

Олена Лимаренко
доцент кафедри граматики англійської мови
Одеського національного університету імені І. І. Мечникова

Карина Мілєва
бакалавр факультету романо-германської філології
Одеського національного університету імені І. І. Мечникова

ГРАМАТИЧНИЙ АСПЕКТ ВІДЕОІГРОВИХ ТЕКСТІВ

Зважаючи на стрімке поширення відеоігор як ключової складової сучасної культури та розважальної індустрії, виникає необхідність лінгвістичного дослідження текстів, які використовуються в ігрових інтерфейсах і діалогах. Відеоігри стають не лише способом розваги, але й новим форматом комунікації, де мова виконує важливу роль у передачі інформації та встановленні взаємодії між гравцем і вигаданим світом.

Особлива увага приділяється онлайн сюжетно-ролевим комп'ютерним іграм, оскільки вони створюють віртуальний світ у режимі реального часу, що дозволяє активно взаємодіяти з іншими гравцями. Крім того, відеоігри об'єднують програмне забезпечення, яке можна розглядати як комп'ютерний дискурс (інтерфейс), із наративними елементами, такими як діалоги персонажів і опис подій, а також міжособистісне спілкування у внутрішньоігрових чатах, що часто містить інтернет-сленг і аббревіатури через динамічний характер ігрового процесу (Шевчук О.Г, 2022, с. 110).

Цілісного підходу до дослідження дискурсу відеоігор серед науковців поки що не існує. Щодо вивчення внутрішньоігрового тексту, який створюють розробники, більшість робіт зосереджуються на порівняльному аналізі різних локалізацій тієї самої гри (наприклад, англійської та української версії). Дослідники оцінюють використані стратегії перекладу та загальну якість адаптації (Shalamay, 2024, с. 375).

Недостатньо повно при цьому розкрито граматичні особливості внутрішньоігрових текстів. Як правило, дослідники зосереджують свою увагу на категоріях часу та модальності. Так, у текстових елементах інтерфейсу найчастіше використовується теперішній час. Зазвичай це короткі описи, у яких часто опускається підмет, наприклад: *“Grants immunity to poison”* («Надає імунітет до отрути») або *“Increases health regeneration outside combat”* («Підвищує регенерацію здоров'я»). Щодо модальності, то в тексті інтерфейсу найчастіше зустрічається імперативний (наказовий) спосіб. Його часто використовують у квестових завданнях, оскільки це найзручніший спосіб дати гравцеві чіткі інструкції. Приклади таких команд: *“Meet Jackie”* («Зустрінь Джекі»), *“Scan and inspect the gun”* («Проскануй і оглянь зброю»), *“Kill the wolves”* («Вбий вовків»). Такі фрази зазвичай залишаються на екрані, доки завдання не буде виконано. Окрім наказових конструкцій, у тексті інтерфейсу також зустрічаються модальні дієслова, що виражають необхідність або обов'язок. Вони не вимагають від гравця негайних дій, а пояснюють механіки гри, наприклад: *“To equip this item, you need 10/14/18 Intelligence”* («Щоб

екіпірувати цей предмет, потрібно мати 10/14/18 Інтелекту»), “*Must not be the realm capital*” («Не може бути столицею королівства»).

Також у тексті інтерфейсу використовуються модальні дієслова, що виражають можливість або здатність, наприклад: “*Can use Hostile Schemes against own children*” («Може використовувати ворожі інтриги проти власних дітей»), “*Cannot inherit titles*” («Не може успадкувати титули») (Shalamay, 2024, с. 379).

Все це є важливими елементами, які пояснюють правила гри або дають підказки до подальших / можливих дій гравця.

Список використаної літератури

1. Шевчук О.Г. (2022). Комп'ютерні ігри як об'єкт сучасних лінгвістичних досліджень. *Вісник науки та освіти*, № 1(1), 104-115.
2. Shalamay A. O. (2024). The linguistic and stylistic features of written narrative and interface videogame text. *Philology Studies*, 2(209), 374-381.