

**ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ, ПРИКЛАДНАЯ И СРАВНИТЕЛЬНО-СОПОСТАВИТЕЛЬНАЯ
ЛИНГВИСТИКА/THEORETICAL, APPLIED AND COMPARATIVE LINGUISTICS**

DOI: <https://doi.org/10.60797/RULB.2025.68.16>

ЯЗЫКОВЫЕ СРЕДСТВА СОЗДАНИЯ ИРОНИИ В АНГЛОЯЗЫЧНОМ ИГРОВОМ ДИСКУРСЕ

Научная статья

Чередникова Е.А.^{1,*}

¹ ORCID : 0000-0001-7271-3067;

¹ Ростовский государственный экономический университет, Ростов-на-Дону, Российская Федерация

* Корреспондирующий автор (k.cherednikova[at]mail.ru)

Аннотация

В данной статье проводится комплексный стилистический анализ иронии в англоязычном игровом дискурсе, рассматривающий как языковые средства ее реализации, так и многообразные функции в контексте видеоигр. На примере текстовой составляющей популярной компьютерной игры Clair Obscur: Expedition 33 исследуются ключевые приемы достижения иронического эффекта на разных языковых уровнях: лексическом, грамматическом, контекстуальном. Проанализированный материал показывает, что ирония в видеоиграх служит не только инструментом создания комического, но и способом рефлексии над философскими и социальными темами. Полученные результаты могут быть применены как в теоретических исследованиях игрового дискурса, так и в практической работе сценаристов и нарративных дизайнеров.

Ключевые слова: игровой дискурс, ирония, лингвостилистический анализ, стилистический прием.

LINGUISTIC MEANS OF CREATING IRONY IN ENGLISH-LANGUAGE GAME DISCOURSE

Research article

Cherednikova E.A.^{1,*}

¹ ORCID : 0000-0001-7271-3067;

¹ Rostov State University of Economics, Rostov-on-Don, Russian Federation

* Corresponding author (k.cherednikova[at]mail.ru)

Abstract

This article provides a comprehensive stylistic analysis of irony in English-language game discourse, examining both the linguistic means of its fulfilment and its diverse functions in the context of video games. Using the example of the textual component of the popular video game Clair Obscur: Expedition 33, the author studies the key techniques of achieving the ironic effect at different linguistic levels: lexical, grammatical, and contextual. The analysed material shows that irony in video games serves not only as a tool for creating the comic, but also as a way of reflection on philosophical and social themes. The obtained results can be applied both in theoretical studies of game discourse and in the practical work of scriptwriters and narrative designers.

Keywords: game discourse, irony, linguistic and stylistic analysis, stylistic device.

Введение

Современный игровой дискурс, представляющий собой динамичную коммуникативную среду, активно использует разнообразные языковые средства для создания выразительности. Ирония как стилистический прием играет ключевую роль в формировании игрового нарратива, характеров персонажей и взаимодействии с аудиторией. В условиях возрастающей популярности видеоигр как культурного феномена изучение механизмов создания иронии в англоязычном игровом дискурсе представляется особенно актуальным.

Целью данной статьи является выявление языковых средств, способствующих реализации иронии в текстовой составляющей видеоигр, а также определение их функций в контексте игровой коммуникации. В рамках исследования рассматриваются такие аспекты, как лексико-семантические приемы создания иронии, грамматические особенности иронических высказываний, а также роль контекстуального фактора в конструировании внутриигровой иронии.

Материалом для исследования послужили внутриигровые тексты популярной современной компьютерной игры Clair Obscur: Expedition 33, разработанной студией Sandfall Interactive и вышедшей в 2025 году. Игра сочетает инновационный геймплей с насыщенным лингвистическим компонентом.

Теоретической основой работы стали исследования в области лингвистики игрового дискурса [4], [8], а также теории иронии [10], [11].

Методы и принципы исследования

В современной лингвистике ирония понимается как сложный стилистический и прагматический феномен и традиционно определяется как расхождение между буквальным и подразумеваемым смыслом высказывания [10], [11]. В отличие от высказывания с прямым значением, ирония требует от адресата интерпретационных усилий, основанных на контексте, интонации и общих знаниях коммуникантов [6]. Пол Симпсон уточняет, что ирония — это нарушение коммуникативных ожиданий, но при этом не просто «говорение наоборот», а «столкновение ожидаемого и реального смысла», сопровождающееся игровой или критической интенцией [10].

При этом, как указывает Э. Орсет, в компьютерных играх язык функционирует не только как средство передачи информации, но и как игровой элемент, подчиняющийся тем же правилам интерактивности, что и другие компоненты системы. И лингвистические структуры здесь становятся частью игровой механики, приобретая свойства препятствий, инструментов или ресурсов [4, С. 107]. Кроме того, игровой дискурс отличается от других форм повествования тем, что язык в нем работает в двойственном регистре: он одновременно создает игровую реальность («правила игры») и вымысел (воображаемый мир). Эта двойственность отличает игровой дискурс от других форм повествования [8, С. 157]. Именно поэтому ирония в компьютерных играх может реализовываться сразу на нескольких уровнях и выполнять разнообразные функции: нарративные, стилистические, коммуникативные, усиливая вовлеченность игрока и создавая комедийный эффект [9].

Для комплексного анализа иронии в текстах выбранной видеоигры в данной работе мы использовали такие методы, как стилистический анализ для определения и описания языковых маркеров, участвующих в создании иронического эффекта, а также лингвопрагматический анализ для выявления скрытых смыслов, коммуникативных стратегий и воздействия иронии на персонажей или игрока.

Основные результаты

В процессе исследования мы провели анализ фрагментов игровых текстов, который позволил выделить ключевые разноуровневые приемы создания иронии в игре *Clair Obscur: Expedition 33*.

1. Лексические средства создания иронии. Проанализируем некоторые из них. Рассмотрим представленный ниже пример:

Maelle: Stop that, you big hairy brush face. Can't you see they're human? Noco's a bit dramatic. But if you're nice, Noco will trade you lots of useful items for chroma.

Noco: Hrmp. I don't just trade with ANYONE. Only WORTHY WARRIORS! Are you worthy, moustache man?? Hmm, although, I do like that brush on your face.

Для создания иронического эффекта и снижения серьезности здесь используется метонимия: *big hairy brush face*, где *brush face* (букв. «лицо-щетка») заменяет понятие «борода/усы». Это гиперболизирует внешность собеседника, превращая ее в абсурдный визуальный образ. *Moustache man* — еще одна метонимия, сводящая личность персонажа к одной детали (усам), что подчеркивает поверхностность критериев «достойного воина», о котором идет речь в диалоге. Ирония возникает из-за противоречия между формой и содержанием: Носо заявляет, что торгует только с *worthy warriors*, но его интерес к «щетке на лице» тут же снижает пафос этого требования. Таким образом, ирония в этом отрывке строится на метонимическом замещении (усы = личность) и контрасте между пафосом и абсурдом. Это служит характеристикой персонажей через юмор, а также снижению напряженности в коммуникации с игроком.

Обратимся к еще одному отрывку из игрового диалога:

Golgra: Try not to die too soon.

Maelle: Gestral positivity is so heart-warming.

Приведенный обмен репликами построен на контрасте между мрачным предупреждением и саркастическим «оптимизмом», что создает иронический эффект. Персонаж по имени Golgra звучит пессимистично (и даже угрожающе), а главная героиня игры Maelle реагирует на его реплику с преувеличенной «теплотой», подчеркивая абсурдность ситуации. С одной стороны, Golgra нарушает стандартную коммуникативную норму (обычно в подобных случаях говорят «Good luck»): *Try not to die too soon* — это формальное пожелание удачи, но по тону оно звучит как мрачное предостережение или намек на опасность. С другой стороны, Maelle отвечает не логичным возражением, а ироническим согласием, что усиливает комический эффект. Ее реплика *Gestral positivity is so heart-warming* внешне похожа на комплимент, но на самом деле это саркастический комментарий о лицемерии и бестактности Golgra. Ирония здесь возникает из-за несоответствия между буквальным смыслом и подтекстом. Таким образом, формально нейтральные или положительные фразы приобретают противоположный смысл.

2. Грамматические средства создания иронии. Приведем примеры.

Lune: Is it true, before the Fracture, Lumière had trains running throughout the continent?

Verso: Always running late, but running, yes.

Основой иронии в данном отрывке является зевгма — стилистический прием, при котором одно слово (обычно глагол) грамматически связывается с разными частями предложения, создавая смысловую игру. В данном случае интересно рассмотреть фразу *Always running late, but running, yes*. Первое *running* относится к временному опозданию (персонаж имеет в виду, что поезда опаздывали), а второе *running* — к физическому движению поезда. Ирония возникает из-за контраста между ожидаемым смыслом (вопрос был задан о технологическом прогрессе предыдущей цивилизации) и действительным смыслом ответа, акцент в котором сделан на неэффективности системы (*running late*). Таким образом, в ответе вместо прямого осуждения перед нами предстает мягкая ирония через зевгму. В данном контексте она выполняет сразу несколько функций: критика прошлого, связанная с тем, что *Fracture* (катастрофа) прервала работу поездов, а ответ Verso намекает, что система и до этого была неидеальна; характеристика персонажа Verso, который показан как циничный наблюдатель, замечающий недостатки даже в «золотом веке» предыдущей цивилизации; создание комического эффекта за счет контраста между серьезным вопросом Lune и шутливым ответом.

Проанализируем еще один отрывок из игрового текста.

Verso: They say time heals all wounds...

Maelle: Does it?

Verso: But I guess death heals all wounds too.

Приведенный диалог представляет собой многослойную иронию, построенную на использовании распространенной поговорки и неожиданном повороте (подмене оптимистичного утверждения мрачным альтернативным вариантом). Стилистическим средством создания иронии в данном фрагменте является антиклимакс, структурно основанный на синтаксическом параллелизме (*time heals all wounds / death heals all wounds too*). Диалог

строится по схеме «установка ожидания (положительное клише) → минимальное сомнение → полное разрушение ожидания мрачной альтернативой». Такая деконструкция оптимистичных клише показывает, как банальные утешения могут быть бессмысленны перед лицом реальности. Она создает мрачно-комический эффект за счет контраста между банальностью первой фразы и шокирующей правдой последней.

3. Средства создания иронии на уровне контекста. Необходимо принимать во внимание тот факт, что в игровом дискурсе созданию иронии служит не только горизонтальный контекст, который является языковым окружением определенной лингвистической единицы [1], но и ситуативный, т.е. включающий в себя общие знания об игровом мире. Приведем пример:

Gustave: Well, when life gives you lemons...

Lune: Losing an arm is quite a lemon.

В данном диалоге мрачно-комический эффект достигается за счет резкого несоответствия между известной паремией, намеренно оборванной в середине фразы, и неожиданным трагическим ее завершением в реплике другого персонажа. Фраза *When life gives you lemons...* отсылает к известной англоязычной поговорке, предполагающей оптимистичное преодоление трудностей. В нормальном контексте ожидается продолжение «make lemonade». Однако в приведенном примере использован эллипсис, т.е. намеренный обрыв фразы героем, что создает напряжение для ироничного «удара». Персонаж Lune нарушает общеизвестный культурный код, предлагая буквальное и мрачное продолжение. Таким образом, ожидаемый контекст (мелкие бытовые неурядицы, т.е. традиционное использование поговорок) заменяется внутриигровым контекстом, связанным с сюжетной линией, развивающейся вокруг персонажа по имени Gustav (тяжелая физическая травма). Такой диссонанс создает иронический эффект, необходимый сценаристам для высмеивания попыток применять банальные оптимистичные формулы к реальным жизненным трагедиям.

Заключение

Итак, проведенный анализ демонстрирует, что ирония в англоязычном игровом дискурсе служит многофункциональным инструментом, который реализуется через разнообразные лингвистические средства: лексические, грамматические и контекстуальные. Она выполняет нарративную функцию, помогает раскрывать характеры персонажей, а также создает комический эффект в драматических ситуациях и способствует более глубокому осмыслению игроком серьезных тем (например, смерть, травмы, социальные проблемы). Таким образом, ирония в видеоиграх предстает как сложный семиотический механизм, который сочетает развлекательную функцию с глубокой социальной рефлексией, оставаясь при этом органичной частью игрового опыта.

Конфликт интересов

Не указан.

Рецензия

Все статьи проходят рецензирование. Но рецензент или автор статьи предпочли не публиковать рецензию к этой статье в открытом доступе. Рецензия может быть предоставлена компетентным органам по запросу.

Conflict of Interest

None declared.

Review

All articles are peer-reviewed. But the reviewer or the author of the article chose not to publish a review of this article in the public domain. The review can be provided to the competent authorities upon request.

Список литературы / References

1. Дудникова Л.В. О некоторых особенностях реализации иронии в художественном тексте. / Л.В. Дудникова, М.С. Шевченко // Известия Южного федерального университета. Филологические науки. — 2020. — № 3. — С. 38–45. — DOI: 10.18522/1995-0640-2020-3-38-45
2. Селютин А.А. Дискурс видеоигр: к вопросу о терминологии. / А.А. Селютин // Вестник Челябинского государственного университета. — 2022. — № 3. — С. 138–144. — DOI: 10.47475/1994-2796-2022-10318
3. Шургучинов Ц.С. Лексические особенности локализации видеоигр (на материале дилогии «Horizon») / Ц.С. Шургучинов, Е.А. Чередникова // Russian Linguistic Bulletin. — 2024. — № 7 (55). — DOI: 10.60797/RULB.2024.55.19
4. Aarseth E.J. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature / E.J. Aarseth. — Baltimore: JHU Press, 1997. — 203 p.
5. Clair Obscur: Expedition 33. — Kepler Interactive, 2025.
6. Grice H.P. Logic and Conversation [Electronic source] / H.P. Grice // Syntax and semantics 3: Speech arts. — 1975. — URL: <https://www.ucl.ac.uk/ls/studypacks/Grice-Logic.pdf>. (accessed: 11.07.25)
7. Hawreliak J. Incongruous modes : modal irony, humor and affect in videogames. / J. Hawreliak // Rivista di psicolinguistica applicata. — 2021. — Vol. XXI. — № 2. — P. 81–97. — DOI: 10.19272/202107702006
8. Juul J. Would you like Games with that Computer? Revisiting early Game History & Culture with the Commodore 64. / J. Juul, L. Carney. // Proceedings of the DiGRA 2023 conference; — Seville: Digital Games Research Association, 2023. — URL: <https://jesperjuul.net/text/gameswithc64/>. (accessed: 03.07.25). doi: 10.26503/dl.v2023i1.1945
9. Rennick S. Improving video game conversations with trope-informed design / S. Rennick, S.G. Roberts // Game Studies. — 2021. — № 21 (3). — URL: <https://eprints.gla.ac.uk/252546/2/252546.pdf> (accessed: 25.06.25).
10. Simpson P. “That’s not ironic, that’s just stupid” Towards an eclectic account of the discourse of irony. / P. Simpson. // The Pragmatics of Humour across Discourse Domains; edited by M. Dynel — Amsterdam: John Benjamins, 2011. — P. 33–50.
11. Sperber D. Relevance: Communication and Cognition / D. Sperber, D. Wilson. — Oxford: Blackwell, 1995. — 326 p.

Список литературы на английском языке / References in English

1. Dudnikova L.V. O nekotoryx osobennostyax realizacii ironii v xudozhestvennom tekste [Methods of conveying irony in a literary text]. / L.V. Dudnikova, M.S. Shevchenko // Proceedings of Southern Federal University. Philology. — 2020. — № 3. — P. 38–45. — DOI: 10.18522/1995-0640-2020-3-38-45 [in Russian]
2. Selyutin A.A. Diskurs videoigr: k voprosu o terminologii [The discourse of video games: on the question of terminology]. / A.A. Selyutin // Bulletin of Chelyabinsk State University. — 2022. — № 3. — P. 138–144. — DOI: 10.47475/1994-2796-2022-10318 [in Russian]
3. Shurguchinov Ts.S. Leksicheskie osobennosti lokalizatsii videoigr (na materiale dilogii «Horizon») [Lexical features of video game localization (on the material of the "Horizon" dilogy)] / Ts.S. Shurguchinov, Ye.A. Cherednikova // Russian Linguistic Bulletin. — 2024. — № 7 (55). — DOI: 10.60797/RULB.2024.55.19 [in Russian]
4. Aarseth E.J. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature / E.J. Aarseth. — Baltimore: JHU Press, 1997. — 203 p.
5. Clair Obscur: Expedition 33. — Kepler Interactive, 2025.
6. Grice H.P. Logic and Conversation [Electronic source] / H.P. Grice // Syntax and semantics 3: Speech arts. — 1975. — URL: <https://www.ucl.ac.uk/lis/study/packs/Grice-Logic.pdf>. (accessed: 11.07.25)
7. Hawreliak J. Incongruous modes : modal irony, humor and affect in videogames. / J. Hawreliak // Rivista di psicolinguistica applicata. — 2021. — Vol. XXI. — № 2. — P. 81–97. — DOI: 10.19272/202107702006
8. Juul J. Would you like Games with that Computer? Revisiting early Game History & Culture with the Commodore 64. / J. Juul, L. Carney. // Proceedings of the DiGRA 2023 conference; — Seville: Digital Games Research Association, 2023. — URL: <https://jesperjuul.net/text/gameswithc64/>. (accessed: 03.07.25). doi: 10.26503/dl.v2023i1.1945
9. Rennick S. Improving video game conversations with trope-informed design / S. Rennick, S.G. Roberts // Game Studies. — 2021. — № 21 (3). — URL: <https://eprints.gla.ac.uk/252546/2/252546.pdf> (accessed: 25.06.25).
10. Simpson P. “That’s not ironic, that’s just stupid” Towards an eclectic account of the discourse of irony. / P. Simpson. // The Pragmatics of Humour across Discourse Domains; edited by M. Dynel — Amsterdam: John Benjamins, 2011. — P. 33–50.
11. Sperber D. Relevance: Communication and Cognition / D. Sperber, D. Wilson. — Oxford: Blackwell, 1995. — 326 p.