

ИНТЕРАКТИВНОСТЬ КАК СПОСОБ СОЗДАНИЯ  
КОМИЧЕСКОГО ЭФФЕКТА  
В АНГЛОЯЗЫЧНОМ КОМПЬЮТЕРНОМ ДИСКУРСЕ

В данной работе рассматривается комическая модальность в дискурсе видеоигр и способы ее выражения, уникальные для интерактивных медиа. Актуальность исследования обусловлена развитием компьютерного дискурса, дискурса видеоигр и новыми языковыми явлениями, порождаемыми ими. Материалом для их выявления послужили 20 диалогов из текста игры *Disco Elysium*, общим объемом около 12000 слов. В качестве теоретической основы использовались работы исследователей комической модальности (Телятникова, Петров, Кравцова и др.), когнитивных аспектов восприятия текста (Солобуто, Krikmann, Fauconnier), дискурса компьютерных игр (Frasca, Ensslin), интерактивных систем и лудологии (Rafaelli, Frasca, Hocking).

В ходе исследования было установлено, что созданию комического эффекта в тексте игры способствуют механики, вносящие элементы прямой и опосредованной интерактивности: нелинейная структура текста, формируемая выбором реплик в диалогах, системы навыков и мыслей и пр. Было выделено несколько способов создания комического эффекта. Во-первых, вовлечение игрока в комедийную ситуацию через персонализацию игрового персонажа и присвоение его речи игроком, осуществляемое лингвистическими и экстралингвистическими средствами наблюдается во всех диалогах игры, в т.ч. в приведенных далее примерах. Во-вторых, адаптация текста к выбору игрока, в том числе путем его высмеивания, встречается 9 раз в рассмотренных отрывках (*Why are you even trying to open the door with rhetoric?*). Имитация спонтанного юмора в речевых ситуациях с помощью разветвленных диалогов встречается 8 раз (*"What the HELL is your problem?"* - *"Not a weak triceps, that's for sure."*). Создание комических микротекстов из списков диалоговых опций встречается 3 раза (1. - *"We should grind the workers into fine paste and feed them to the pigs."* 2. - *"We should grind the*

*\*owners\* into fine paste and feed them to the pigs." 3. - "With this little foreknowledge I am unsure which side to grind into pigsfeed. The decision must ferment in me. Also — \*nationalism\*. 4. - "I don't think grinding one or the other side into pigsfeed will do anyone favours. I am really, really smart." 5. - "I've spent the last 20 seconds deciding on which side to \*grind into pigsfeed\* — why?"*). Вышеперчисленные способы используются в комбинации, создавая систему диалогов, реагирующих на действия игрока, и создавая ситуации, невозможные в линейных нарративах.

Из обнаруженного можно заключить, что ввиду своей интерактивности и уникальности для каждого отдельного члена аудитории, тексты компьютерных игр обладают недоступными другим формам медиа способами создания модальности, в частности комической модальности. Благодаря диалоговому характеру речи многих видеоигр, они представляются перспективным направлением исследования в рамках когнитивной лингвистики.