

RU

Речевой гипержанр «видеоигровой чат» в коммуникативной перспективе (на материале русскоязычного чата видеоигры Dota 2)

Сушков Л. А.

Аннотация. Статья посвящена описанию структуры гипержанра «видеоигровой чат» на материале русскоязычного чата видеоигры Dota 2. В работе рассматривается специфика данного коммуникативного образования на пересечении естественной письменной речи и компьютерно-опосредованной коммуникации. Цель исследования – обосновать трехуровневую иерархическую модель гипержанра «видеоигровой чат», объединяющую жанры с различным механизмом порождения текста на основе целостной социально-коммуникативной ситуации матча. Научная новизна состоит в том, что впервые гипержанр «видеоигровой чат» описан по двенадцати параметрам жанровой модели Н. Б. Лебедевой и представлена его внутренняя структура, включающая речевые жанры «разговор в видеоигровом чате» и «квик-чат», различающиеся степенью свободы речепорождения, а также субжанры, реализующие конкретные коммуникативные действия. Полученные результаты показали, что гипержанр «видеоигровой чат» сочетает признаки устной (реактивность, сиюминутность) и письменной (фиксация, дистантность) речи, характеризуется анонимным полиавторством, полиадресатностью, вариативной коммуникативной целью и зависимостью от интерфейса. Это делает гипержанр «видеоигровой чат» эффективным инструментом для видеоигровой коммуникации и перспективным объектом изучения, т. к. в каждой видеоигре его наполнение и ограничения будут отличаться.

EN

The “video game chat” speech hypergenre from a communicative perspective (based on data from the Russian-language chat of the video game Dota 2)

L. A. Sushkov

Abstract. This article focuses on describing the structure of the “video game chat” hypergenre, drawing on data from the Russian-language chat of the video game Dota 2. The study examines the specifics of this communicative phenomenon at the intersection of natural written discourse and computer-mediated communication. The objective of this research is to substantiate a three-level hierarchical model of the “video game chat” hypergenre, which integrates genres with distinct text generation mechanisms based on the holistic socio-communicative situation of a game match. The scientific novelty of this study lies in the fact that the “video game chat” hypergenre is described for the first time utilizing the twelve parameters of N. B. Lebedeva’s genre model. Furthermore, its internal structure is presented, encompassing the speech genres of “in-game chat conversation” and “quick chat”, which differ in the degree of freedom in speech production, as well as subgenres that execute specific communicative actions. The obtained results demonstrate that the “video game chat” hypergenre combines features of oral (reactivity, immediacy) and written (fixation, distality) discourse. It is characterized by anonymous multi-authorship, multi-addressability, variable communicative objectives, and reliance on the interface. This makes the “video game chat” hypergenre an effective tool for communication in video games and a promising subject of study, since its specific characteristics and limitations will vary from one video game to another.

Введение

Актуальность исследования определяется тем, что компьютерно-опосредованная коммуникация все чаще разворачивается не на автономных площадках обсуждения, а внутри цифровых сред, где речь непосредственно

включена в совместное действие. Видеоигры давно перестали быть исключительно формой цифрового досуга и превратились в одну из наиболее массовых площадок повседневной коммуникации: ежедневно миллионы пользователей участвуют в сетевых матчах, а сопровождающий игровой процесс чат выступает для них естественной формой письменного общения. Особенно активно в эту среду вовлечены представители молодежи, для которых внутриигровая коммуникация составляет заметную часть повседневной речевой активности как в онлайн-встречах, так и в офлайн-общении с другими игроками. Современная теория речевых жанров ставит перед собой задачу многостороннего описания возможно большего числа речевых жанров и неоднократно формулировала необходимость создания «энциклопедии речевых жанров» (Дементьев, 2024, с. 15). В этом контексте системное описание жанровой организации видеоигрового чата становится прямым ответом на этот исследовательский вызов и расширением эмпирической базы жанроведения. Видеоигровой чат сопровождает выполнение игровой задачи, зависит от интерфейса и постоянно меняющегося события матча, а в лингвистике уже используется как источник лексического, прагматического и конфликтологического материала (Вдовиченко, 2016; Микулинский, 2021).

Эти обстоятельства приобретают особое значение на фоне развития интернет-жанроведения. Исследования компьютерного дискурса фиксируют виртуальность, техническую опосредованность, интерактивность, сочетание письменной формы с разговорной динамикой, вариативную анонимность и зависимость текста от программной среды (Herring, 2007). Видеоигровой чат наследует эти признаки, но обладает дополнительными ограничениями, что вносит свои особенности в изучаемый материал.

Для достижения вышеуказанной цели исследования необходимо решить следующие задачи:

- рассмотреть существующие в современной лингвистике определения гипержанра и обосновать выбор определения, релевантного для описания гипержанра «видеоигровой чат»;
- охарактеризовать гипержанр «видеоигровой чат» по жанровой модели Н. Б. Лебедевой;
- выявить речевые жанры и субжанры, представленные в гипержанре «видеоигровой чат».

Материалом для исследования послужили 774 сообщения на русском языке, извлеченные из 10 матчей видеоигры Dota 2. Сбор материала осуществлялся методом парсинга данных с платформы opendota.com путем обращения к ее API. Дополнительно рассматривались предустановленные высказывания квик-чата, представленные в интерфейсе видеоигры и неизменяемые пользователем. Оригинальная стилистика и орфография примеров в статье сохранены, однако некоторые сообщения были подвергнуты незначительной цензуре.

Теоретическая база исследования включает работы в области теории речевых жанров, среди которых труды таких авторов, как М. М. Бахтин (1996), Т. В. Шмелева (1997), К. Ф. Седов (2002), В. В. Дементьев (2024), Е. И. Горошко и Т. Л. Полякова (2015). Данные работы объединяет стремление к систематизации и описанию речевых жанров с учетом их особенностей. Важной частью теоретической базы выступают работы в области естественной письменной речи, к которым относятся исследования Н. Б. Лебедевой (2001a; 2001b), Н. И. Тюкаевой (2005), Т. П. Сухотериной (2007). Эти труды фокусируются на жанровом моделировании спонтанной повседневной коммуникации, существующей вне строгих рамок литературной нормы. Также исследование опирается на работы по компьютерно-опосредованной коммуникации, дискурсу и дискурсу видеоигр в частности, а именно: Т. А. ван Дейк (1989), Е. Н. Галичкина (2004), П. Е. Кондрашов (2004), П. В. Часовский (2020), М. Н. Харлашкин (2016), S. C. Herring (2007).

Для решения поставленных задач применяются следующие методы исследования: метод дискурсивно-жанрового моделирования и метод жанрового моделирования Н. Б. Лебедевой – для построения целостного описания гипержанра; метод контекстуально-стилистического анализа – для выявления особенностей языкового воплощения сообщений чата; социолингвистический и коммуникативно-прагматический методы – для анализа экстралингвистической обусловленности сообщений.

Практическая значимость исследования состоит в том, что полученные результаты могут найти применение в учебно-методической деятельности: в курсах по теории речевых жанров, компьютерно-опосредованной коммуникации и естественной письменной речи, при подготовке спецкурсов и спецсеминаров по лингвистике цифровой коммуникации, а также при составлении корпусов киберспортивного или видеоигрового сленга.

Обсуждение и результаты

Видеоигровой чат представляет собой разновидность цифровой коммуникации, которая возникает внутри игры или конкретной игровой сессии и подчинена как нормам интернет-общения, так и правилам конкретной игры. В отличие от форума или социальной сети, чат в Dota 2 и других играх не функционирует как самостоятельная площадка обсуждения и выступает инструментом сопровождения некоего коллективного действия. Более того, непосредственно игровая ситуация непрерывно меняется, поэтому сообщения игроков должны быть короткими, по отношению к ситуации, и простыми для понимания. Можно сказать, что это сближает видеоигровой чат с устной речью: реплики реактивны, создаются без длительного планирования и часто ориентированы на немедленную реакцию адресата. Одновременно они имеют письменную форму и сохраняются в истории матча, а значит могут быть проанализированы как письменный материал.

Данный статус делает видеоигровой чат релевантным для теории естественной письменной речи (ЕПР). Н. Б. Лебедева (2001b) связывает ЕПР с письменной формой, спонтанностью, непрофессиональностью исполнения и материальной стороной знака. Видеоигровые сообщения отвечают этим признакам: они создаются

не профессиональными авторами, а рядовыми участниками коммуникации; появляются спонтанно; содержат опечатки, неполные конструкции; воспринимаются в электронной среде. Именно поэтому Н. Б. Лебедева (2001a) в своей работе также выделяла «компьютерную переписку «чат»» в перечне жанров ЕПР. Однако видеоигровой чат не полностью совпадает с классическими объектами ЕПР, такими как студенческое граффити, маргинальные страницы тетрадей или частная записка из-за его специфики в виде синхронности с игровым процессом и зависимости от интерфейса.

Можно также отметить, что внутриигровая коммуникация демонстрирует признаки компьютерного и компьютерно-игрового дискурса. Дискурсивный подход к анализу коммуникации, разработавшийся Т. А. ван Дейком (1989), предполагает учет когнитивных, социальных и контекстных факторов порождения текста, что особенно релевантно для чата, погруженного в игровую ситуацию. В рассматриваемом материале также проявляются виртуальность и опосредованность (Галичкина, 2004, с. 55-59), статусное равноправие участников и анонимность (Кондрашов, 2004), использование аватаров, сленга, аббревиатур и сокращений (Лепшеева, 2009, с. 88-94) ввиду того, что видеоигры реализуются на компьютере. Дискурс видеоигр уже стал предметом лингвистического описания. Так, М. Н. Харлашкин (2016) рассматривает текстуальные и языковые особенности текстов в видеоиграх и текстов, используемых при их обсуждении, а П. В. Часовский (2020) дает комплексную психолингвистическую, семиотическую и лингвистическую характеристику компьютерно-игрового дискурса. Сама видеоигра же также задает свои правила взаимодействия: состав участников, временные рамки матча, технические средства передачи реплик и тематика реплик. Поэтому одно и то же сообщение может быть понято только при учете игрового контекста. Например, реплика «крипы на 13 30» является информативной только для игроков Dota 2, знающих механику появления нейтральных существ. Таким образом, видеоигровой чат оказывается на пересечении естественной письменной речи и компьютерно-опосредованной коммуникации. Если интерфейс, игровая ситуация и репертуар коммуникативных задач устойчиво повторяются, то внутри чата возникают повторяющиеся способы речевого действия: информирование, вопрос, просьба, приказ, реакция, благодарность, оскорбление и др. Однако перечисление этих форм еще не отвечает на вопрос, какой единицей является чат в целом. Для этого мы предпримем попытку привлечь теорию речевых жанров для описания самих сообщений и создания структуры чата в рамках такого понятия, как «гипержанр».

К. Ф. Седов (2002, с. 41) определяет гипержанр как макрообразование (речевую форму), которое сопровождает социально-коммуникативную ситуацию и объединяет несколько жанров. Для рассматриваемого материала преимущество такого определения заключается в связи структуры не только с текстом, но и с целостной ситуацией общения, которая может меняться между играми / игровыми сессиями. Данного подхода к гипержанру придерживается и В. В. Дементьев, рассматривая жанровую организацию как системно-структурный феномен. В своей работе Дементьев (2024, с. 6-22) настаивает на интегральном описании, при котором параметры жанровой модели действуют совместно. Это особенно существенно для гипержанра «видеоигровой чат»: одна и та же краткая форма может функционировать как разные субжанры в зависимости от адресата, времени, события и интерфейсного канала. Например, реплика «мид» может быть информированием о позиции, приказом занять линию или ответом на вопрос, ее квалификация невозможна без контекста.

В рамках ЕПР определение гипержанра Т. П. Сухотериной (2007, с. 11) требует, чтобы объединяемые жанры имели единую коммуникативную интенцию. Хотя для нашего исследования представляется безусловно полезной методика анализа ЕПР, предложенное в ее рамках определение гипержанра не вполне отвечает особенностям игровой коммуникации, поэтому применительно к видеоигровому чату это условие выполняется лишь частично. Собственно единой коммуникативной интенции, сводящей все реплики к одной цели, в данном гипержанре нет, поскольку сообщения одновременно информируют, побуждают, выражают эмоции, поддерживают контакт и провоцируют конфликт. Так, сообщение «крипы на 13 30» информирует, «хускар купи арканы» побуждает, а «спс» выполняет этикетную функцию. Единство этих разнородных действий обеспечивается не столько общей интенцией, сколько общей социально-коммуникативной ситуацией (матчем). Поэтому за основу в настоящем исследовании принимаются подходы К. Ф. Седова и В. В. Дементьева. Определение Седова релевантно, так как оно связывает гипержанр с целостной ситуацией общения, чем и является видеоигровой чат (целостная ситуация общения в рамках игровой сессии). Интегральное описание жанров по В. В. Дементьеву позволяет объединить социолингвистический, жанроведческий и прагматический подходы на основе жанрогенной ситуации и выявить контексты, в рамках которых оперируют сообщения игроков. В соответствии с этим, в нашей работе жанр понимается как «исторически сложившиеся в определенной сфере общения относительно устойчивые модели высказываний, обеспечивающие социальное взаимодействие людей в типичных ситуациях общения» (Тюкаева, 2005, с. 12), что связывает данный термин и с ЕПР, и с целостной ситуацией общения. Субжанрами же считаются «минимальные единицы типологии речевых жанров и равны одному речевому акту» (Седов, 2004, с. 73).

В работах последних лет термин «гипержанр» продолжает применяться к сложным цифровым и медиальным образованиям. Так, С. А. Никонов (2024, с. 119-122) описывает летсплей как гипержанр, включающий приветствие, диалог со зрителем, обращение к игровому персонажу и другие жанры. Е. Н. Галичкина и О. В. Акимова (2025, с. 456-465) показывают синтетическую природу игрового стрима как интернет-жанра, а не гипержанра, объединяющего вербальный, визуальный и аудиальный компоненты, что демонстрирует нерешенность проблемы отнесения сложных медиальных образований к жанрам или гипержанрам. Эти исследования подтверждают продуктивность многоуровневого анализа игровой коммуникации, хотя внутриигровой чат отличается от стрима или видео отсутствием внешней аудитории как обязательного адресата и непосредственной включенностью реплик в целостное действие.

В настоящей работе предлагается следующая иерархия. Гипержанр «видеоигровой чат» охватывает все текстовое пространство общения в матче. Внутри него выделяются несколько жанров. На данный момент мы можем выделить два жанровых способа организации: жанр «разговор в видеоигровом чате», где игрок самостоятельно создает текст, и жанр «квик-чат», где он выбирает и отправляет готовую реплику из списка, который заранее заготовлен создателями игры. Внутри жанров реализуются субжанры, список которых на данный момент не окончателен и будет уточняться в предстоящих исследованиях.

Для описания выделенного гипержанра мы используем модель Н. Б. Лебедевой, которая была разработана с опорой на модель Т. В. Шмелевой (1997) для описания жанров естественной письменной речи. Применяя ее к двум выделенным жанрам («разговор в видеоигровом чате» и «квик-чат»), мы получаем их характеристики, некоторые из которых можно обобщить и для гипержанра «видеоигровой чат» в целом. Данная модель включает в себя следующие параметры: автор, цель, адресат, знак, ход коммуникации, субстрат, графико-пространственный параметр, среда коммуникации, коммуникативное время, орудие и средство, носитель субстрата и социальная оценка (Лебедева, 2001b). Применение этой модели к видеоигровому чату позволит описать и семантику сообщений, и их техническую сторону.

Автором выступает игрок, участник конкретного матча, создающий или выбирающий письменную реплику. Автор обычно анонимен: в рассматриваемых сообщениях он обозначен номером, а в интерфейсе непосредственно игры – никнеймом и игровым персонажем. Социальные характеристики, возраст, профессия и уровень образования недоступны, однако коммуникативная компетенция проявляется в знании правил Dota 2, игровых сокращений и локальных номинаций.

Гипержанр характеризуется коллективным полиавторством: общий текст матча создается несколькими игроками, но каждая реплика имеет индивидуального отправителя. В квик-чате, где список всех возможных сообщений заранее известен, авторство расщепляется: разработчик заранее создает словесную форму, а игрок выбирает момент и адресацию. Поэтому игрок в квик-чате является инициатором употребления, но не автором языковой формулировки.

Как мы сказали ранее, выделить единую коммуникативную цель в гипержанре не представляется возможным. Однако глобальная **общая цель** гипержанра – обеспечить координацию и социальное взаимодействие участников матча посредством письменных сообщений. Данная цель реализуется в субжанрах через более частные коммуникативные интенции (информативную, регулятивную, экспрессивную, фатическую и этикетную).

Информативная цель реализуется в подобных сообщениях: «у него на 4 уровне», «мне забанили рейтинг», «я с работы пришел заставили пить». Эти сообщения передают сведения о текущем матче, игровом опыте или внеигровом состоянии. Регулятивная цель представлена просьбами и приказами: «хускар купи арканы», «прекрати захватывать». Экспрессивная цель выражается реакциями и бранью: «а****ь» (экспрессивное восклицание, выражение сильного удивления), «С***А» (эмоциональное восклицание, искаженное написание бранного слова). Этикетная цель проявляется в «спс», «тг». Более того, «ГТ!» или «good game» является уникальной для игр устоявшейся фразой, используемой в конце почти каждого матча.

Адресат имеет полиадресатную структуру. Сообщение может быть направлено конкретному союзнику, всей команде, соперникам или одновременно всем участникам. Конкретная адресация выражается местоимениями, названием героя или указанием роли: «хускар купи арканы», «а ты е****д» (уничижительное бранное слово в адрес собеседника), «почеум о*****й тайд играет» (уничижительное бранное прилагательное в значении «плохой»). Нулевая адресация характерна для общекомандного информирования: «мид», «крипы на 13 30».

Знак представлен кратким электронным сообщением. Информационное содержание охватывает сведения о текущем матче («У МЕНЯ ТРАКВИЛЫ НЕ СБИВАЮТ», «крипы на 13 30»), игре в целом («у меня 2300», «я слил с 1500») и внеигровой жизни («я с работы пришел заставили пить», «я курить»).

Эмоциональный окрас сообщений выражает оценку и отношение игрока к другим участникам / событиям. В сообщениях, которые показывают реакции на события или предыдущие сообщения информационное содержание минимальное, а эмоциональный окрас доминирует («аххаахах», «ура», «н*****е» (выражение сильного удивления или возмущения)). В сообщениях с оскорблениями информационное содержание выражается через приписываемый адресату признак, а эмоциональная окраска задает уничижительную оценку («бездарный», «сын алкаша»). В просьбе эмоциональная лексика помогает смягчить побуждение, тогда как в приказе усиливает обязательность.

Ход коммуникации развивается синхронно игровому процессу и имеет форму диалога без установленной очередности. Реплики одного автора могут следовать сериями и пересекаться с сообщениями других участников. При этом ход коммуникации может быть как непрерывным, так и прерываться помехами. Так, в приведенном далее фрагменте диалога:

«Время сообщения: -56; игрок 1: я пьяный

Время сообщения: -54; игрок 1: вам плюс

Время сообщения: -53; игрок 1: н****й (пояснение: бранное междометие)

Время сообщения: -52; игрок 2: О как», –

временные показатели указаны в секундах, отрицательные значения означают обратный отсчет до начала матча. В данном диалоге игрок 2 реагирует на информацию, полученную от игрока 1 спустя 4 секунды после начала коммуникативного акта. Таким образом, ход коммуникации является непрерывным. Если же рассматривать другую часть диалога из этого же матча:

«Время сообщения: 2242; игрок 1: С***А (пояснение: искаженное написание бранного слова)

Время сообщения: 2422; игрок 2: аххаахах

Время сообщения: 2430; игрок 2: прекрати захватывать», –

можно увидеть, что разрыв между сообщениями стал гораздо больше (180 секунд). Тогда мы можем предполагать, что между сообщениями могли быть помехи или события, которые и вызвали сообщение от игрока 2.

Для обоих жанров **субстратом** является цифровая запись сообщения в инфраструктуре игры и сервисе хранения данных матча. Это отличает видеоигровой чат от бумажных жанров ЕПР, т. к. знак не существует вне программного кода, серверной записи и интерфейсного отображения.

Субстрат влияет на исследовательскую доступность материала. Сообщения могут извлекаться через API OpenDota вместе с временными метками и идентификаторами игроков, что делает возможным корпусный анализ. При этом выгрузка не всегда сохраняет полный визуальный и событийный контекст, поэтому, например, реакция «аххаахах» не всегда однозначно соотносится с текстовым стимулом. Более того, список игр, у которых чат является доступным для скачивания, сильно ограничен.

Графико-пространственный параметр знака отображается лентой сообщений, обычно с указанием автора и временем сообщения. В русскоязычных матчах основным кодом является кириллица, но встречаются латиница («гер муэрта чмо»), транскрипция («чтоб лив не дало», где «лив» это транслитерация слова «leave»), аббревиатуры и названия игровых объектов («У МЕНЯ ТРАКВИЛЫ НЕ СБИВАЮТ»), а также использование текстовых эмодзи.

Квик-чат же может иметь дополнительные аудио или визуальные способы отображения. Так, например, в Dota 2 некоторые квик-чат фразы сопровождаются аудиоверсией этой фразы. Сами же фразы отсылают к определенному знаковому событию для данной игры и ее сообщества (например, фраза «Lakad Matataaag! Normalin, Normalin!» от комментаторов турнира).

Средой коммуникации является виртуальное пространство игры, в случае нашего материала – соревновательного матча Dota 2. Две команды по пять игроков одновременно выполняют игровую задачу, а текстовый чат встроен в интерфейс и конкурирует за внимание с управлением персонажем, картой, звуковыми сигналами и голосовой связью.

Среда также разделяет командную и общую коммуникацию. Координирующие информирование и просьбы преимущественно адресуются союзникам («мишка вернись»), в то время как насмешки и оскорбления обычно могут быть направлены соперникам («Ты больше воняешь»), но данное разделение не строгое и нуждается в дополнительной проверке. Также присутствуют внеигровые сообщения, которые демонстрируют, что тематические границы среды размыты и не ограничиваются только игровой ситуацией («до сих пор коньяк пью»).

Коммуникативное время отправки сообщения является немедленным, ценность информации быстро снижается по мере развития матча. Реплика «крипы на 13 30» привязана к конкретной временной точке, как и приказ «метеоры соберите», который требует оперативной реакции.

Одновременно письменная фиксация создает ретроспективность, так как игрок может увидеть предыдущие реплики. Это сочетание немедленности и сохраняемости сближает чат с устной беседой по темпу и с письменной речью по форме.

Орудием свободного сообщения является клавиатура, а **средством** – электронный текст, создаваемый игроком. Набор происходит параллельно управлению персонажем, поэтому автор минимизирует длину, сокращает слова и отказывается от пунктуации.

В квик-чате орудием выступает клавиша или мышь, при помощи которых выбирается заготовленная фраза, а средством – заранее подготовленный разработчиком текст. Различие орудий порождает два жанровых режима: продуктивный, допускающий любое содержание, и селективный, с ограниченным меню фраз.

Носителем субстрата выступает распределенная техническая система: компьютер игрока, клиент Dota 2 и сервер игры. Поэтому нельзя свести носитель только к персональному компьютеру, так как сообщение создается локально, передается сервером и может сохраняться внешним сервисом.

Функционирование жанров зависит от исправности носителя и доступа к сети. Задержка передачи сообщений снижает их ценность, но только для некоторых субжанров. Если же игрок нарушил правила игры и ему был заблокирован чат, игрок полностью теряет возможность письменной коммуникации, оставляя пинги (обозначения на карте) и используя голосовую связь.

Для исследователя распределенный носитель обеспечивает машинную обработку, но ограничивает интерпретацию. Лог хранит текст, никнейм автора и время сообщения, однако не всегда сохраняет визуальную сцену, интонацию голосового канала и точный объект реакции.

Социальная оценка гипержанра неоднородна и определяется конкретными сообщениями, лексикой и контекстом. Сообщения с информированием о ситуации обычно могут оцениваться другими участниками матча нейтрально и полезно для команды; благодарность и пожелание между игроками типично оцениваются положительно, тогда как оскорбления, угрозы и дискриминационная реплика – отрицательно и конфликтогенно, из-за чего коммуникация может состоять преимущественно из оскорблений между игроками.

Квик-чат чаще имеет нейтральную оценку со стороны других участников матча благодаря предварительному отбору разработчиком. Следовательно, социальная оценка не закреплена за формой окончательно. Однако игроки могут использовать на первый взгляд безобидные сообщения в неподходящих контекстах, что меняет их значение.

Проведенное описание позволяет представить структуру исследуемого объекта как трехуровневую иерархию: гипержанр – жанр – субжанр. Верхний уровень образует гипержанр «видеоигровой чат», границы которого совпадают с текстовым коммуникативным пространством матча. На втором уровне находятся два жанра,

различающиеся механизмом порождения текста («разговор в видеоигровом чате» и «квик-чат»). На третьем уровне располагаются одноактные субжанры, реализующие конкретные коммуникативные действия.

Жанр «разговор в видеоигровом чате» состоит из сообщений, свободно создаваемых участниками. Он характеризуется открытым репертуаром тем и форм, индивидуальной графикой, вариативной длиной, возможностью кодового смещения и выраженной зависимостью от коммуникативных особенностей игрока. В нем реализуются информирование, реакция, оскорбление, вопрос, просьба, приказ и другие субжанры. Их состав не следует считать закрытым: новые игровые ситуации и практики могут порождать переходные и гибридные единицы.

Жанр «квик-чат» организован селективно: пользователь выбирает готовую фразу из интерфейсного набора. Его самостоятельность определяется не отдельной целью, а особым способом текstopорождения, предсказуемой формой и ограниченным репертуаром. Квик-чат способен реализовать большинство субжанров из жанра «разговор в видеоигровом чате», но не воспроизводит всей вариативности свободного разговора. При этом прагматическая функция готовой единицы остается контекстной, и повтор нейтральной формулы может выражать настойчивость, иронию или раздражение.

Таким образом, рассмотрение гипержанра «видеоигровой чат» по параметрам модели Н. Б. Лебедевой показало, что данный гипержанр сочетает признаки устной (реактивность, сиюминутность) и письменной (фиксация, дистантность) речи, обладает анонимным полиавторством и полиадресатностью, реализует вариативную коммуникативную цель через субжанры, а его функционирование существенно зависит от интерфейса видеоигры и игровой ситуации. Установленные параметры позволяют выделить два жанра («разговор в видеоигровом чате» и «квик-чат»), в которых необходимо уточнить наполнение и способы реализации субжанров в будущих работах.

Заключение

Проведенное исследование показало, что для описания видеоигрового чата наиболее продуктивным оказывается ситуационно-структурное понимание гипержанра, восходящее к определению К. Ф. Седова: гипержанр «видеоигровой чат» определяется как макрообразование, объединяющее несколько жанров в рамках целостной социально-коммуникативной ситуации. Этот подход также дополняется принципом интегрального описания В. В. Деметьева, предполагающим совместное действие параметров жанровой модели. Определение же Т. П. Сухотериной, требующее единой коммуникативной интенции объединяемых жанров и используемое в ЕПР, не вполне соответствует материалу видеоигрового чата: сообщения в нем реализуют разные цели, а единство чата задается не общей интенцией, а целостной ситуацией матча и общей цифровой средой. Тем самым обоснование терминологического аппарата опирается на конкретные содержательные аргументы, связанные со спецификой изучаемого жанра.

Применение жанровой модели Н. Б. Лебедевой к материалу русскоязычного чата Dota 2 продемонстрировало, что данный гипержанр представляет собой сложное коммуникативное образование, объединяющее два жанра и сочетающее признаки устной (реактивность, сиюминутность) и письменной (фиксация, дистантность) речи. Установлены его ключевые характеристики: анонимный полиавтор, полиадресат, вариативная цель (информативная, регулятивная, экспрессивная, фатическая, этикетная), электронный текст как знак, синхронный ход коммуникации, виртуальная среда, немедленное коммуникативное время и варьирующаяся социальная оценка. Применение модели естественной письменной речи показало ее продуктивность для изучаемого материала и одновременно выявило специфические черты, отличающие видеоигровой чат от классических жанров ЕПР (студенческое граффити, частная записка и др.).

На основе проведенного описания было выявлено, что гипержанр «видеоигровой чат» включает в себя два речевых жанра, различающихся механизмом порождения текста: «разговор в видеоигровом чате», в котором игрок самостоятельно создает текст, и «квик-чат», в котором игрок выбирает и отправляет готовую реплику из заранее заданного интерфейсного списка. Внутри этих речевых жанров реализуются одноактные субжанры (информирование, вопрос, просьба, приказ, реакция, благодарность, оскорбление и др.), состав которых на данный момент не является закрытым и может дополняться по мере расширения эмпирической базы.

В качестве перспектив дальнейшего исследования можно обозначить углубленное описание отдельных субжанров гипержанра «видеоигровой чат», а также расширение эмпирической базы за счет привлечения материалов других видеоигр (CS:GO, League of Legends, Apex Legends и др.) и других языков. Перспективным представляется сопоставительный анализ жанровых структур видеоигрового чата и других жанров интернет-коммуникации (другие виды чатов, блог, форум, мессенджер), а также исследование влияния технических особенностей игровых платформ (квик-чат, голосовой чат, эмодзи-системы) на жанровую организацию внутриигровой коммуникации.

Материалы исследования | Research materials

1. OpenDota: платформа статистики матчей Dota 2. <https://www.opendota.com>

Источники | References

1. Бахтин М. М. Проблема речевых жанров // Бахтин М. М. Собрание сочинений: в 7 т. М.: Русские словари, 1996. Т. 5. Работы 1940-1960 гг.
2. Вдовиченко С. С. Речевой портрет языковой личности игрока в DotA2 // Научный диалог. 2016. № 2 (50).

3. Галичкина Е. Н. Характеристики компьютерного дискурса // Вестник Оренбургского государственного университета. 2004. № 10 (35).
4. Галичкина Е. Н., Акимов О. В. Игровой стрим как интернет-жанр // Жанры речи. 2025. Т. 20. № 4 (48). <https://doi.org/10.18500/2311-0740-2025-20-4-48-456-465>
5. Горошко Е. И., Полякова Т. Л. К построению типологии жанров социальных медий // Жанры речи. 2015. № 2 (12). <https://doi.org/10.18500/2311-0740-2015-2-12-119-127>
6. Дейк Т. А. ван. Язык. Познание. Коммуникация. М.: Прогресс, 1989.
7. Дементьев В. В. К проблеме интегрального описания речевых жанров // Жанры речи. 2024. Т. 19. № 1 (41). <https://doi.org/10.18500/2311-0740-2024-19-1-41-6-22>
8. Кондрашов П. Е. Компьютерный дискурс: социолингвистический аспект: автореф. дисс. ... к. филол. н. Краснодар, 2004.
9. Лебедева Н. Б. Естественная письменная русская речь как объект лингвистического исследования // Вестник Барнаульского государственного педагогического университета. 2001а. № 1-2.
10. Лебедева Н. Б. Жанровая модель естественной письменной речи (коммуникативно-семиотический аспект) // Интерпретация коммуникационного процесса: межпредметный подход: сборник докладов межвузовской научной конференции (25-26 июня 2001 г.). Барнаул: Изд-во АлГТУ, 2001б.
11. Лепшеева Н. А. Жанровые особенности компьютерного дискурса // Вестник Челябинского государственного университета. 2009. № 43 (181).
12. Микулинский А. Д. Сравнительный анализ лексики киберспортивного комментатора и геймера Dota 2 // Теоретические и прикладные аспекты изучения речевой деятельности. 2021. Т. 14. № 7.
13. Никонов С. А. Гипержанр летсплей в современном медиапространстве (на примере Youtube канала «Kuplinov ► Play») // Современная наука и образование: актуальные вопросы, достижения и инновации: сборник статей Международной научно-практической конференции (Пенза, 12 апреля 2024 г.). Пенза: Наука и Просвещение, 2024.
14. Седов К. Ф. Дискурс и личность: эволюция коммуникативной компетенции. М.: Лабиринт, 2004.
15. Седов К. Ф. Психолингвистические аспекты изучения речевых жанров // Жанры речи: сборник научных статей. Саратов: Колледж, 2002. Вып. 3.
16. Сухотерина Т. П. «Поздравление» как гипержанр естественной письменной русской речи: автореф. дисс. ... к. филол. н. Кемерово, 2007.
17. Тюкаева Н. И. Студенческое граффити как жанр естественной письменной русской речи: дисс. ... к. филол. н. Барнаул, 2005.
18. Харлашкин М. Н. Особенности дискурса видеоигр // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Лингвистика. 2016. № 1. <https://doi.org/10.18384/2310-712X-2016-1-92-98>
19. Часовский П. В. Социопсихолингвистический анализ компьютерно-игрового дискурса: автореф. дисс. ... к. филол. н. Челябинск, 2020.
20. Шмелева Т. В. Модель речевого жанра // Жанры речи: сб. науч. ст. Саратов: Изд-во ГосУНЦ «Колледж», 1997. Вып. 1.
21. Herring S. C. A Faceted Classification Scheme for Computer-Mediated Discourse // Language@Internet. 2007. Vol. 4.

Информация об авторах | Author information



Сушков Леонид Александрович¹

¹ Национальный исследовательский Томский государственный университет



Leonid Aleksandrovich Sushkov¹

¹ National Research Tomsk State University

¹ sushkovleo@gmail.com

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 21.07.2026; опубликовано online (published online): 21.08.2026.

Ключевые слова (keywords): гипержанр; видеоигровой чат; естественная письменная речь; компьютерно-опосредованная коммуникация; внутриигровая коммуникация; hypergenre; video game chat; natural written speech; computer-mediated communication; in-game communication.