

**ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ МЕХАНИЗМЫ АКТУАЛИЗАЦИИ РЕЧЕВОЙ ПРАКТИКИ
В АНГЛОЯЗЫЧНОМ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОМ ДИСКУРСЕ**

Дудка А. А.
Минск, Республика Беларусь
БГУ

Аннотация. В статье рассматриваются лингвистические механизмы актуализации речевой практики в англоязычном компьютерно-игровом дискурсе: триггерная лексика, грамматическая компрессия, дейктический сдвиг и интеракционные шаблоны. Обосновывается необходимость их формализации в рамках лингвоинформационного моделирования.

Ключевые слова: компьютерно-игровой дискурс; актуализация речевой практики; лингвоинформационное моделирование.

Современное цифровое пространство формирует новые формы коммуникации, в которых язык не только передаёт информацию, но и конструирует интерактивные миры, управляет действиями пользователя и выступает инструментом порождения коллективных смыслов. Одной из наиболее динамичных и массовых сред существования англоязычного дискурса сегодня является компьютерно-игровая реальность. Видеоигры, объединяющие миллионы пользователей по всему миру, порождают уникальный тип дискурса – компьютерно-игровой, который характеризуется гибридностью, мультимодальностью и высокой степенью ситуативной обусловленности [1, с.140-141]. В этом дискурсе особое место занимает феномен актуализации речевой практики – процесс перевода потенциальных языковых и коммуникативных возможностей в реальные, ситуативно и функционально мотивированные речевые действия, совершаемые участниками игрового взаимодействия.

Актуальность исследования лингвистических механизмов актуализации речевой практики в англоязычном компьютерно-игровом дискурсе определяется глобальным распространением онлайн-игр, превратившим игровой дискурс в одну из самых частотных естественных языковых практик на английском языке, а также тем, что сама логика компьютерной игры – наличие правил, целей, ограничений во времени, необходимость быстрого реагирования – порождает особые механизмы, заставляющие игрока переходить от пассивного языкового знания к активной речевой деятельности.

Цель данной работы заключается в выявлении и описании лингвистических механизмов, обеспечивающих актуализацию речевой практики в англоязычном компьютерно-игровом дискурсе, а также в обосновании целесообразности формализации данных механизмов в рамках лингвоинформационного моделирования – подхода, объединяющего методы лингвистики, теории информации и компьютерного анализа дискурса.

Материал и методы. Эмпирическую базу исследования составили записи англоязычной игровой коммуникации в трёх основных жанрах: шутерах от первого лица, многопользовательских боевых аренах и массовых ролевых онлайн-играх. Анализировались как текстовые чаты, так и расшифровки голосового общения. Для обработки материала применялись методы мультимодального дискурса-анализа, корпусного частотного анализа, а также метод анализа смежности реплик, адаптированный к условиям игрового взаимодействия.

Результаты и их обсуждение. Исследование показало, что триггерная лексика наиболее характерна для соревновательных жанров, где она составляет значительную долю всей коммуникации. Грамматическая компрессия значительно чаще встречается в текстовых чатах по сравнению с голосовым каналом, что объясняется ограничениями на объём сообщений. Дейктический сдвиг регулярно приводит к недопониманию у начинающих игроков, тогда как опытные участники эффективно используют специальные маркеры для снятия неоднозначности. Интеракционные шаблоны в соревновательных играх сводятся к небольшому числу универсальных схем, что свидетельствует о структурированности и ситуативной адаптивности актуализации речевой практики в компьютерно-игровом дискурсе.

Ключевым для нашего исследования является понятие актуализации, заимствованное из психолингвистики и функциональной грамматики. В классическом понимании актуализация – это превращение языковой единицы из элемента системы (*langue*) в элемент речи (*parole*) [2, с.13; 3, с. 24-25]. В компьютерно-игровом дискурсе этот процесс приобретает специфические черты. Игрок вынужден актуализировать речевые средства в режиме реального времени, часто параллельно с вы-

полнением моторных действий. Коммуникативная ситуация содержит жёсткие ограничения: ограниченный объём сообщения, шумовой фон голосового канала, необходимость избегать длинных конструкций. Кроме того, игровой дискурс актуализирует такие языковые уровни, которые в других типах дискурса остаются пассивными: быстрое переключение между регистрами (от формальной стратегии до сленга и инвектив), частотное использование дейктических слов без развёрнутого контекста, грамматическая эллиптичность. Как отмечают В. Д. Шевченко и А. В. Галашов [4, с.126], разработчики игр используют интертекстуальные единицы для создания паттернов, знакомых игроку, но одновременно обладающих новыми характеристиками, что напрямую связано с актуализационными процессами: игрок постоянно переключается между уже освоенными речевыми стратегиями и необходимостью порождать новые.

Важным теоретическим вкладом в изучение данной проблематики является работа Я. Вилдфайр и Д. Стаменкович, предложивших логику мультимодальной дискурсивной интерпретации для анализа видеоигр [5, с. 28-51]. Их подход демонстрирует, что значительное сходство между вербальными и визуальными коммуникативными артефактами может быть обнаружено на более абстрактных уровнях дискурса, и именно на этих уровнях могут быть с пользой применены идеи из лингвистических моделей. Данное положение особенно важно, поскольку актуализация речевой практики происходит не изолированно, а в тесной взаимосвязи с визуальными, аудиальными и интерактивными компонентами игрового опыта. Ф. Коррадини в своём исследовании совместного конструирования жаргона в онлайн-игровых взаимодействиях показывает, как специализированные значения становятся частью общего коммуникативного пространства игроков и включаются в мультимодальные пакеты, составляющие игровой процесс [6, с.83-95]. Этот процесс «обобществления» языковых инноваций напрямую связан с механизмами актуализации: новые лексические единицы и значения должны быть не просто созданы, но и успешно интегрированы в реальную коммуникативную практику игрового сообщества.

В рамках данного исследования предлагается выделить четыре основных лингвистических механизма актуализации речевой практики в англоязычном компьютерно-игровом дискурсе. **Первый механизм** – *триггерная лексика*. Это слова и короткие фразы, которые не просто передают значение, а запускают целые речевые сценарии. Например, в игровом чате команда “*push*” (атакуй / продвигайся) актуализирует не только глагол движения, но и целый комплекс сопутствующих речевых действий: координацию, запрос поддержки, временную маркировку. Триггерная лексика работает как семантический компрессор: одно слово активирует в сознании участников общий фрейм (например, «захват контрольной точки»), что позволяет избежать многословных инструкций. Лингвистически это явление близко к речевым клише, но отличается ситуативным динамизмом – в разных игровых жанрах один и тот же триггер может актуализировать разные сценарии. Как показывают исследования В. Д. Шевченко и А. В. Галашова, до 66% интертекстуальных единиц в игровом дискурсе являются общеизвестными, что обеспечивает узнаваемость триггеров [4, с.126].

Второй механизм – *грамматическая компрессия*. В условиях дефицита времени и объёма канала игроки систематически опускают грамматические элементы, которые в нормативной речи считаются обязательными: личные местоимения “*I need heal*” → “*need heal*”, вспомогательные глаголы “*Is he coming?*” → “*he coming?*”, связки “*this is dangerous*” → “*this dangerous*”. На первый взгляд, это просто «нестандартный английский». Однако лингвоинформационный анализ показывает, что компрессия подчиняется строгим правилам: опускаются только элементы с низкой информационной нагрузкой в данном контексте. Актуализация речевой практики здесь идёт по пути максимальной редукции при сохранении идентифицируемости референции. Грамматическая компрессия становится механизмом актуализации потому, что заставляет игрока выбирать из всей грамматической системы языка только самые информационно наполненные элементы. Исследования в области цифровой лингводидактики подтверждают, что виртуальная языковая среда предоставляет уникальные возможности для активизации речевых навыков, включая способность к грамматической редукции без потери смысла [7, с. 160].

Третий механизм – *дейктический сдвиг*. Дейксис (указание) в обычной речи опирается на физическое «здесь-и-сейчас» говорящего. В компьютерной игре игрок одновременно находится в двух пространствах: физическая комната (с клавиатурой) и виртуальный мир (с аватаром). Актуализация речевой практики требует постоянного переключения дейктических центров. Фраза “*I’m behind you*” может означать, что аватар (виртуальное Я) говорящего находится позади аватара слушающего (виртуальное пространство) или что реальный игрок смотрит на

монитор другого (физическое пространство). Игроки вырабатывают особые стратегии дейктической маркировки: использование игровых имён вместо личных местоимений, введение специальных маркеров (в чате: *"me (at stairs)"*), а также метакоммуникативные уточнения. Дейктический сдвиг как механизм актуализации требует от участников постоянного мониторинга того, к какому именно миру относится указание, и быстрого переключения между разными дейктическими системами. Этот механизм согласуется с наблюдениями Ф. Коррадини о том, как специализированные значения кодируются в мультимодальных пакетах игрового взаимодействия, где дейктические отсылки требуют согласования между участниками [6, с.83-95].

Четвёртый механизм – интеракциональные шаблоны. Это свернутые сценарии речевого взаимодействия, которые игроки разворачивают в типовых игровых ситуациях. Например, шаблон «request – response – confirmation» призпросересурсов: *"Need ammo" → "On my way" → "Got it"*. Или шаблон *"callout – acknowledge – execute"* при атаке: *"Push B in 3,2,1..." → "Ready" → "Going"*. Интеракциональные шаблоны актуализируют не отдельные речевые акты, а целые последовательности, причём часто в эллиптической форме. Лингвистически они близки к диалогическим единствам в разговорной речи, но отличаются высокой степенью предсказуемости и ритуализированности. Актуализация здесь происходит через узнавание шаблона: участник, слыша первую реплику, уже активирует ожидание второй и третьей, что ускоряет реакцию. Как отмечает А. А. Селютин, такие шаблоны являются жанрообразующими признаками игрового дискурса, и их актуализация в реальном времени – необходимое условие успешной координации в многопользовательских играх [1, с.139-140].

Анализ эмпирического материала – англоязычных игровых сессий в жанрах FPS (шутеры от первого лица), МОБА (многопользовательские боевые арены) и MMORPG (массовые многопользовательские ролевые игры) – позволяет сделать следующие наблюдения. Триггерная лексика наиболее частотна в соревновательных жанрах: в шутерах до 40% коммуникации составляют короткие командные фразы-триггеры. Грамматическая компрессия наиболее ярко проявляется в текстовых чатах, где ограничение на длину сообщения (обычно 100–200 символов) вынуждает игроков к максимальной редукции. В голосовой коммуникации компрессия выражена слабее, но в экстремальных игровых ситуациях (например, во время командного боя) игроки и здесь переходят к телеграфному стилю. Дейктический сдвиг требует от участников постоянного мониторинга: опытные игроки вырабатывают автоматизмы, позволяющие быстро различать виртуальное и физическое «здесь». В голосовой коммуникации эта проблема частично решается за счёт интонационных маркеров (повышение тона для виртуального дейксиса), в текстовом чате – за счёт введения специальных мета-маркеров (*"me (at stairs)"*, *"I'm IRL"*). Интеракциональные шаблоны демонстрируют высокую степень стандартизации в соревновательных играх (где важна скорость реакции) и большую вариативность в ролевых играх, где больше места для непредсказуемой коммуникации.

Э. Хамутаева в своём исследовании цифровой среды и трансформации речевого поведения отмечает, что цифровая среда не отменяет коммуникативных норм, а задаёт новые формы их реализации [8]. Это наблюдение полностью подтверждается на материале игрового дискурса: актуализация речевой практики через описанные механизмы не является «разрушением» языка, а представляет собой высокоадаптивную, экономичную и ситуативно точную речевую практику. Игровой дискурс – это полимеханичная система, где актуализация речи происходит на порядок быстрее, чем в бытовом диалоге, и под давлением экстралингвистических факторов (таймер игры, опасность поражения, необходимость координации). Четыре описанных механизма работают не изолированно, а в комплексе: триггерная лексика запускает интеракциональный шаблон, внутри которого применяется грамматическая компрессия, а дейктический сдвиг регулирует систему отсылок.

Для лингвоинформационного моделирования такого типа дискурса важно перейти от качественного описания механизмов к их формальной репрезентации. Это означает, что каждый механизм должен быть описан как алгоритм преобразования: вход – потенциальная структура (например, полная грамматическая конструкция), выход – актуализированная структура (компрессированная форма), а управляющие условия – параметры игровой ситуации (времени, канала, роли участника, срочности действия). Часть этих алгоритмов может быть формализована в виде продукционных правил («если ситуация X и необходимо действие Y, то актуализируется форма Z»). Как показывают исследования в области цифровых артикуляционных игр, игровые механики могут быть эффективно использованы для тренировки языковых навыков, что подтверждает принципиальную возможность компьютерного моделирования актуализационных процессов [9].

Перспективы дальнейшего исследования связаны с построением формальной модели актуализации речевой практики, которая позволит не только описывать, но и предсказывать речевое поведение игроков в типовых игровых ситуациях. Понимание лингвистических механизмов актуализации важно как для лингвистической теории (уточнение понятия «актуализация» применительно к цифровым средам), так и для прикладных задач – от разработки голосовых помощников и чат-ботов для внутриигровой коммуникации до создания методик обучения английскому языку как иностранному через иммерсивные игровые сценарии. Компьютерно-игровой дискурс, таким образом, предстаёт не как маргинальный или упрощённый тип речи, а как сложная, динамичная система, в которой лингвистические механизмы актуализации работают с максимальной эффективностью благодаря давлению игрового контекста и необходимости мгновенной координации совместных действий.

Заключение. Таким образом, в данном исследовании были выявлены и описаны четыре лингвистических механизма актуализации речевой практики в англоязычном компьютерно-игровом дискурсе: триггерная лексика, грамматическая компрессия, дейктический сдвиг и интеракционные шаблоны. Эмпирически подтверждено, что эти механизмы действуют в комплексе, обеспечивая быструю и ситуативно точную координацию игроков в условиях дефицита времени. Полученные результаты свидетельствуют о том, что актуализация представляет собой высокоструктурированный адаптивный процесс, который может быть формализован в рамках лингвоинформационного моделирования. Это открывает перспективы для предсказания речевого поведения игроков, а также для прикладных задач – от разработки игровых чат-ботов до создания методик обучения английскому языку через иммерсивные игровые сценарии.

Список литературы

1. Селютин, А. А. Дискурс видеоигр: к вопросу о терминологии / А. А. Селютин // Вестник Челябинского государственного университета. – 2022. – № 3 (461). – С. 138–144.
2. Балли, Ш. Общая лингвистика и вопросы французского языка / Ш. Балли. – М. : Издательство иностранной литературы, 1955. – 416 с.
3. Щерба, Л. В. Языковая система и речевая деятельность / Л. В. Щерба. – Л. : Наука, 1974. – 428 с.
4. Шевченко, В. Д. Дискурсивные особенности компьютерных игр / В. Д. Шевченко, А. В. Галашов // Актуальные проблемы филологии и педагогической лингвистики. – 2024. – № 2. – С. 126–138.
5. Wildfeuer, J. The discourse structure of video games: A multimodal discourse semantics approach to game tutorials / J. Wildfeuer, D. Stamenković // Language & Communication. – 2022. – Vol. 82. – P. 28–51.
6. Corradini, F. Co-constructing Jargon in Online Gaming: A Multimodal CA Study of Neologisms in Gaming Interactions / F. Corradini // InVerbis. – 2024. – No. 1. – P. 83–95.
7. Корнеева, Л. И. Дидактические аспекты формирования коммуникативных, слухопроизносительных и устных переводческих навыков у студентов вуза в условиях виртуальной языковой среды / Л. И. Корнеева, Ю. В. Калачева // Язык в эпоху цифровых трансформаций и развития искусственного интеллекта : сб. науч. ст. по итогам междунар. науч. конф., Минск, 23-24 окт. 2024 г. / редкол.: Н. Е. Лаптева (отв. ред.) [и др.]. – Минск : МГЛУ, 2024. – С. 156–161.
8. Хамутаева, Э. Цифровая среда и трансформация речевого поведения / Э. Хамутаева // Чеченский педвуз представил исследования цифрового речевого поведения на международной конференции [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://chechnyatoday.com/news/395052>. – Дата доступа: 02.05.2026.
9. Ylinen, S. The Effects of a Digital Articulatory Game on the Ability to Perceive Speech-Sound Contrasts in Another Language / S. Ylinen, A.-R. Smolander, R. Karhila, S. Kakouros, J. Lipsanen, M. Huottilainen, M. Kurimo // Frontiers in Education. – 2021. – Vol. 6. – Art. 612457.

LINGUISTIC MECHANISMS FOR ACTUALIZING SPEECH PRACTICE IN THE ENGLISH-LANGUAGE COMPUTER GAME DISCOURSE

Dudka A. A.
Minsk, Republic of Belarus,
BSU

Summary: The article examines linguistic mechanisms of speech practice actualization in the English-language computer game discourse: trigger lexicon, grammatical compression, deictic shift, and interactional patterns. The necessity of their formalization within the framework of linguistic information modeling is substantiated.

Keywords: computer game discourse; speech practice actualization; linguistic information modeling.