

ТЕОРИЯ ЛИТЕРАТУРЫ / THEORY OF LITERATURE

DOI: <https://doi.org/10.18454/RULB.2023.46.10>

СУБСТАНЦИОНАЛЬНАЯ ДЕТЕРМИНАЦИЯ В ГЕЙМ-ДИСКУРСЕ (НА ПРИМЕРЕ ГРАММАТИЧЕСКОЙ КАТЕГОРИИ РОДА)

Научная статья

Резуценко И.В.^{1,*}

¹ Донской государственный технический университет, Ростов-на-Дону, Российская Федерация

* Корреспондирующий автор (p-irina2006[at]yandex.ru)

Аннотация

Данное исследование направлено на определение потенциала грамматической категории рода с точки зрения дихотомии «мужское – женское» в русскоязычном гейм-дискурсе. Предметом исследования являются феминные корреляты от мужских имен (феминативы), объектом исследования выступает гейм-дискурс в русскоязычном сегменте современного медиaprостранства. Изучается прагматическое расширение неузуальных лексических единиц, обозначающих женщин, при локализации медиа игр для русскоязычной аудитории. Определяется степень лингвокреативности для реализации выразительной и компенсаторной функций. На основании анализа эмпирического материала, включающего обзоры медиа игр, визуальных новелл, а также интернет-блогов, делается вывод о широких ресурсных возможностях грамматической системы русского языка в образовании феминных коррелятов и слабой реализации прагматического потенциала грамматических форм рода в современном гейм-дискурсе.

Ключевые слова: грамматическая категория, род, феминатив, гейм-дискурс, локализация, семантика, прагматика.

SUBSTANTIVE DETERMINATION IN GAME DISCOURSE (ON THE EXAMPLE OF THE GRAMMATICAL CATEGORY OF GENDER)

Research article

Rezunenko I.V.^{1,*}

¹ Don State Technical University, Rostov-on-Don, Russian Federation

* Corresponding author (p-irina2006[at]yandex.ru)

Abstract

This study is aimed at determining the potential of the grammatical category of gender in terms of the "masculine-feminine" dichotomy in the Russian-language game discourse. The subject of the research is feminine correlates of masculine names (feminatives), the object is game discourse in the Russian-language segment of modern media space. The pragmatic expansion of non-nasal lexical units denoting women when localizing media games for the Russian-speaking audience is studied. The degree of linguocreativity for the implementation of expressive and compensatory functions is determined. Based on the analysis of empirical material, including reviews of media games, visual novels, and Internet blogs, the conclusion is made about the wide resource possibilities of the grammatical system of the Russian language in the formation of feminine correlates and the weak use of the pragmatic potential of grammatical forms of gender in modern game discourse.

Keywords: grammatical category, gender, feminative, game-discourse, localization, semantics, pragmatics.

Введение

Развитие технологической индустрии в мире в настоящее время переживает стабильный рост. Интерес к техническим все более совершенствуемым продуктам объясняется тем, что такие изделия или сервисы доступны подавляющему большинству жителей планеты, практически любому пользователю Интернета, а не фокусируют функционал на определенной промышленной отрасли и ограничиваются лимитированным потреблением. Распространение информации, улучшение логистических возможностей, упрощение работы с платежными системами, – все это делает доступными новейшие разработки вне зависимости от страны-производителя. Однако для вывода на рынок определенного продукта необходима адаптация на разном уровне для потребителя сервиса, продукта или контента непосредственно в определенной локации.

Видеоигры на сегодняшний день занимают солидную долю на рынке – объем сегмента ПК-игр достигает в среднем от 45 до 38 млрд. долларов.

Тесная связь языка и сознания, впервые отмеченная Э. Сепиром и Б. Уорфом [4], так или иначе признается большинством современных лингвистов (Стернин, Кибрик, Карасик, Тер-Минасова, Щерба, Миллер и др.). Основную роль в отражении глубинных когнитивных процессов играет грамматика вследствие ее стабильности и слабой вариативности в диахронии. Грамматические категории являются наиболее устойчивыми относительно лексических элементов, поскольку грамматический сигнификат соотносится в сознании человека с лексическим сигнификатом в пропорции (1:2), из этого следует, что семантическое содержание лексической единицы менее существенно, чем грамматическое, и, хотя для сознания реципиента лексическое содержание более отчетливо, комплексный грамматический сигнификат обобщает понятийную структуру действительности, охватывая ее в комплексе, а не изолированно [1].

Россия входит в пятерку стран по объемам потребления игрового контента по данным исследования forbes.ru. [5].

Следовательно, активно развивающийся в настоящее время рынок мировой гейм-индустрии будет оказывать все более серьезное влияние на сознание, культуру, ценности мирового населения.

Факторы расширения грамматической категории

Русский язык характеризуется трехкомпонентной парадигмой категории рода, включающей в себя мужской, женский, средний грамматический род, а для одушевленных имен существует два грамматических значения, функционал которых на данном этапе развития русского языка нестабилен, подвержен влиянию собственно языковых и экстралингвистических факторов (лингвоэкологический аспект, фонетическая приемлемость, идеи политкорректности и др.), поэтому чаще всего при локализации иноязычных игр в конкретной паре языков будут выявляться компенсаторные возможности русской грамматики и появляться неузуальные единицы коррелятов имен-обозначений женщин (феминативов) с определенным прагматическим значением.

Благоприятной средой для образования узуальных феминных обозначений как формы грамматических девиаций является медиадискурс в принципе и гейм-дискурс, в частности, поскольку:

- с упрощением и расширением географии коммуникантов интерактивная аудитория постоянно расширяется, участником медиадискурса может стать любой человек, имеющий выход в сеть Интернет;

- контингент состоит из пользователей преимущественно моложе 35 лет, которые более толерантны к девиативным лингвистическим образованиям;

- доминирование английского языка как языка международного общения проявляется в увеличении заимствований, которые успешно ассимилируются в грамматическую систему русского языка (*фешн-скидейшн, троллинг, небехолдер, фэнтези* и др.);

- инфляция восприятия делает язык не просто средством передачи информации, но требует все большей экспрессивности в ретрансляции этой самой информации, расширяя лингвистические возможности (лексические, грамматические, графические, стилистические).

Результаты и обсуждение

Рассмотрим примеры употребления феминных обозначений на примере медиа игр и визуальных новелл.

Перевод названия игры, которая является нечто средним между jRPG и визуальной новеллой «*Heroines of Swords and Spells*», звучит как «*Героини меча и магии*».

Толковый словарь под редакцией Д.Н. Ушакова дает следующее описание лексической единицы героиня:

- 1) доблестная, отважная женщина, *мать-героиня*;
- 2) женск. к герой, центральный женский персонаж пьесы.

Таким образом, в данном случае *героиня* не является парным коррелятом, поскольку имеет сематическое ядро «отважная женщина». Обозреватели игр не всегда однозначно трактуют название, Ср.:

Перейдем, пожалуй, к героям. Точнее – героиням [13].

Естественно, в игре есть куча других персонажей, но я и так непозволительно долго распылялся о героях, а точнее – героинях – сего произведения. А потому, закругляюсь [13].

Дело в том, что в сознании русской языковой личности стабильную положительную коннотацию имеет мужской коррелят *герой*, а женский коррелят *героиня* ассоциируется с действующим лицом художественного произведения с нейтральной коннотацией; неоднозначность определения «героиня» в вышеприведенных примерах указывает на несовпадение прагматического компонента женского и мужского коррелятов.

Несовпадение коррелята мужского и женского рода наблюдаем и с лексемой *воин*. По определению электронного словаря gramota.ru, воин – м. Высок. Тот, кто несет военную службу, сражается с врагом, воюет [8].

Женский коррелят отсутствует. Однако в обзоре игры встречаем следующее:

*Груня. Умная, но сильная. **Партийный воин**, способный сделать кусь [https://dzen.ru/a/Y9qgwmC1p0rSbZtl].*

*Следующей **воительницей** будет Глюша, относящаяся к категории хорни гоблинов. Странно даже, что Флик до сих пор не позаимствовал ее образ для своих ксенофильских комиксов [13].*

Таким образом, при необходимости восполнения гендерного компонента с сохранением семантического и прагматического значений, автор прибегает к замене коррелятом от *воитель* – м. Устар. от воин, военачальник [9]. Такое наблюдение позволяет судить о маятниковом развитии грамматической системы русского языка [2], поскольку устаревшие формы феминных имен свидетельствуют о широком потенциале грамматической системы к образованию таких единиц.

Характерна избыточность девиативных образований в тексте гейм-дискурса: наряду с грамматически нестандартными формами рода в данном отрывке встречаем инфлексив *кусь*, который также является продуктивным выразительным средством, и слабо адаптированное заимствование *хорни гоблин*, которые в сочетании дают стойкий экспрессивный эффект.

Поскольку основными персонажами игры являются девушки, локализация коррелятов происходит не всегда стандартно:

*Вот такие вот они, **уничтожительницы** гоблинов [13].*

Отметим еще одно выразительное средство гейм-дискурса – литуратив, Ср.:

*Впрочем, нет тех преград, которые не обойдут **гоблинши** **гоблинессы** ради славы, золота и няшных мальчиков. А потому... Качаться и в путь [13].*

Намеренная замена феминатива *гоблинша* на форму *гоблинесса*, выделенная посредством литуратива, очевидно, является попыткой манифестировать отказ от суффикса *-ша*, имеющего семантику принадлежности, и употребления фонетически более эстетичной и выразительной *гоблинесса* с малопродуктивным заимствованным суффиксом *-есса*, в меньшей степени имеющим семантику принадлежности.

Необходимо отметить, что некоторые неузуальные корреляты получают слабо выраженную прагматическую окраску в гейм-дискурсе, которая усиливается использованием дополнительной лексики с отрицательной семантикой:

*Впрочем, у девушек хватает ума не торопиться с выполнением столь опасного квеста. Сперва им бы неплохо обучить магии свою **партийную чародейку** [13].*

Последней в отряде «Зеленых фурий» стала **упоротая шаманка** Гхыша, которая слышит голос овощей [13].

Корреляты, образованные от заимствованных лексических единиц, легко образуются и функционируют в гейм-дискурсе без дополнительных прагматических коннотаций:

*Жрица, не способная лечить. Бог света ее терпеть не может, зато – подбивает клинья богиня тьмы. В результате, наша доблестная **партийная хилерка** бежит с адовым арсеналом из проклятий и дебаффов, но вылечить может лишь 1 HP [13].*

*... **хилерка** отличная, но, как всегда, с опозданием на пару ударов. Конечно, для танка лучше брать уже фиолетового #Чада, но баланс пока не позволяет шиковать [18].*

Толковый словарь Кузнецова дает следующее определение лексемы *хилер*: ХИЛЕР -а; м. [англ. healer – целитель] На Филиппинах: народный целитель, выполняющий бескровные операции путем особых манипуляций рук.

В русском языке семантика данной единицы расширяется, локация специалиста не уточняется, это уже любой народный целитель, выполняющий лечебные манипуляции без дополнительного оборудования и медикаментов. Образование женского родового коррелята свидетельствует о необходимости разграничения гендерного статуса, наиболее продуктивным деривационным компонентом для этого оказался семантически нейтральный суффикс -ка, который максимально продуктивен в современном медиадискурсе, ср.:

У Белтон же получилась клюква. Авторка с 2007 по 2013 год работала корреспондентом газеты Financial Times в Москве. По легенде, она завела там много полезных знакомств и получила доступ к инсайдам. Какие же у неё эксклюзивы? Например, живущий в своей личной вселенной банкир Пугачев [17].

Интересно, что лексемы *врач, лекарь, медик* или *доктор*, являющиеся по сути синонимичными геймерскому *хилер*, пока не демонстрируют потенциала к образованию стабильных женских коррелятов с нейтральной коннотацией.

Примером адаптации иностранного заимствования с вовлечением в парадигму влияния русской грамматики может служить лексема *тянка*, функционирующая в молодежном сленге, русифицированная форма японского именного суффикса *тян*

(*ちゃん*) – привлекательная, красивая девушка; в геймерском сленге – человек, присутствующий в игре, но непосредственно в ней не участвующий. Очевидно, что однословное семантически пустое *тян* не могло закрепиться в русском языке в качестве самостоятельного слова, поэтому «обзавелось» морфологическим семантически наполненным признаком, приобретает русское звучание и дополнительный слог, ср.:

*Познакомился с классной **тянкой**, сегодня договорились с ней встретиться [14].*

Отсутствием ярко-выраженной прагматики характеризуется большинство родовых девятичных образований в медиа играх:

*Она **проклятийница** и любит опасные эксперименты. Но мы сошлись характерами и даже подружились [16].*

***Магичка** удивила. Ей хватило воли, чтобы разорвать зрительный контакт. [Novels, Ayist games, «Ошибка в ритуале» визуальная новелла].*

*Магистр Норн, **адептка** Кроу ведет себя неподобающим образом и мешает нам заниматься [16].*

Даже очевидное нарушение нормы и образование маскулятива от существительного женского рода «птица» не вызывает дисгармонии восприятия онама:

***Птиц**, ты должен проверить наблюдателей! [16].*

*Чтобы не сомневаться, призвала **Птица** и отправила проверить. Вскоре ворон вернулся [16].*

Заключение

Таким образом, расширение грамматической категории рода ярко выражено в гейм-дискурсе, причем прагматический компонент в девятичных феминных или маскулинных образованиях утрачивается в процессе локализации и адаптации игр для русскоязычных пользователей. В целом аудитория потребителей игрового контента, реализующего функцию инфотеймента, характеризуется особой толерантностью к восприятию грамматических девиаций, фиксацией на семантическом компоненте с опущением прагматического значения. Лингвокреативный потенциал гейм-дискурса слабо реализует функцию экспрессивности, играя, скорее, компенсаторную роль в локализации лексических единиц. При необходимости усиления выразительности используются дополнительные грамматические, стилистические, лексические и графические средства, например: инфлективы, заимствования, литуративы.

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. Алефиренко Н.Ф. Лингвокультурология: ценностно-смысловое пространство языка / Н.Ф. Алефиренко. — Москва: Флинта: Наука, 2010. — 282 с.
2. Бабаев К. Маятниковые изменения грамматики / К. Бабаев. — URL: <https://postnauka.org/video/22433> (дата обращения: 28.02.2023).

3. Большой толковый словарь русского языка / Под ред. С.А. Кузнецова. — Санкт-Петербург: Норинт; Москва: Рипол классик, 2008. — 1534 с.
4. Гипотеза лингвистической относительности // Большая Российская энциклопедия. — URL: <https://bigenc.ru/c/gipoteza-lingvisticheskoj-otnositel-nosti-12fc5f>. (дата обращения: 17.08.2023)
5. Дульнева М. Россия вошла в пятерку стран по потреблению игрового контента / М. Дульнева. — URL: <https://www.forbes.ru/biznes/452953-rossia-vosla-v-paterku-stran-po-potrebleniju-igrovogo-kontenta> (дата обращения: 15.08.2023)
6. Кибрик А.А. Язык и мысль. Современная когнитивная лингвистика / А.А. Кибрик // Языки славянской культуры / Институт языкознания РАН. — 2015. — URL: <http://otipl.philol.msu.ru/media/chafe2015.pdf> (дата обращения: 08.07.2023)
7. Миллер Е.Н. Что такое язык? Гносеологический аспект / Е.Н. Миллер. — М., 2009. — 90 с.
8. Проверка слова: воин // ГРАМОТА.РУ - справочно-информационный портал. — URL: <http://www.gramota.ru/slovari/dic/?word=Воин&all=x#:~:text=Большой%20толковый%20словарь,%2C%20воюет%3B%20боец%2C%20солдат> (дата обращения: 20.08.2023)
9. Проверка слова: воитель // ГРАМОТА.РУ - справочно-информационный портал. — URL: <http://www.gramota.ru/slovari/dic/?lop=x&bts=x&zar=x&ag=x&ab=x&sin=x&lv=x&az=x&pe=x&word=воитель> (дата обращения: 20.08.2023)
10. Стернин И.А. Язык и мышление / И.А. Стернин // ВГУ. — 2004. — URL: http://sterninia.ru/files/757/4_Izbrannye_nauchnye_publicacii/Teoreticheskie_problemy_jazykoznanija/Jazyk_i_myshlenie.pdf (дата обращения: 10.08.2023)
11. Тер-Минасова С.Г. Война и мир языков и культур / С.Г. Тер-Минасова. — М.: Слово, 2008. — 164 с.
12. Толковый словарь русского языка: в 4 т. / Под ред. Д.Н. Ушакова. — М.: Сов.энцикл.: ОГИЗ: Гос. изд-во иностр. и нац. слов., 1935-1940.
13. «Heroines of Swords and Spells» или в пати только девушки. — URL: <https://dzen.ru/a/Y9qgwmC1p0rSbZtl> (дата обращения: 17.08.2023)
14. Что значит тьян? Кто такая ламповая и топовая тьянка? — URL: <https://bestcube.space/tyan-lampovaya-i-topovaya-tyanka> (дата обращения: 17.08.2023)
15. Щерба Л.В. Языковая система и речевая деятельность / Л.В. Щерба; под ред. Л.Р. Зиндер, М.И. Матусевич. — Л.: Наука, 1974. — 427 с.
16. Novels: Ошибка в ритуале - прохождение и гайды // Romantic Games. — URL: <https://romantic-games.ru/app/novels/oshibka-v-rituale/> (дата обращения: 17.08.2023)
17. Кристина Потупчик. — URL: <https://t.me/krispotupchik> (дата обращения: 17.08.2023)
18. Bleach | RPG | Art | Anime // ВКонтакте. — URL: https://vk.com/wall-196453176_87 (дата обращения: 17.08.2023)

Список литературы на английском языке / References in English

1. Alefirenko N.F. Lingvokul'turologija: cennostno-smyslovoe prostranstvo jazyka [Linguoculturology (Integral Semantic Space of Language)] / N.F. Alefirenko. — Moscow: Flinta: Nauka, 2010. — 282 p. [in Russian]
2. Babaev K. Majatnikovye izmenenija grammatiki [Pendulum Grammar Changes] / K. Babaev. — URL: <https://postnauka.org/video/22433> (accessed: 28.02.2023). [in Russian]
3. Bol'shoj tolkovyj slovar' russkogo jazyka [A Large Explanatory Dictionary of the Russian Language] / Ed. by S.A. Kuznecova. — Saint-Petersburg: Norint; Moscow: Ripl klassik, 2008. — 1534 p. [in Russian]
4. Gipoteza lingvisticheskoj otnositel'nosti [The Hypothesis of Linguistic Relativity] // Bol'shaja Rossijskaja jenciklopedija [The Great Russian Encyclopedia]. — URL: <https://bigenc.ru/c/gipoteza-lingvisticheskoj-otnositel-nosti-12fc5f>. (accessed: 17.08.2023) [in Russian]
5. Dul'neva M. Rossija voshla v pjaterku stran po potrebleniju igrovogo kontenta [Russia Entered the Top Five Countries in Terms of Game Content Consumption] / M. Dul'neva. — URL: <https://www.forbes.ru/biznes/452953-rossia-vosla-v-paterku-stran-po-potrebleniju-igrovogo-kontenta> (accessed: 15.08.2023) [in Russian]
6. Kibrik A.A. Jazyk i mysl'. Sovremennaja kognitivnaja lingvistika [Language and Thought. Modern Cognitive Linguistics] / A.A. Kibrik // Jazyki slavjanskoj kul'tury [Languages of Slavic Culture] / Institute of Linguistics of the Russian Academy of Sciences. — 2015. — URL: <http://otipl.philol.msu.ru/media/chafe2015.pdf> (accessed: 08.07.2023) [in Russian]
7. Miller E.N. Chto takoe jazyk? Gnoseologicheskij aspekt [What Is Language? Epistemological Aspect] / E.N. Miller. — M., 2009. — 90 p. [in Russian]
8. Proverka slova: vojn [Word Check: Warrior] // ГРАМОТА.РУ - справочно-информационный портал [GRAMOTA.RU - reference and information portal]. — URL: <http://www.gramota.ru/slovari/dic/?word=Voin&all=x#:~:text=Bol'shoj%20tolkovyj%20slavar',%2C%20vojuet%3B%20boec%2C%20soldat> (accessed: 20.08.2023) [in Russian]
9. Proverka slova: voitel' [Word Check: Warrior] // ГРАМОТА.РУ - справочно-информационный портал [GRAMOTA.RU - reference and information portal]. — URL: <http://www.gramota.ru/slovari/dic/?lop=x&bts=x&zar=x&ag=x&ab=x&sin=x&lv=x&az=x&pe=x&word=voitel'> (accessed: 20.08.2023) [in Russian]
10. Sternin I.A. Jazyk i myshlenie [Language and Thinking] / I.A. Sternin // VGU [VSU]. — 2004. — URL: http://sterninia.ru/files/757/4_Izbrannye_nauchnye_publicacii/Teoreticheskie_problemy_jazykoznanija/Jazyk_i_myshlenie.pdf (accessed: 10.08.2023) [in Russian]
11. Ter-Minasova S.G. Vojna i mir jazykov i kul'tur [War and the World of Languages and Cultures] / S.G. Ter-Minasova. — M.: Slovo, 2008. — 164 p. [in Russian]

12. Tolkovyj slovar' russkogo jazyka [Explanatory Dictionary of the Russian Language]: in 4 vol. / Ed. by D.N. Ushakova. — M.: Sov. Encycl.: OGIZ: State Publishing House of Foreign and National Dictionaries, 1935-1940. [in Russian]
13. «Heroines of Swords and Spells» ili v pati tol'ko devushki [“Heroines of Swords and Spells” or Only Girls in the Party]. — URL: <https://dzen.ru/a/Y9qgwmC1p0rSbZtl> (accessed: 17.08.2023) [in Russian]
14. Chto znachit tjan? Kto takaja lampovaja i topovaja tjanka? [What Does Chan Mean? Who Is the Lamp and Top-End Tian?] — URL: <https://bestcube.space/tyan-lampovaya-i-topovaya-tyanka> (accessed: 17.08.2023) [in Russian]
15. Shherba L.V. Jazykovaja sistema i rechevaja dejatel'nost' [Language System and Speech Activity] / L.V. Shherba; ed. by L.R. Zinder, M.I. Matusевич. — L.: Nauka, 1974. — 427 p. [in Russian]
16. Novels: Oshibka v rituale - prohozhdenie i gajdy [Novels: Error in the Ritual – walkthrough and guides] // Romantic Games. — URL: <https://romantic-games.ru/app/novels/oshibka-v-rituale/> (accessed: 17.08.2023) [in Russian]
17. Kristina Potupchik. — URL: <https://t.me/krispotupchik> (accessed: 17.08.2023) [in Russian]
18. Bleach | RPG | Art | Anime // VKontakte. — URL: https://vk.com/wall-196453176_87 (accessed: 17.08.2023) [in Russian]