

**Свистун Татьяна Ивановна**  
кандидат филологических наук,  
заведующий кафедрой теории  
и практики английского языка  
Минский государственный  
лингвистический университет  
г. Минск, Беларусь

**Tatiana Svistun**  
PhD in Philology,  
Head of the Department  
of Theory and Practice of English  
Minsk State Linguistic University  
Minsk, Belarus  
tess17@mail.ru

**Третьяк Елизавета Викторовна**  
выпускница  
Минский государственный  
лингвистический университет  
г. Минск, Беларусь

**Elizaveta Tretyak**  
University Graduate  
Minsk State Linguistic  
University  
Minsk, Belarus  
liza.tretyak@bk.ru

## ЯЗЫК ВИРТУАЛЬНОГО МИРА *GENSHIN IMPACT*

Компьютерно-игровой дискурс – это сложное явление, включающее как текст интерфейса, внутриигровой повествовательный текст, так и речевую деятельность игроков в рамках самой компьютерной игры. Материалом данного исследования послужили языковые единицы, используемые в интерфейсе и сюжетном повествовании ролевой онлайн-игры Genshin Impact. Данные единицы (названия предметов, персонажей, явлений, функций и т. д.) создают особый виртуальный мир с уникальным лексическим наполнением. Лексика виртуального мира Genshin Impact (более тысячи единиц) представлена одиннадцатью тематическими группами: локации, фауна, монстры и враги, материалы и ресурсы, инструменты, игровая система, природные ресурсы, механизмы, продукты питания, фракции, монетизация. Преобладающее большинство лексических единиц встречаются только в данной игре. Часть лексических единиц была заимствована из различных языков мира (латинский, французский, хинди, санскрит, греческий, английский, китайский, немецкий, японский и др.) и употребляется в игре в своем исконном значении, а часть – получила новое значение в виртуальном мире Genshin Impact. Выявление языковой специфики игры Genshin Impact позволяет понять, с помощью каких вербальных средств создается уникальный виртуальный мир, что может помочь в разработке новых игр и инструментов их локализации, в адаптации контента для различной языковой аудитории и улучшении пользовательского опыта.

**К л ю ч е в ы е с л о в а:** *компьютерно-игровой дискурс; ролевая игра; виртуальный мир; язык; тематическая группа; лексическое значение.*

## LANGUAGE OF THE VIRTUAL WORLD OF *GENSHIN IMPACT*

Computer game discourse is a complex phenomenon that includes both interface text, in-game narrative text, and the speech activity of players within the computer game itself. The material for this study was the language units used in the interface and narrative text of the online role-playing game *Genshin Impact*. These units (names of objects, characters, phenomena, functions, etc.) create a special virtual world with unique lexical content. The vocabulary of the virtual world of *Genshin Impact* (more than a thousand units) is represented by eleven thematic groups: locations, fauna, monsters and enemies, materials and resources, tools, game system, natural resources, mechanisms, food, factions, monetization. The vast majority of lexical units are found only in this game. Some of the lexical units were borrowed from various languages (Latin, French, Hindi, Sanskrit, Greek, English, Chinese, German and Japanese, etc.) and are used in the game in their original meaning, and others have received a new meaning in the virtual world of *Genshin Impact*. Identifying the language specifics of the game *Genshin Impact* allows us to understand with the help of which verbal means a unique virtual world is created, which can help in the development of new games and tools for their localization, in adapting content for different language audiences and improving the user experience.

*Key words:* computer gaming discourse; role-playing game; virtual world; language; thematic group; lexical meaning.

За последние десятилетия развитие игровой онлайн-индустрии не только привело к возникновению новых способов создания, хранения, передачи и поиска информации, но и способствовало формированию особой виртуальной, культурной и языковой среды, которая быстро идет вперед благодаря информационно-коммуникативным технологиям. Появившиеся формы и форматы общения, их языковая специфика представляют особый интерес для лингвистов, проблематика исследования которых чрезвычайно разнообразна, так как исследователи не ограничиваются рассмотрением отдельных объектов компьютерно-игрового дискурса, а также изучают особенности взаимодействия пользователей, язык Интернета в целом и язык игровых сообществ в частности. Цель данного исследования – установить языковую специфику онлайн-игры *Genshin Impact*. Материалом исследования выступили языковые единицы, использующиеся в онлайн-игре *Genshin Impact* и описывающие ее, а именно названия предметов, персонажей, явлений, функций и т. д. Всего было отобрано 1058 подобных слов и (или) словосочетаний. В дальнейшем корпус исследования был проанализирован с точки зрения лексико-семантических характеристик. На первом этапе единицы анализировались с точки зрения их тематической отнесенности. На втором этапе были рассмотрены особенности происхождения единиц, составляющих корпус исследования, с применением этимологического анализа.

Коммуникативная деятельность в виртуальных мирах онлайн-игр имеет ряд особенностей. Отправителем информации, с одной стороны, является создатель (разработчик, сценарист, гейм-дизайнер) игры, а получателем – игрок, с другой стороны, в интерактивных играх также представлена коммуникация между игроками, которые активно обмениваются сообщениями друг с другом. В связи с этим можно утверждать, что компьютерно-игровой дис-

курс – это сложное явление, включающее как текст интерфейса и внутриигровой повествовательный текст [1, с. 78], так и речевую деятельность игроков в рамках самой компьютерной игры. И первому, и второму аспекту уделяется достаточно внимания в работах отечественных, российских и зарубежных исследователей (А. А. Баркович, М. А. Болотина, Л. В. Енбаева, Н. И. Ефимова, Э. Арсет, А. Энслин, Х. Дженкинс и др.). При этом стоит отметить, что относительная новизна самого явления и необходимость его научного осмысления определяет терминологическую вариативность и стремление ученых проанализировать содержание различных лингвистических категорий компьютерно-игрового дискурса и характеристики жанров, входящих в него. Известно, что в зависимости от жанра игровой дискурс может содержать элементы научно-фантастического, фэнтезийного, исторического и иных жанров.

Характеризуя язык рассматриваемого дискурса, А. Энслин выделяет следующие компоненты, его образующие: совокупность текстов, нарративная среда (*narrative environment*), сленговые слова, которые автор называет «людолектами», метафоризацию, метакоммуникацию, риторические конструкции [2]. В исследовании М. А. Болотиной и Д. В. Козловой показано, что разработчики в контексте игры с исторической стилизацией используют различные стилистические приемы: лексические историзмы, собственно-лексические и семантические архаизмы [3, с. 75]. Лексические и стилистические особенности текстов компьютерных игр описываются и в работе Н. И. Ефимовой, Н. И. Моржанаева [4, с. 77]. В работе Ю. А. Перфилова анализируются лексико-стилистические и структурные особенности текстов компьютерных игр. Одним из выводов становится то, что «текст игры выполняет множество функций, помимо информативной. Он помогает игроку погрузиться в атмосферу игры, влияет на сюжет и создает уникальный игровой опыт. Вдобавок в компьютерных играх используются различные стилистические приемы и лексика в зависимости от жанра, сцены и других факторов. Текст компьютерной игры может быть отнесен к различным стилям, например, к художественному или публицистическому» [5, с. 189]. Исследователи также изучают, какие термины используются геймерами в играх и на форумах, анализируют происхождение этих терминов. Этот подход позволяет лучше понимать язык, используемый в игровой среде, и динамику его развития [6, с. 15]. Г. Дженкинс полагает, что игровой дискурс может содержать формы выражения, которые не присущи обычному разговору, например, эмодиконы, смайлики и стикеры. Игры создают свой собственный язык, используя терминологию, которая может быть уникальной для каждой игры. Он включает в себя названия персонажей, предметов, локаций, навыков, а также игровые механики и системы. В играх часто используются инструкции и подсказки, чтобы помочь игрокам понять ход игры, цель, задачи и правила, реализуемые за счет диалоговых окон, всплывающих подсказок или обучающих уровней [7]. В рамках нашего исследования мы рассматри-

ваем языковые особенности интерфейса и повествовательного текста Genshin Impact, т. е. язык, создающий уникальный виртуальный мир игры.

Genshin Impact от компании miHoYO – компьютерная многопользовательская ролевая игра, в которой присутствует кооперативный режим, позволяющий взаимодействовать с другими игроками. Игра предоставляет возможность создания уникальных комбинаций персонажей, оружия, костюмов и навыков, что позволяет изменять игровой опыт, поскольку выбор того или иного действия игрока влияет на сюжет. Главный герой игры – Путешественник, который прибывает в фэнтезийный мир Тейват в поисках своего пропавшего близнеца. В ходе путешествия Путешественник встречает множество персонажей, сражается с врагами, разгадывает тайны и пытается вернуть своего близнеца.

Мир Genshin Impact разносторонен и тематически может быть представлен следующими группами: Локации (248 единиц); Фауна (148 единиц); Монстры/враги (126 единиц); Материалы/ресурсы (101 единица); Инструменты (96 единиц); Игровая система (86 единиц); Природные ресурсы (74 единицы); Механизмы (73 единицы); Продукты питания (54 единицы); Фракции (27 единиц); Монетизация (25 единиц). Данное распределение по группам показывает, что наиболее репрезентативными группами стали группа Локации и Фауна. Рассмотрим данные группы подробно.

В первой группе **Локации** представлено наибольшее количество языковых единиц, анализ лексического значения которых позволяет разделить их на подгруппы в зависимости от размера. К крупным локациям относятся мир игры *Тейват*, королевства *Мондштат*, *Ли Юэ*, *Инадзума*, *Сумеру*, *Фонтейн*, *Натлан*, *Каэри'ах*. Каждое королевство имеет такое же название, как и столица. Согласно карте игры, следующие по очереди территории – регионы, например, *Горы Светлой короны*, *Долина Звездопадов*, *Драконий хребет*, *Облачное море*, *Предместье Лиша*, *Яшмовый лес*, *Остров Наруками*, *Энканомия* и др. Таким образом, можно заметить, что названия территорий связаны с их протяженностью либо с тем, какой географический элемент выступает в качестве доминанты либо на что он похож.

Следующая тематическая группа – это **Фауна**. Внутри игры можно зафиксировать самых разнообразных животных: *птицы*, *рыбы*, *кошки*, *собаки*, *ящерицы*, *бабочки*, *лягушки*, *тигры*, *кабаны*, *яки*, *насекомые*. Помимо того, что некоторые из них выглядят довольно необычно, они также имеют необычные названия. Например, *Спинокрок* – это крокодил с пластинами на спине, а *Сумеречная птица* напоминает всем известного попугая Ара, *Лунноперка* – это рыба вида оризия. Названия представителей **Фауны** могут указывать на внешний вид животных (*Алая лиса*, *Сине-серый зонтичек*), на место обитания (*Унаги зыбучих песков*), на особенности поведения или характера (*Хорек-воршика*, *Неспешная выдра*).

Третья по численности группа – **Монстры/враги**, которые делятся на обычных, элитных и боссов. Обычные враги разбросаны по всему миру *Тейват*. Например, *Хиличурлы* – это человекоподобное семейство монстров.

В названиях монстров используются описательные прилагательные либо части слов в составе сложных слов, например, *Сильный конёк-пузырёк*, *Детёныш геовишана*, *Парящий плесенник*, *Шляповидная медуза*, *Бронекраб*, *Пухлень*, *Суаньни-отшельник*, *Король снежных кабанов*. С помощью прилагательных и их частей осуществляется более детальная характеристика персонажей.

Четвертая по численности тематическая группа – это **Материалы/Ресурсы**. Данная группа собрала в себе наименования материалов и ресурсов, которые нужны для развития персонажей, оружия, артефактов и т.д. **Материалы**, как и персонажи, оружие и артефакты, делятся по их редкости и сложности добывания: от 2★ до 5★ – где 5★ самое высокое и редкое значение: *мутная капля* 2★, *мутная лужица* 3★.

Тематическая группа **Инструменты** включает предметы, которые делают игру разнообразнее. Лексическое значение таких предметов, как *барабан*, *арфа* и *компас сокровищ*, в игре вполне соотносится с их значением в реальной жизни, а названия других предметов, наоборот, требуют дополнительных пояснений. Установив *карманный телепорт*, например, можно быстро перемещаться в нужную точку. Инструмент *камень эха* – своего рода компас, который позволяет найти *окулусы* (шары с элементарной энергией). *Веер красных перьев* позволяет быстрее летать персонажу. Интересен предмет в виде шляпы *Судьбометр*, из которой можно достать рандомное число. Оно покажет некий вектор судьбы.

Шестая по численности группа – **Игровая система**. В эту группу включены слова, описывающие некоторые возможности игры, которые есть только в Genshin: виды оружия, уникальные возможности и функции игры: *Одноручное оружие* (лук), *Архив* ‘вкладка, содержащая информацию о предыдущих действиях’, *Чайник безмятежности* ‘отдельное пространство, где игрок может обустроить свой дом и прилегающую территорию под свой вкус’.

В седьмую по численности группу **Природные ресурсы** входят названия растений, камней и руд: *Ароматный кедр*, *Кармафала* ‘плод кармы’, *Песчаное дерево* ‘дерево, произрастающее в песчаных местах’, *Лилия озёрного света* ‘светящийся цветок, растущий возле воды’, *Полуночный нефрит* ‘драгоценный камень, который блестит в темноте’, *Руда звездного серебра* ‘руда, из которой добывают серебро «звездного» качества’.

Восьмая по численности группа **Механизмы** включает объекты, с которыми игрок может взаимодействовать для решения головоломок, помогающих при перемещении, например, *Волноход* и *аквабус* – два средства передвижения, схожие по назначению, но *волноход* ‘маленькая лодка’, которую можно использовать в море и перемещаться с одного острова на другой. В то же время *аквабус* – это транспортное средство, выполняющее роль надводного метро в регионе *Фонтейн*. *Анемо кольцо* – это объект в виде кольца, который ускоряет полет персонажа на несколько секунд, в воде данную функцию выполняет *течение*. *Плаустритовая платформа* – это

платформа в виде скопления камней, которая помогает передвигаться на высокие локации.

Девятая по численности группа – **Продукты питания**. В этой группе перечислены некоторые предметы, используемые при приготовлении пищи. Например, *плод облачной травы* – фрукт, который произрастает на «облачной траве», *фиалковая дыня* – сорт дыни с фиолетовой кожурой и сладкой мякотью.

Десятая по численности тематическая группа **Фракции** – это группа наименований некоторых организаций в игре. Наименование *Архонты* означает Божеств, правящих в мире *Тейват*. А вот *Адепты* – это группа магических существ, сосредоточенных в *Ли Юэ*. *Ритуальное бюро «Ваншэн»* – это предприятие. В *Ли Юэ* занимаются захоронением умерших, они также совершают похоронные обряды для адептов. *Ордо Фавониус* – рыцарский орден, занимающийся защитой *Мондштадта* и его окрестностей.

В самой малочисленной тематической группе **Монетизация** собраны названия объектов, которые находятся в магазине *Паймон*, где продаются предметы, материалы и обновляющийся ассортимент персонажей и оружия в обмен на *Камни Истока*, *блуждающий звездный блеск* или *блуждающую звездную пыль*.

С точки зрения семантики лексика игры представляет собой уникальный синтез различных языков, культурных элементов и фэнтезийных концепций, что делает ее особенно интересной. Наименования мира *Genshin Impact* имеют разное лексическое происхождение и, следовательно, по-разному мотивированы. Какие-то лексические единицы сохранили исконное значение (*Призрак*, *Глаз бури*), другие лексически единицы получили новое значение в данной игре (*Гнездовье* ‘вид дерева, закрученного в спираль и напоминающего гнездо’, *Мельничный механизм* ‘устройство для генерации ветреных потоков’), а третьи были придуманы разработчиками (*грибосвин* ‘создание, которое имеет черты свиньи с грибами на спине’, *закатник* ‘название плода’). Больше всего наименований, сохранивших исходное значение, зафиксировано в группе **Игровая система**, а единицы, которые встречаются только в виртуальном мире игры и составляют его самобытность и уникальность, были зафиксированы во всех тематических группах с превалированием в группе **Локации**.

В целом лексика *Genshin Impact* разнообразна и богата семантическими подтекстами, которые создают особую атмосферу и погружают игрока в мир фэнтезийных приключений. Тенденции, связанные с превалированием того или иного языка в качестве источника, скорее всего, связаны с территориями в игре. Так, в регионе *Мондштадт* наименования зачастую имеют латинское происхождение, в регионе *Ли Юэ* – чаще всего китайское, но в русской локализации нередко используется и перевод с английского языка. В регионе *Инадзума* большая часть лексики, заимствованной из японского, была передана транслитерацией, возможно, для того, чтобы сэкономить место. В регионе *Сумеру* чаще всего происхождение языковых единиц было связано

с санскритом или хинди. А в регионе *Фонтейн* слова имеют французское и латинское происхождение. Основу для наименований, исходя из их происхождения, составляют единицы, имеющие корни разных языков: английский, китайский, французский, немецкий, латинский, хинди, санскрит, греческий и японский. Наиболее распространенными способами перевода стали транскрипция, прямой перевод и транслитерация.

Таким образом, исследование показало, что *Genshin Impact* представляет собой интересный объект для лингвистического анализа, где каждая языковая единица имеет свое значение и функцию. Выявление языковой специфики игры *Genshin Impact* позволяет понять, с помощью каких вербальных средств создается уникальный виртуальный мир, что может помочь в разработке новых игр и инструментов их локализации, в адаптации контента для различной языковой аудитории и улучшении пользовательского опыта.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Яренчук Е. Э. Понятие компьютерно-игрового дискурса // Перевод и межкультурная коммуникация: теория и практика. 2019. № 6. С. 74–80.

2. Ensslin A. The Language of Gaming [Electronic resource]. Palgrave Macmillan, 2011. URL: [https://www.researchgate.net/publication/260929727\\_The\\_Language\\_of\\_Gaming](https://www.researchgate.net/publication/260929727_The_Language_of_Gaming) (accessed:17.03.2023).

2. DOI:10.1007/978-0-230-35708-2.

3. Болотина М. А., Козлова Д. В. Языковые особенности компьютерных игр на историческую тематику // Миссия образования – мир будущего : материалы XXI юбилейной междунар. научно-практ. конф., Калининград, 14 апр. 2021 г. Калининград, 2022. С. 70–77.

4. Ефимова Н. И., Моржанаев Н. И. Текст в компьютерной игре: филологический аспект // Вестник Марийского государственного университета. 2015. № 4 (19). С. 75–79.

5. Перефилов Е. А. Языковые особенности текстов компьютерных игр // Современная наука: актуальные проблемы теории и практики. Сер.: Гуманит. науки. 2019. № 5. С. 188–190.

6. Часовской В. П. Социопсихолингвистический анализ компьютерно-игрового дискурса : автореф. дис. ... канд. наук : 10.02.19. Челябинск, 2020. 23 с.

7. Jenkins H. Game design as narrative architecture [Electronic resource]. URL: <https://paas.org.pl/wp-content/uploads/2012/12/09.-Henry-Jenkins-Game-Design-As-Narrative-Architecture.pdf>. (accessed: 15.03.2023).