

Вдовиченко Софья Сергеевна

ФРЕЙМОВЫЙ АНАЛИЗ РЕЧЕВЫХ АКТОВ В АНГЛОЯЗЫЧНОМ ДИСКУРСЕ ВИДЕОИГР (НА МАТЕРИАЛЕ ВИДЕОИГРЫ DOTA 2)

Статья посвящена исследованию проблемы категоризации ментального пространства в рамках видеоигр и его отражения в языке человека. В качестве материала исследования выступают тексты, порождённые в ходе дискурса видеоигр. Применяемый метод фреймового анализа текстов позволяет выявить и описать формирующие фрейм "Видеоигра Dota 2" когнитивные образования. Кроме того, в ходе проведённого анализа автор структурирует содержательную информацию, зафиксированную в анализируемых текстах.

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/2/2015/8-2/6.html

Источник

Филологические науки. Вопросы теории и практики

Тамбов: Грамота, 2015. № 8 (50): в 3-х ч. Ч. II. С. 27-31. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/2.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/2/2015/8-2/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: phil@gramota.net

4. Плужник И. Л. Формирование межкультурной коммуникативной компетенции студентов гуманитарного профиля в процессе профессиональной подготовки: автореф. дисс. ... д. пед. н. Тюмень, 2003. 44 с.
5. Халеева И. И. Интеркультура – третье измерение межкультурного взаимодействия? (из опыта подготовки переводчиков) // Актуальные проблемы межкультурной коммуникации: сб. науч. тр. М.: МГЛУ, 1999. Вып. 444. С. 5-11.

CROSS-CULTURAL COMPETENCE IN THE STRUCTURE OF GOALS OF THE FOREIGN LANGUAGE TEACHING IN A NON-LINGUISTIC HIGHER EDUCATION ESTABLISHMENT

Vas'bieva Dinara Giniyatullova, Ph. D. in Economics, Associate Professor
Financial University under the Government of the Russian Federation
dinara-va@list.ru

The article deals with the role of cross-cultural competence in interconnection with the foreign language professional communicative competence in the structure of the goals of teaching students of a non-linguistic higher education establishment. The author grounds the necessity to include the intercultural aspect into the content of the foreign language teaching for professional communication as integrated professional skills which are based on general cultural and professional-marked components.

Key words and phrases: cross-cultural competence; linguistic personality; intercultural aspect; foreign language professional communication; goals of the foreign language teaching.

УДК 8:81-25; 8:81'42

Филологические науки

Статья посвящена исследованию проблемы категоризации ментального пространства в рамках видеоигр и его отражения в языке человека. В качестве материала исследования выступают тексты, порождённые в ходе дискурса видеоигр. Применяемый метод фреймового анализа текстов позволяет выявить и описать формирующие фрейм «Видеоигра Dota 2» когнитивные образования. Кроме того, в ходе проведённого анализа автор структурирует содержательную информацию, зафиксированную в анализируемых текстах.

Ключевые слова и фразы: фрейм; фреймовый анализ; дискурс; дискурс видеоигр; видеоигра; Dota 2.

Вдовиченко Софья Сергеевна

Дальневосточный федеральный университет
desancha@mail.ru

ФРЕЙМОВЫЙ АНАЛИЗ РЕЧЕВЫХ АКТОВ В АНГЛОЯЗЫЧНОМ ДИСКУРСЕ ВИДЕОИГР (НА МАТЕРИАЛЕ ВИДЕОИГРЫ DOTA 2)[©]

Видеоигра как феномен современного общества существует на грани искусства и технологии, являясь предметом жарких споров не только с морально-этической точки зрения, но и с точки зрения изучения самой видеоигры как явления [11]. Разнообразие элементов и, как следствие, признаков видеоигры существенно затрудняет все попытки представить универсальную классификацию видеоигр по одному из возможных параметров – жанровой принадлежности, содержанию, способу взаимодействия игрока непосредственно с игрой и так далее. Несмотря на трудности в попытках теоретического осмысления феномена видеоигры, с культурной точки зрения видеоигра уже в течение нескольких десятков лет является неотъемлемой частью современного мира [3].

Вместе со становлением культуры видеоигр происходит и формирование пласта лексики, который обслуживает данную область человеческой деятельности. Главную роль в формировании этого пласта играет та часть общества, которая проявляет непосредственный интерес к новой сфере деятельности человека. Согласно социологическим исследованиям, эта общность людей, объединённых интересом к видеоиграм, состоит преимущественно из подростков, молодёжи и людей среднего возраста, активно пользующихся всеми достижениями современных информационных технологий. Этот факт имеет непосредственное влияние на формирующийся лексический слой, ведь специфика человеческого общения с использованием высоких технологий не может не отражаться на языке.

Лингвистическая сторона исследований видеоигр в последние годы привлекает внимание всё большего числа учёных, что объясняется особым форматом развития языка и человеческой коммуникации в рамках видеоигры. Сочетая в себе устную и письменную речь, а также различные неязыковые средства (звуки и жесты [13]), общение в видеоигре представляет собой особый дискурс – дискурс видеоигр (discourse of videogames). Понимание текстов, порождаемых в ходе этого дискурса, требует особых фоновых знаний – информации о реалиях и культуре видеоигр, которой обладает ограниченное количество людей и которая

доступна не всем. Таким образом, представляется необходимым лингвистический анализ порождённых текстов. Он позволит систематизировать содержащуюся в текстах информацию и сделать её доступной для более широкого числа носителей языка.

В данной работе основным методом анализа коммуникации в рамках дискурса видеоигр был выбран фреймовый анализ. Вслед за М. Минским понимая фрейм как способ структурирования данных (знаний) о стереотипной ситуации [8, с. 7], мы считаем, что фрейм является наиболее удобной и наглядной формой представления знаний человека об окружающей действительности. Он обращён на исследование когнитивных функций языка, на то, как язык, являясь по своей природе полифункциональной системой, влияет на познание и изучение окружающего мира, а также отражает системное представление знаний в сознании человека. Фрейм – «модель культурно-обусловленного, канонизированного знания» [1, с. 36] – описывает знание, общее для социума или, по крайней мере, его отдельной части, и является когнитивной структурой, «передающей знания и мнения об определённой, часто повторяющейся ситуации» [2, с. 29]. Фрейм является схематичным отражением восприятия человеком окружающей действительности и адаптирует свою структуру в соответствии с этим восприятием, что позволяет включать в него информацию о новых явлениях с характерными для них уникальными особенностями. Такое понимание фрейма представляется наиболее эффективным для анализа связи языка и действительности.

В качестве материала для исследования, проводимого в данной статье, были отобраны примеры общения игроков во время непосредственно игрового процесса *Dota 2* на европейских серверах игры (язык общения – английский), взятые с сайта *YASP.co* (примеры приводятся из личного архива автора, поскольку на указанном сайте данные хранятся не более 7 дней) [5; 6; 7].

Dota 2 является многопользовательской компьютерной игрой жанра *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*, буквально – «многопользовательская онлайн-боевая арена» [10]. В играх данного жанра две команды игроков сражаются друг с другом на карте особого вида. Каждый игрок управляет одним персонажем из определенного списка доступных героев, отличающихся своими способностями. В течение матча персонажи могут становиться сильнее, получать новые способности и снаряжение. Конечной целью является уничтожение главного здания вражеской команды с помощью как героев, управляемых игроками, так и существ, управляемых компьютером [Ibidem]. Выбор этой игры обусловлен следующими факторами:

1. Популярность игры. Согласно официальной статистике, каждый месяц в *Dota 2* играют более 10 миллионов уникальных пользователей из десятков стран.
2. Использование английского языка как языка посредника для общения. Таким образом, мультикультурность аудитории игры, общающейся на английском языке, находит своё отражение в специфике языка, используемого игроками.
3. Растущая популярность *e-sports* (киберспорта). В последние годы видеоигры становятся более доступны широкой общественности, являясь в настоящее время частью спортивной сцены.

Отобранный материал был затем проанализирован для построения фреймовой модели. Дефиниции характерных для дискурса видеоигр слов были взяты из составленных непосредственно игроками словарей на специализированных геймерских форумах и сайтах [4; 9; 12].

Рассмотрим несколько примеров (*Здесь и далее дан авторский перевод*).

Пример 1 [5]:

1 – hi

2 – me supp

1 – anyone can play ursa?

1 – tusk ursa lvl 1 rosh

3 – xD

4 – im going mid then

Перевод:

1 – привет

2 – я саппотом

1 – кто умеет Урсой играть?

1 – Таск Урса для Роша на первом уровне

3 – xD (смех)

4 – я иду в мид тогда

Данный диалог произошел в самом начале игры между членами одной команды. Поскольку *Dota 2* имеет определённый набор стереотипных ролей/позиций, которые могут играть/занимать персонажи (*support* – герой, способный поддерживать и помогать другим персонажам при помощи своих способностей, например, лечить их; *core* – ключевой герой, вокруг которого строится игра всей команды), игроки заранее сообщают своим товарищам по команде, какую роль они собираются выполнять – *me support / im going mid then*. В данном конкретном случае следует отметить, что команда действует слаженно, и не происходит споров между игроками, которые хотели бы занять одну и ту же позицию (саппорт стереотипно считается наименее «престижной» ролью, поскольку в этой роли игроку обычно приходится приносить себя в жертву ради команды – это касается как покупки специальных предметов (артефактов) для обеспечения безопасности команды, так и буквальной необходимости пожертвовать жизнью своего персонажа для спасения более важного для победы ключевого героя).

В ход распределения ролей вмешивается Игрок 2, предлагая своей команде реализовать особую комбинацию героев (*Tusk* и *Ursa*) для достижения определённой цели – убийства *Roshan* при помощи двух героев первого (начального) уровня (*Roshan*, Рошан – нейтральное существо на карте, убийство которого даёт предмет, позволяющий своему владельцу воскреснуть один раз после смерти). В это же время Игрок 3 выражает своё отношение к этой идее при помощи эмоджикона *xD* (эмоджикон – пиктограмма из типографических знаков, изображающая эмоцию, в данном случае – смех), подчёркивая то, что он не воспринимает предложение Игрока 2 с большой долей серьёзности.

Следующие два диалога происходят во время игры. В обоих случаях игрок передаёт своим товарищам по команде какую-либо важную, на его взгляд, информацию.

Пример 2 [Ibidem]:

1 – *ward top rune*

1 – *from them*

Перевод:

1 – *вард на верхней руне*

1 – *от них*

В первом случае игрок обращает внимание других участников в команде на то, что противники вражеской команды могут видеть определённую область карты (*top rune*, верхняя часть реки на карте, где может находиться одна из двух рун – специальных предметов, появляющихся на карте и дающих подобравшему их герою временный бонус), поскольку там установлен специальный предмет (*ward*, вард – предмет, устанавливаемый на карте для обеспечения видимости).

Пример 3 [Ibidem]:

1 – > 16:47

1 – *got my dagger 'soon'*

Перевод:

1 – > 16:47

1 – «скоро» даггер

Во втором случае игрок сообщает своей команде, что у него в скором времени появится определённый предмет (*blink dagger / blink / dagger*), блинк/даггер – предмет, позволяющий персонажу телепортироваться на короткие расстояния), который поможет ему принимать более активное участие в сражениях, происходящих на карте. При этом игрок выражает своё неудовольствие тем фактом, что получение данного предмета заняло столько времени – для этого он указывает в своём сообщении текущее время (обычно его персонаж получает блинк на 12-13 минуте).

Пример 4 [6]:

1 (*winner*) – *ez luna*

2 (*loser*) – *ez gg*

3 (*winner*) – *gg*

4 (*winner*) – *gg wp*

Перевод:

1 (*победитель*) – *из Луна*

2 (*проигравший*) – *из gg*

3 (*победитель*) – *gg*

4 (*победитель*) – *gg wp*

Данный диалог происходит уже после окончания игры. Выигравшие и проигравшие игроки используют традиционную фразу по завершению игры – *gg* (*Good Game*), *gg wp* (*Good Game, Well Played*). В то же время, игроки из обеих команд выражают своё неодобрение и даже презрение по отношению к другим игрокам. Выражение *ez* (буквально *easy*) предполагает насмешку над противником или даже игроком из своей команды. Так игроки показывают, что они считают игрока, который использовал персонажа *Luna*, плохим.

Таким образом, проанализировав структуру исследуемых текстов и построив на основании проведённого анализа фреймовую модель, мы можем наглядно представить структуру коммуникативного акта, имеющего место во время игрового процесса: его участников, действия, ими предпринимаемые, среду – как реальный мир, так и его виртуальную проекцию, в которой происходит общение, а также информацию, передаваемую в ходе коммуникативного акта.

В рамках данного исследования была построена фреймовая модель со следующими слотами:

1. Субъект (игрок/персонаж).
2. Объект (предмет реального или игрового мира, с которым взаимодействует игрок или персонаж).
3. Действие, совершаемое игроком или персонажем.
4. Время и место.

Следует отметить, что при определении базовых слотов данного фрейма мы включаем в фреймовую структуру слоты, которые заполняются лексическими единицами, используемыми для описания предметов и явлений как реального, так и виртуального мира. Это позволяет адекватно представить особый пространственно-временной континуум видеоигр и полно отразить типичное лексическое наполнение игровых текстов, поскольку одной из особенностей дискурса видеоигр является параллельность происходящего в реальном мире и в видеоигре. Кроме того, при рассмотрении субъектов дискурса видеоигр – игрока и персонажа – мы сталкиваемся с проблемой отождествления этих двух сущностей, когда игрок и персонаж в процессе игры «сливаются» и становятся идентичны друг другу в глазах других участников дискурса и, зачастую, самого игрока. В таком случае имя игрока и персонажа становятся взаимозаменяемы, и характеристики одного могут приписываться другому.

Пример 5 [7]:

your farm is shit, am

Перевод:

плохой фарм, Антимаз

Мы видим, что к игроку, использующему персонажа *Antimage* (*am*), обращаются не по его нику (игровому имени), а по имени его персонажа. Кроме того, количество денег/золота (*farm*), накопленного данным персонажем, приписывается игроку (*your farm*). Также даётся негативная оценка этого фарма (*your farm is shit*).

Рассмотрим подробнее лексическое наполнение базовых слотов исследуемого фрейма.

Первый слот «Субъект» формируется на основе единиц, которые именуют игроков, фиксируют атрибутивно-оценочные и референциально-релятивные идентификации пользователя, осуществляющего игровую деятельность, а также единиц, номинирующих персонажей видеоигры с той или иной точки зрения.

В рамках данного слота можно выделить два подслота на основании того, что номинируют входящие в них единицы.

Подслот «Игрок» объединяет лексические единицы, используемые для номинации игрока как субъекта игровой деятельности на основе одного из возможных признаков:

- наличие или отсутствие опыта и навыка игры (*gosu* – искусный, опытный игрок в многопользовательские игры; *noob, newbie* – новичок);
- половая принадлежность и сексуальная ориентация в реальном мире (*gaymer* – геймер-гомосексуалист; *girl (Guy In Real Life)* – игрок мужского пола, который выдаёт себя за девушку-геймера).

Подслот «Персонаж» охватывает лексические единицы, используемые для описания персонажей видеоигры в их противопоставлении реальному человеку. Все персонажи можно разделить на группы на основании нескольких возможных признаков:

- управляемость/неуправляемость игроком (*char, hero* – герой, персонаж, управляемый игроком; *creep* – крип, существо, не являющееся героем или зданием);
- роль в игре (*support* – герой, способный поддерживать и помогать другим персонажам при помощи своих способностей, например, лечить их; *core* – ключевой герой, вокруг которого строится игра всей команды; *ganker* – персонаж, много перемещающийся по карте в надежде помочь своей команде убить вражеского персонажа);
- наличие определённых характеристик/способностей (*stunner* – персонаж, способный оглушать других; *tank* – персонаж с большим количеством здоровья/брони; *healer* – персонаж, способный лечить своих союзников).

В этот же подслот мы включаем единицы, номинирующие характеристики персонажей или относящиеся к умениям/способностям персонажей (*AC, Attack Cooldown* – длина временного интервала между атаками персонажа; *AoE* – заклинания по площади; *buff* – положительное заклинание, наложенное на персонажа; *cast, channelling* – процесс использования умения или время, за которое произносится заклинание; *CD/cooldown* – период времени до очередного использования заклинания, способности или предмета).

Кроме того, многие персонажи в *Dota 2* имеют свои собственные, неофициальные названия (*Medusa the Gorgon* – *dusa*; *Lanaya the Templar Assassin* – *templar, ta*; *Shendelzare the Vengeful Spirit* – *venge, vs*).

Слот «Объект» охватывает лексические единицы, называющие предметы реального или игрового мира, с которыми взаимодействует игрок или персонаж. В основном это предметы, которые персонаж может использовать непосредственно во время матча: экипировка/снаряжение (*Arcane Boots / arcanes* – сапоги, дающие персонажу прибавку к скорости передвижения и позволяющие восстановить себе и союзникам определённое количество единиц маны (магической энергии, необходимой для использования способностей/заклинаний) в небольшом радиусе; *Aghanim's Scepter / ags* – предмет, улучшающий способности некоторых персонажей; *Shadow Blade / sb / lothar* – предмет, позволяющий становиться невидимым на короткий промежуток времени), так называемые *consumables* – предметы, которые персонаж может употребить один раз, чтобы, например, восстановить здоровье или ману (*courier, chicken* – курьер, персонаж, доставляющий героям предметы из магазина; *tango, tree* – предмет, восстанавливающий небольшое количество здоровья, при этом необходимо использовать его на одно из деревьев на карте, «съесть» дерево; *clarity, mana pot* – предмет, восстанавливающий небольшое количество маны; *rune* – специальный предмет, появляющийся на карте и дающий подобравшему его герою временный бонус, например, невидимость или полное восстановление здоровья и маны). Также в *Dota 2* существуют косметические предметы – «шапки», «*hats*», меняющие только внешний вид героя, но не его характеристики, и не оказывающие влияния на геймплей (игровой процесс).

Слот «Действие» заполняется лексическими единицами, номинирующими действия и поведение игрока или персонажа. В этом слоте единицы можно разделить на:

- действия, совершаемые игроком (*to rage* – злиться, быть в ярости; *to flame* – оскорблять; *to report* – отправлять жалобу за неподобающее поведение; *to throw* – намеренно совершать действия, уменьшающие шансы своей команды на победу; *to feed* – намеренно позволять противнику убить своего персонажа или курьера);
- действия, совершаемые персонажем (*to stun* – оглушать противника, *to nuke* – наносить противнику большое количество урона за короткий промежуток времени при помощи заклинаний, *to silence* – наложить запрет на использование заклинаний на определённый промежуток времени);
- стереотипные модели поведения (*to farm* – убивать крипов/существ для получения опыта и золота; *to push* – производить давление на врага с целью уничтожения его строений, *to gank* – быстро и неожиданно напасть на одного или нескольких героев).

Последний слот «Время и действие» содержит единицы, вербализирующие пространственно-темпоральные явления в контексте исследуемой видеоигры.

Особенностью темпорального пространства *Dota 2* является соотнесение реального и игрового времени. Несмотря на то, что реальные и «игровые» минуты совпадают по длительности, в *Dota 2* существует свой цикл дня и ночи: целый день длится 8 минут, он равно поделён на день и ночь. При этом смена времени суток влияет на некоторые элементы геймплея (игрового процесса), например, дальность видимости.

С пространственной точки зрения вся карта, на которой имеет место игра, разделена на определённые зоны, относительно симметрично расположенные на двух половинах карты, контролируемых противоположными фракциями (*Dire* и *Radiant*):

fountain – фонтан, место воскрешения героев и расположения основного магазина;

highground – зона вокруг *Ancient/throne* (трон), основная база команды; здесь расположены *Barracks / бараки*, создающие союзных крипов, башни/вышки – *Tier 3*, защищающие бараки и подходы к *highground*, и *Tier 4*, защищающие непосредственно трон;

lanes – лайны, основные дороги, ведущие от одного трона к другому; на лайнах расположены *Tier 1* и *Tier 2* башни; лайны делятся на *top*, *mid* и *bot* (в зависимости от расположения на карте) или на *easy lane* (лёгкая линия, на которой легче играть, для *Radiance* это бот, а для *Dire* – топ), *mid lane* и *hard lane* (сложная линия, на которой несколько сложнее играть, для *Radiance* это топ, а для *Dire* – бот);

jungle/forest – лес, участок карты с большим количеством деревьев и троп, в котором расположены места появления (*spawns*, спауны) нейтральных существ; с лесом тесно связаны *Ancients* – места появления особенно сильных существ, дающих больше золота и опыта после их убийства, по одному на каждой половине карты;

river – река, разделяющая территории *Dire* и *Radiant*; именно в реке появляются *runes* (руны) – *top rune* и *bot rune* соответственно;

Rosh pit, *Roshan pit* – место обитания *Roshan* (Рошана).

На наш взгляд, данное распределение лексики позволяет охватить все стороны человеческого представления об осуществлении игровой деятельности в рамках отдельно взятой игры *Dota 2*. В результате проведённого исследования видно, что фрейм следует рассматривать не просто как совокупность слов языка геймеров, а как способ организации понятий исследуемой предметной области. Таким образом, фрейм является языковым отражением картины мира игроков в *Dota 2*, которая входит в общую картину мира геймеров. При этом исследуемый пласт лексики находится в динамическом состоянии, которое выражается в постоянном пополнении языка геймеров новыми единицами, поскольку язык развивается прямо пропорционально развитию предметной области, поэтому представляется необходимым создание объяснительного глоссария, который послужит основанием для дальнейшего анализа дискурса видеоигр.

Список литературы

1. **Болдырев Н. Н.** Концепт и значение слова // Методологические проблемы когнитивной лингвистики / под ред. И. А. Стернина. Воронеж: Воронежский гос. ун-т, 2001. С. 25-36.
2. **Болдырев Н. Н.** Концептуальное пространство когнитивной лингвистики // Вопросы когнитивной лингвистики. 2004. № 1. С. 18-36.
3. **Галкин Д. В.** Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования [Электронный ресурс] // Гуманитарная информатика. Томск, 2012. Вып. 4. URL: <http://huminf.tsu.ru/e-jurnal/magazine/4/gal2.htm> (дата обращения: 23.11.2014).
4. **Лексикон/Жаргон ДОТЫ (1, 2)** [Электронный ресурс]. URL: <http://dota2.ru/forum/threads/leksikon-zhargon-doty-1-2.948/> (дата обращения: 28.01.2015).
5. **Личный архив автора (Вдовиченко С. С.)** [Электронный ресурс] // YASP: Another Stats Page. Match 1381681067. URL: <http://yasp.co/matches/1381681067> (дата обращения: 07.04.2015).
6. **Личный архив автора (Вдовиченко С. С.)** [Электронный ресурс] // YASP: Another Stats Page. Match 1381921915. URL: <http://yasp.co/matches/1381921915> (дата обращения: 08.04.2015).
7. **Личный архив автора (Вдовиченко С. С.)** [Электронный ресурс] // YASP: Another Stats Page. Match 1397790283. URL: <http://yasp.co/matches/1397790283> (дата обращения: 14.04.2015).
8. **Минский М.** Фреймы для представления знаний / пер. с англ. М.: Энергия, 1979. 152 с.
9. **Сокращения и сленг Dota 2** [Электронный ресурс]. URL: <http://dota2.ru/guides/602/> (дата обращения: 13.02.2015).
10. **МОБА** [Электронный ресурс] // Википедия. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/МОБА> (дата обращения: 15.03.2015).
11. **Squire K.** Cultural Framing of Computer/Video Games [Электронный ресурс] // Game Studies. URL: <http://gamestudies.org/0102/squire/> (дата обращения: 06.01.2015).
12. **Steam Community :: Guide :: Dota 2 :: Results for "glossary" :: Language: Russian** [Электронный ресурс]. URL: <http://steamcommunity.com/app/570/guides/?searchText=glossary&browsefilter=trend&browsesort=creationorder&requiredtags%5B%5D=Russian#scrollTop=160> (дата обращения: 13.02.2015).
13. **Varanini G.** How Journey Changes Everything and Nothing [Электронный ресурс] // Gamespot. URL: <http://www.gamespot.com/articles/how-journey-changes-everything-and-nothing/1100-6366633> (дата обращения: 18.03.2015).

FRAME ANALYSIS OF SPEECH ACTS IN THE ENGLISH-LANGUAGE DISCOURSE OF VIDEO GAMES (BY THE MATERIAL OF THE VIDEO GAME DOTA 2)

Vdovichenko Sof'ya Sergeevna
Far Eastern Federal University
desancha@mail.ru

The article is devoted to the problem of mental space categorization within the framework of video games and its representation in the human language. The material of the research is the texts produced in the discourse of video games. The used method of frame analysis of the texts allows identifying and describing the cognitive formations which make a frame "Video game Dota 2". Furthermore, during the conducted analysis the author structures the meaningful information recorded in the analyzed texts.

Key words and phrases: frame; frame analysis; discourse; discourse of video games; video game; Dota 2.