simple	7895	10993	5536	13352	494	18394	484	18404	4479	14409
↳ Present Simple Active	7744	10762	5446	13060	452	18054	464	18042	4400	14106
↳ Present Simple Passive	151	231	90	292	42	340	20	362	79	303
Present Continuous	522	1447	786	1183	63	1906	142	1827	456	1513
↳ Present Continuous Active	518	1430	776	1172	62	1886	140	1808	452	1496
↳ Present Continuous Passive	4	17	10	11	1	20	2	19	4	17
Вираження майбутнього часу (expressing future)	2374	2654	1280	3748	121	4907	117	4911	1136	3892
will	1997	2247	1089	3155	90	4154	83	4161	985	3259
↳ will + bare infinitive (Active Voice)	1988	2233	1084	3137	89	4132	81	4140	979	3242
↳ will + passive infinitive (Passive Voice)	9	14	5	18	1	22	2	21	6	17
shall + bare infinitive	191	28	17	202	0	219	3	216	8	211
will + continuous infinitive	2	14	10	6	2	14	1	15	1	15
will + perfect infinitive	3	8	4	7	1	10	0	11	3	8
going to (gonna)	45	189	74	160	19	215	24	210	72	162
Present Continuous with Future meaning	7	9	6	10	1	15	0	16	2	14
to be to + bare inf	36	9	0	45	4	41	1	44	4	41
S + be+ due to + bare inf	7	3	3	7	0	10	0	10	0	10

	Ф/С	Ін.	В	Ін.	Г	Ін.	ВТ	Ін.	НФ	Ін.
S + be about to + bare inf	31	47	15	63	1	77	4	74	27	51
I'mma	0	7	3	4	1	6	0	7	3	4
fixing to	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1
Present simple for future events	55	92	58	89	2	145	1	146	31	116
Вираження минулого часу (expressing past)	5505	4507	2117	7895	226	9786	119	9893	2045	7967
Past Simple	4473	3412	1596	6289	157	7728	52	7833	1607	6278
↳ Past Simple Active	4388	3323	1542	6169	146	7565	52	7659	1583	6128
↳ Past Simple Passive	85	89	54	120	11	163	0	174	24	150
used to + bare inf	9	27	9	27	1	35	1	35	16	20
Past Continuous	145	238	149	234	17	366	1	382	71	312
↳ Past Continuous Active	143	236	148	231	16	363	1	378	71	308
↳ Past Continuous Passive	2	2	1	3	1	3	0	4	0	4
Present Perfect Simple	689	707	298	1098	43	1353	63	1333	303	1093
↳ Present Perfect Simple Active	661	658	287	1032	35	1284	52	1267	284	1035
↳ Present Perfect Simple Passive	28	49	11	66	8	69	11	66	19	58
Present Perfect Continuous	36	41	28	49	1	76	1	76	11	66
Past Perfect Simple	143	62	26	179	4	201	1	204	31	174
Past Perfect Continuous	8	12	7	13	1	19	0	20	4	16
Narrative present	2	8	4	6	2	8	0	10	2	8
УМОВНИЙ СПОСІБ (subjunctive)	671	574	231	1014	22	1223	12	1233	309	936
Reality and facts (0 Conditional)	292	266	138	420	16	542	4	554	108	450
Future consequences (1st Conditional)	103	112	30	185	5	210	5	210	72	143
Hypothetical present (2nd Conditional)	154	124	44	234	1	277	3	275	76	202
Hypothetical past (3rd Conditional)	108	56	16	148	0	164	0	164	40	124
Mixed Conditionals	14	16	3	27	0	30	0	30	13	17
Всього:	24159	31010	15786	39383	1381	53788	1698	53471	12145	43024

Додаток 21. Відносне (%) співвідношення кожної маркованої граматичної риси до загальної кількості маркованих граматичних рис в внутрішньоігровому тексті різних наративних жанрів (результати округлені до десятих)

Ф/С – наративний жанр «фентезі» та сетинг «середньовіччя»

В – наративний жанр «вестерн»

Г – наративний жанр «горор»

ВТ – наративний жанр «воєнна тематика»

НФ – наративний жанр «наукова фантастика»

Ін. – сукупність усіх інших наведених у табл. жанрів

	Ф/С	Ін.	В	Ін.	Г	Ін.	ВТ	Ін.	НФ	Ін.
Модальність (modality)	29,50%	34,70%	36,90%	30,60%	33,00%	32,60%	48,80%	32,10%	30,30%	33,10%
Дозвіл (permission)	0,10%	<0,01%	<0,01%	0,10%	0	0,10%	0	0,10%	<0,01%	0,10%
Можливість та здатність (ability)	6,30%	5,80%	5,70%	6,20%	7,30%	6,00%	2,70%	6,20%	6,50%	5,80%
↳ can/could	5,90%	5,60%	5,50%	5,80%	6,80%	5,70%	2,60%	5,80%	6,10%	5,60%
↳ be able to	0,20%	0,10%	0,10%	0,20%	0,40%	0,10%	0,10%	0,20%	0,20%	0,10%
↳ manage to	0,20%	0,10%	0,10%	0,20%	0,10%	0,20%	0	0,20%	0,20%	0,10%
Ймовірність (probability)	5,50%	4,20%	4,30%	5,00%	3,60%	4,70%	2,70%	4,70%	4,50%	4,70%
↳ ought to	0,10%	<0,01%	0	0,10%	0	<0,01%	0	<0,01%	0,10%	<0,01%
↳ bound to	<0,01%	<0,01%	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%	0,10%	<0,01%	<0,01%	<0,01%
↳ gotta	0,10%	0,10%	0,10%	0,10%	0,30%	0,10%	0,10%	0,10%	0,20%	0,10%
↳ have to	<0,01%	<0,01%	<0,01%	<0,01%	0,20%	<0,01%	0	<0,01%	<0,01%	<0,01%
↳ must	0,60%	0,40%	0,40%	0,50%	0,10%	0,50%	0,20%	0,50%	0,40%	0,50%
↳ should	0,20%	0,50%	0,40%	0,30%	0,40%	0,30%	0,40%	0,30%	0,60%	0,30%
↳ could	0,20%	0,20%	0,10%	0,20%	0,10%	0,20%	0,10%	0,20%	0,30%	0,10%
↳ may/might	2,10%	1,10%	1,20%	1,70%	1,10%	1,60%	0,60%	1,60%	1,20%	1,60%
↳ Вираження ймовірності через прикметники та прислівники (expressed through adj/adv)	2,20%	1,90%	2,10%	2,10%	1,40%	2,00%	1,20%	2,00%	1,70%	2,10%
↳ liable to	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%	0	<0,01%	0	<0,01%	<0,01%	<0,01%
↳ likely/unlikely	0,20%	0,10%	<0,01%	0,20%	0,10%	0,10%	0	0,10%	0,10%	0,10%
↳ obviously/apparently	0,10%	0,10%	0,20%	0,10%	0,20%	0,10%	0	0,10%	0,10%	0,10%
↳ probably/probably	0,30%	0,30%	0,30%	0,30%	0,20%	0,30%	0,30%	0,30%	0,40%	0,30%
↳ possibly/possible/impossible	0,30%	0,20%	0,10%	0,30%	0,40%	0,20%	0,50%	0,20%	0,20%	0,20%

	Ф/С	Ін.	В	Ін.	Г	Ін.	ВТ	Ін.	НФ	Ін.
↳ perhaps	0,40%	0,10%	0,20%	0,30%	0	0,30%	0,10%	0,30%	0,10%	0,30%
↳ maybe	0,70%	0,90%	1,10%	0,70%	0,40%	0,80%	0,20%	0,80%	0,60%	0,90%
↳ definitely	0,10%	0,10%	0,10%	0,10%	0,10%	0,10%	0	0,10%	0,10%	0,10%
↳ certainly	0,10%	0,10%	0,10%	0,10%	0	0,10%	0,10%	0,10%	0,10%	0,10%
Спонукальна модальність (imperative modality)	17,60%	24,70%	26,90%	19,30%	22,10%	21,80%	43,40%	21,10%	19,30%	22,50%
Наказовий спосіб (imperative mood)	11,50%	19,50%	22,20%	13,50%	16,00%	16,00%	38,80%	15,30%	13,60%	16,70%
↳ Наказовий спосіб (imperative mood, 1st person)	1,80%	2,90%	3,80%	1,90%	0,40%	2,50%	4,30%	2,40%	1,80%	2,60%
↳ Наказовий спосіб (imperative mood, 2nd person)	9,70%	16,60%	18,40%	11,60%	15,60%	13,50%	34,50%	12,90%	11,80%	14,10%
через інтерогативні форми (question forms)	0,10%	0,10%	0,20%	<0,01%	0,30%	0,20%	0,10%	0,20%	<0,01%	0,20%
↳ Care to...	<0,01%	0	0	<0,01%	0	<0,01%	0	<0,01%	0	<0,01%
↳ Would/do you mind...?	<0,01%	<0,01%	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%	0	<0,01%	0	<0,01%
↳ Can someone please + bare inf	<0,01%	<0,01%	<0,01%	<0,01%	0,10%	<0,01%	0	<0,01%	<0,01%	<0,01%
↳ Why don't I/you/we + bare inf	<0,01%	<0,01%	<0,01%	<0,01%	0,10%	<0,01%	0,10%	<0,01%	<0,01%	<0,01%
↳ How about...?	<0,01%	<0,01%	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%	0	<0,01%	<0,01%	<0,01%
↳ Would you/someone please?	<0,01%	0,10%	0,10%	<0,01%	0,10%	0,10%	0	0,10%	<0,01%	0,10%
↳ Will you...? / Tag question: ..., will you?	<0,01%	<0,01%	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%	0	<0,01%	0	<0,01%
↳ Shall we...? (including tag question: ..., shall we?)	0,10%	<0,01%	0,10%	<0,01%	0	0,10%	0	0,10%	<0,01%	0,10%
через сталі висловлювання (fixed expressions)	0,20%	0,50%	0,50%	0,30%	0,40%	0,40%	1,10%	0,40%	0,30%	0,40%
↳ S + can have/keep + direct object	<0,01%	<0,01%	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%	0	<0,01%	0	<0,01%
↳ S + could use ...	0,10%	0,10%	<0,01%	0,10%	0	0,10%	0,20%	0,10%	0,10%	0,10%
↳ I suggest you + subjunctive	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%	0,10%	<0,01%	0	<0,01%	<0,01%	<0,01%
↳ I/you want to + bare inf	<0,01%	<0,01%	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%	0,10%	<0,01%	<0,01%	<0,01%
↳ be so kind as to + bare inf	<0,01%	<0,01%	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%	0	<0,01%	0	<0,01%
↳ noun phrase / adj / adv + please	<0,01%	<0,01%	<0,01%	<0,01%	0,10%	<0,01%	0	<0,01%	<0,01%	<0,01%
↳ S+ better/best + bare inf	<0,01%	0,20%	0,20%	0,10%	0,10%	0,10%	0,10%	0,10%	0,10%	0,10%
↳ [verb] back to + noun/gerund	<0,01%	<0,01%	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%	0	<0,01%	<0,01%	<0,01%
↳ [be] on your way	<0,01%	<0,01%	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%	0	<0,01%	<0,01%	<0,01%
↳ Here we go / There we go / Off we go	<0,01%	0,10%	0,20%	<0,01%	0	0,10%	0	0,10%	<0,01%	0,10%
↳ [it's] your call	0	<0,01%	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%	0,30%	<0,01%	<0,01%	<0,01%

	Ф/С	Ін.	В	Ін.	Г	Ін.	ВТ	Ін.	НФ	Ін.
↳ [It's] time to + bare inf / time for + noun	0,10%	0,10%	0,10%	0,10%	0,10%	0,10%	0,20%	0,10%	0,10%	0,10%
↳ on my go/ on the count of + numeral/ on my mark	<0,01%	<0,01%	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%	0,20%	<0,01%	0	<0,01%
Обов'язковість та необхідність (obligation and necessity)	5,80%	4,60%	4,00%	5,50%	5,40%	5,20%	3,40%	5,20%	5,40%	5,20%
↳ S + have got to (gotta) + bare inf	0,70%	0,80%	0,60%	0,80%	0,90%	0,80%	0,80%	0,80%	1,00%	0,70%
↳ be supposed to + bare inf	0,20%	0,20%	0,10%	0,20%	0,40%	0,20%	0	0,20%	0,20%	0,20%
↳ need to	1,40%	1,50%	1,40%	1,50%	1,60%	1,50%	0,60%	1,50%	1,80%	1,40%
↳ should	1,30%	0,80%	1,00%	1,00%	0,50%	1,00%	0,40%	1,00%	0,70%	1,10%
↳ must	1,40%	0,30%	0,20%	1,00%	0,50%	0,80%	0,10%	0,80%	0,50%	0,90%
↳ have to	0,70%	1,00%	0,70%	0,90%	1,50%	0,80%	1,50%	0,80%	1,10%	0,80%
↳ shall (for obligation)	<0,01%	0	0	<0,01%	0	<0,01%	0	<0,01%	0	<0,01%
↳ ought to	0,10%	<0,01%	0	0,10%	0	0,10%	0	0,10%	0,10%	0,10%
Теперішній час (present tense)	34,80%	40,10%	40,10%	36,90%	40,30%	37,70%	36,80%	37,80%	40,60%	37,00%
Present Simple	32,70%	35,40%	35,10%	33,90%	35,70%	34,20%	28,50%	34,40%	36,90%	33,50%
↳ Present Simple Active	32,10%	34,70%	34,50%	33,20%	32,70%	33,60%	27,30%	33,70%	36,20%	32,80%
↳ Present Simple Passive	0,60%	0,70%	0,60%	0,70%	3,00%	0,60%	1,20%	0,70%	0,70%	0,70%
Present Continuous	2,10%	4,70%	5,00%	3,00%	4,60%	3,50%	8,30%	3,40%	3,70%	3,50%
↳ Present Continuous Active	2,10%	4,60%	4,90%	3,00%	4,50%	3,50%	8,20%	3,40%	3,70%	3,50%
↳ Present Continuous Passive	<0,01%	0,10%	0,10%	<0,01%	0,10%	<0,01%	0,10%	<0,01%	<0,01%	<0,01%
Вираження майбутнього часу (expressing future)	9,60%	8,40%	8,10%	9,40%	8,80%	9,00%	7,00%	9,00%	9,30%	8,90%
will	8,20%	7,20%	6,90%	8,00%	6,50%	7,70%	4,90%	7,70%	8,10%	7,50%
↳ will + bare infinitive (Active Voice)	8,20%	7,20%	6,90%	8,00%	6,40%	7,70%	4,80%	7,70%	8,10%	7,50%
↳ will + passive infinitive (Passive Voice)	<0,01%	<0,01%	<0,01%	<0,01%	0,10%	<0,01%	0,10%	<0,01%	<0,01%	<0,01%
shall + bare infinitive	0,80%	0,10%	0,10%	0,50%	0	0,40%	0,20%	0,40%	0,10%	0,50%
will + cotnINUOUS infinitive	<0,01%	<0,01%	0,10%	<0,01%	0,10%	<0,01%	0,10%	<0,01%	<0,01%	<0,01%
will + perfect infinitive	<0,01%	<0,01%	<0,01%	<0,01%	0,10%	<0,01%	0	<0,01%	<0,01%	<0,01%
going to (gonna)	0,20%	0,60%	0,50%	0,40%	1,40%	0,40%	1,40%	0,40%	0,60%	0,40%
Present Continuous with Future meaning	<0,01%	<0,01%	<0,01%	<0,01%	0,10%	<0,01%	0	<0,01%	<0,01%	<0,01%
to be to + bare inf	0,10%	<0,01%	0	0,10%	0,30%	0,10%	0,10%	0,10%	<0,01%	0,10%
S + be+ due to + bare inf	<0,01%	<0,01%	<0,01%	<0,01%	0	<0,01%	0	<0,01%	0	<0,01%

**Додаток 22. Абсолютні кількісні показники за лексико-семантичними групами, виділеними у
внутрішньоігровому тексті різних наративних жанрів**

Ф/С – наративний жанр «фентезі» та сетинг
«середньовіччя»

В – наративний жанр «вестерн»

Г – наративний жанр «горор»

ВТ – наративний жанр «воєнна тематика»

НФ – наративний жанр «наукова фантастика»

Ін. – сукупність усіх інших наведених у табл. жанрів

	Ф/С	Ін.	В	Ін.	Г	Ін.	ВТ	Ін.	НФ	Ін.
Відносини між людьми (relationships between people)	1059	1714	1038	1735	64	2709	224	2549	388	2385
Військова лексика (military)	1100	2334	505	2929	137	3297	1089	2345	603	2831
Горор (horror)	288	237	103	422	14	511	7	518	113	412
Дім та будівництво (housing)	584	918	477	1025	45	1457	82	1420	314	1188
Допомога (help)	620	528	239	909	32	1116	38	1110	219	929
Здоров'я та безпека (health & Safety)	562	659	294	927	89	1132	51	1170	225	996
Злочинність (crime)	1125	1643	861	1907	118	2650	121	2647	543	2225
Зміна стану (change of state)	169	276	96	349	34	411	7	438	139	306
Їжа та напої (food and drink)	236	302	216	322	10	528	4	534	72	466
Коштовності (valuables)	335	866	655	546	27	1174	7	1194	177	1024
Культурні реалії (cultural realia)	84	483	379	188	9	558	36	531	59	508
Медична лексика (medical)	357	594	225	726	98	853	16	935	255	696
Насильство (violence)	1959	2469	1011	3417	339	4089	296	4132	823	3605
↳ Зброя (weapons)	764	1517	593	1688	296	1985	198	2083	430	1851
↳ Бій (fight)	483	451	238	696	13	921	46	888	154	780
↳ Шкода (harm)	712	501	180	1033	30	1183	52	1161	239	974
Небезпека та проблеми (danger and problems)	360	447	251	556	12	795	25	782	159	648
Віртуаліміфони (virtualmythonyms)	4609	6875	4273	7211	491	10993	210	11274	1901	9583
↳ Хремотоніми (chrematonyms)	66	315	132	249	104	277	69	312	10	371
↳ Ергоніми (ergonyms)	39	146	83	102	33	152	0	185	30	155
↳ Етніоніми (ethnonyms)	9	534	455	88	1	542	59	484	19	524

	Ф/С	Ін.	В	Ін.	Г	Ін.	ВТ	Ін.	НФ	Ін.
↳ Персоніми (personyms)	3496	4642	2918	5220	264	7874	29	8109	1431	6707
↳ Топоніми (toponyms)	999	1238	685	1552	89	2148	53	2184	411	1826
Пошук (search)	1422	1128	555	1995	77	2473	55	2495	441	2109
Природа (nature)	1830	1324	1181	1973	31	3123	43	3111	69	3085
↳ Ландшафт (landscape)	721	439	344	816	13	1147	40	1120	42	1118
↳ Погода (weather)	38	38	27	49	0	76	0	76	11	65
↳ Рослини (plants)	129	125	115	139	5	249	2	252	3	251
↳ Тварини (animals)	277	413	399	291	6	684	1	689	7	683
↳ Частини тіла тварин (animals' body parts)	68	45	45	68	0	113	0	113	0	113
↳ Полювання та скотарство (hunting and cattle breeding)	438	84	82	440	2	520	0	522	0	522
↳ Птахи (birds)	99	119	110	108	5	213	0	218	4	214
↳ Риби (fish)	30	26	25	31	0	56	0	56	1	55
↳ Комахи (insects)	30	35	34	31	0	65	0	65	1	64
Релігія (religion)	425	446	316	555	20	851	15	856	95	776
Рух (movement)	2440	3495	1988	3947	137	5798	390	5545	980	4955
Смерть (death)	992	1037	613	1416	32	1997	78	1951	314	1715
Технології (technology)	107	1009	22	1094	110	1006	67	1049	810	306
Транспортні засоби (vehicles and transportation)	356	873	582	647	11	1218	93	1136	187	1042
Фентезійна лексика (fantasy-related)	2271	148	65	2354	14	2405	1	2418	68	2351
Час (time)	468	767	330	905	23	1212	46	1189	368	867
Числові показники (numbers)	810	1097	427	1480	127	1780	140	1767	403	1504
↳ Цифрами (numerals)	496	493	136	853	118	871	60	929	179	810
↳ Словами (numbers)	310	588	288	610	9	889	79	819	212	686
↳ Порядкові (ordinal)	4	16	3	17	0	20	1	19	12	8
Всього:	24568	31669	16702	39535	2101	54136	3141	53096	9725	46512

Додаток 23. Відносне (%) співвідношення кожної лексико-семантичної групи до загальної кількості маркованої лексики в внутрішньоігровому тексті різних наративних жанрів (результати округлені до десятих)

Ф/С – наративний жанр «фентезі» та сетинг «середньовіччя»

В – наративний жанр «вестерн»

Г – наративний жанр «горор»

ВТ – наративний жанр «воєнна тематика»

НФ – наративний жанр «наукова фантастика»

Ін. – сукупність усіх інших наведених у табл. жанрів

	Ф/С	Ін.	В	Ін.	Г	Ін.	ВТ	Ін.	НФ	Ін.
Відносини між людьми (relationships between people)	4,30%	5,40%	6,20%	4,40%	3,00%	5,00%	7,10%	4,80%	4,00%	5,10%
Військова лексика (military)	4,50%	7,40%	3,00%	7,40%	6,50%	6,10%	34,70%	4,40%	6,20%	6,10%
Горор (horror)	1,20%	0,70%	0,60%	1,10%	0,70%	0,90%	0,20%	1,00%	1,20%	0,90%
Дім та будівництво (housing)	2,40%	2,90%	2,90%	2,60%	2,10%	2,70%	2,60%	2,70%	3,20%	2,60%
Допомога (help)	2,50%	1,70%	1,40%	2,30%	1,50%	2,10%	1,20%	2,10%	2,30%	2,00%
Здоров'я та безпека (health & Safety)	2,30%	2,10%	1,80%	2,30%	4,20%	2,10%	1,60%	2,20%	2,30%	2,10%
Злочинність (crime)	4,60%	5,20%	5,20%	4,80%	5,60%	4,90%	3,90%	5,00%	5,60%	4,80%
Зміна стану (change of state)	0,70%	0,90%	0,60%	0,90%	1,60%	0,80%	0,20%	0,80%	1,40%	0,70%
Їжа та напої (food and drink)	1,00%	1,00%	1,30%	0,80%	0,50%	1,00%	0,10%	1,00%	0,70%	1,00%
Коштовності (valuables)	1,40%	2,70%	3,90%	1,40%	1,30%	2,20%	0,20%	2,20%	1,80%	2,20%
Культурні реалії (cultural realia)	0,30%	1,50%	2,30%	0,50%	0,40%	1,00%	1,10%	1,00%	0,60%	1,10%
Медична лексика (medical)	1,50%	1,90%	1,30%	1,80%	4,70%	1,60%	0,50%	1,80%	2,60%	1,50%
Насильство (violence)	8,00%	7,80%	6,10%	8,70%	16,10%	7,60%	9,50%	7,80%	8,50%	7,80%
↳ Зброя (weapons)	3,10%	4,80%	3,60%	4,30%	14,10%	3,70%	6,30%	3,90%	4,40%	4,00%
↳ Бій (fight)	2,00%	1,40%	1,40%	1,80%	0,60%	1,70%	1,50%	1,70%	1,60%	1,70%
↳ Шкода (harm)	2,90%	1,60%	1,10%	2,60%	1,40%	2,20%	1,70%	2,20%	2,50%	2,10%
Небезпека та проблеми (danger and problems)	1,50%	1,40%	1,50%	1,40%	0,60%	1,50%	0,80%	1,50%	1,60%	1,40%
Віртуаліміфони (virtualmythonyms)	18,80%	21,80%	25,60%	18,20%	23,40%	20,30%	6,70%	21,20%	19,50%	20,50%
↳ Хремотоніми (chrematonyms)	0,30%	1,00%	0,80%	0,60%	5,00%	0,50%	2,20%	0,60%	0,10%	0,80%
↳ Ергоніми (ergonyms)	0,20%	0,50%	0,50%	0,30%	1,60%	0,30%	0	0,30%	0,30%	0,30%
↳ Етніоніми (ethnonyms)	<0,01%	1,70%	2,70%	0,20%	<0,01%	1,00%	1,90%	0,90%	0,20%	1,10%

Додаток 24. Список публікацій здобувачки за темою дисертації та відомості про апробацію результатів дисертації

Список публікацій за темою дисертації

- 1) Ступак, І. В., & Шаламай, А. О. (2022). Характерні особливості дискурсу мультимедіа як типу медіадискурсу. *Науковий вісник ПНПУ ім. К. Д. Ушинського*, (34), 103-117. <https://doi.org/10.24195/2616-5317-2021-33>
- 2) Шаламай, А. О. (2022б). Дискурс відеоігор як мультимодальне явище. *Studia Linguistica*, 20, 84-95. <https://doi.org/10.17721/StudLing2022.20.84-95>
- 3) Шаламай, А. О. (2024а). Функціонування комунікативних одиниць у внутрішньоігровому тексті відеоігор. *Studia philologica*, 22(1), 215-226. <https://doi.org/10.28925/2412-2491.2024.2215>
- 4) Шаламай, А. О. (2024б). Дискурсивні особливості внутрішньоігрового тексту відеоігор різних ігрових жанрів. *Закарпатські філологічні студії*, 33(2), 102-107. <https://doi.org/10.32782/tps2663-4880/2024.33.2.18>
- 5) Shalamay, A. (2024а). The Linguistic and Stylistic Features of Written Narrative and Interface Videogame Text. *Наукові записки. Серія: Філологічні науки*, 209, 374-381. <https://doi.org/10.32782/2522-4077-2024-209-55>
- 6) Shalamay, A. (2024б). The Linguistic and Stylistic Features of Spoken Narrative Videogame Text. *Advanced Linguistics*, 13, 10-18. <https://doi.org/10.20535/2617-5339.2024.13.301606>

Відомості про апробацію результатів дисертації

- 1) Шаламай, А. О. (2022а). The Approaches to Researching Videogame Discourse. *Актуальні проблеми сучасної філології та методики викладання іноземних мов: збірник наукових праць*, ПНПУ ім. К. Д. Ушинського, 88-90.

- 2) Шаламай, А. О. (2022в). Особливості функціонування комунікативних одиниць у дієгетичному тексті відеоігор. *V Міжнародна науково-практична конференція «Філологічні й педагогічні студії у вітчизняній та зарубіжній науці XXI сторіччя»* КНУ ім. Т. Г. Шевченка, 36-40.
- 3) Шаламай, А. О. (2023). Лінгвістичні особливості тексту інтерфейсу відеоігор як типу відеоігрового дискурсу. *The 6th International Scientific and Practical Conference “Philological and Pedagogical Studies in 21st Century National and International Science”* T. Shevchenko National University of Kyiv, 52-57.
- 4) Шаламай, А. О. (2024в). Лінгвістичні особливості тексту відеоігор різних жанрів. *«Наукові горизонти XXI століття: мультидисциплінарні дослідження»*. Ужгородський національний університет.