

Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт филологии и языковой коммуникации
Кафедра теории германских языков и межкультурной
коммуникации
45.03.02 Лингвистика

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой ТГЯиМКК

_____ О.В. Магировская

«_____» _____ 2022 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

**СРАВНИТЕЛЬНО-СОПОСТАВИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ
ЛИНГВОКУЛЬТУРНЫХ ТИПАЖЕЙ
«АМЕРИКАНСКИЙ ГАНГСТЕР» И «РУССКИЙ
БАНДИТ» В КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОМ
ДИСКУРСЕ**

Выпускник

А.А. Ерёмин

Научный руководитель

канд. филол. наук,
доц. Н.Г. Бурмакина

Нормоконтролер

М.В. Файзулаева

Красноярск 2022

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
ГЛАВА 1. ЛИНГВОКУЛЬТУРНЫЙ ТИПАЖ КАК ПРЕДМЕТ ЛИНГВИСТИЧЕСКОГО ИЗУЧЕНИЯ	9
1.1. Антропоцентрическая парадигма как теоретическая основа описания лингвокультурного типажа	9
1.1.1. Лингвокультурология как продукт антропоцентрической парадигмы	9
1.1.2. Языковая личность как базовая категория лингвокультурологии.....	11
1.2. Лингвокультурный типаж как единица исследования лингвокультурологии.....	13
1.2.1. Сущностные характеристики описания лингвокультурного типажа .	13
1.2.2. Алгоритм моделирования лингвокультурного типажа	17
1.3. Компьютерно-игровой дискурс как пространство актуализации лингвокультурного типажа	18
1.3.1. Понятие дискурса в современной лингвистике	18
1.3.2. Компьютерно-игровой дискурс и его особенности	20
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1	23
ГЛАВА 2. СПЕЦИФИКА ЛИНГВОКУЛЬТУРНЫХ ТИПАЖЕЙ «АМЕРИКАНСКИЙ ГАНГСТЕР» И «РУССКИЙ БАНДИТ»: СРАВНИТЕЛЬНО-СОПОСТАВИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ	24
2.1. Понятийная составляющая лингвокультурного типажа «американский гангстер».....	24
2.2. Образно-перцептивные характеристики лингвокультурного типажа «американский гангстер».....	26
2.2.1. Образ американского гангстера в компьютерной игре “Grand Theft Auto: Vice City” (2002)	26
2.2.2. Образ американского гангстера в компьютерной игре “Grand Theft Auto: San Andreas” (2004)	31

2.2.3. Образ американского гангстера в компьютерной игре Grand Theft Auto 5 (2013).....	36
2.3. Ценностные доминанты лингвокультурного типажа «американский гангстер».....	42
3.1.Понятийная составляющая лингвокультурного типажа «русский бандит»	45
3.2. Образно-перцептивные характеристики лингвокультурного типажа «русский бандит»	47
3.2.1. Образ русского бандита в компьютерной игре “Grand Theft Auto 4” (2008): Дмитрий Раскалов.....	47
3.2.2. Образ русского бандита в компьютерной игре “Grand Theft Auto 4” (2008): Родислав Булгарин.....	50
3.2.3. Образ русского бандита в компьютерной игре “Grand Theft Auto 4” (2008): Михаил Фаустин	55
3.3. Ценностные доминанты лингвокультурного типажа «русский бандит» .	60
4.1. Сравнительно-сопоставительный анализ лингвокультурных типажей «американский гангстер» и «русский бандит».....	64
ВЫВОД ПО ГЛАВЕ 2	66
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	69
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	72

ВВЕДЕНИЕ

Феномен лингвокультурных типажей, как объект антропологической лингвистики, привлек внимание ученых еще в двадцатом столетии. Теория лингвокультурных типажей активно изучается, однако до сих пор не найдено общепризнанное определение термина. В настоящее время теория лингвокультурных типажей имеет большое количество нерешенных вопросов, поэтому изучение данного явления бесспорно представляет научный интерес.

После определенного этапа технологического развития, жизнедеятельность общества подверглась значительным изменениям: общение, обучение, развлечение и иные виды деятельности стали исполняться путем вовлечения компьютерных систем. Игровая деятельность не стала исключением: несмотря на то, что подобный вид досуговой деятельности появился относительно недавно, игровая индустрия – одна из самых активно развивающихся сфер развлечения.

Так как в условиях антропоцентрической парадигмы исследуется «человек в языке и язык в человеке» [Маслова, 2001], ученые обратились к изучению языковой личности, понимая ее как базовую категорию лингвокультурологии и помещая в центр лингвокультуры. Мы предполагаем, что анализ языковой личности в рамках лингвокультурологии позволит наиболее обобщенно описать языковую репрезентацию американского гангстера и русского бандита как языковой личности.

Обращаясь к термину лингвокультурный типаж, который акцентирует внимание «во-первых, на культурно-диагностической значимости типизируемой личности для понимания соответствующей культуры, и, во-вторых, на изучении этой личности с позиций лингвистики (с учетом обозначения, выражения и описания соответствующего концепта, воплощенного в языке)» [Карасик, Дмитриева, 2005: 22], открываются

возможности для изучения картины мира того или иного народа, что является прямой задачей лингвокультурологии.

Интересным представляется возможность узнать видение о лингвокультурных типажах «американский гангстер» и «русский бандит» у представителей американской культуры, которые объективируют свое представление в компьютерном дискурсе, создавая компьютерные игры. Сравнение описания лингвокультурных типажей поможет узнать, какие характерные отличия существуют между персонажами одной игры, принадлежащих разным культурам, какие стереотипы существуют в американском лингвокультурном пространстве, каково влияние жанровой особенности компьютерных игр.

Актуальность данной работы обусловлена следующим:

1. На сегодняшний день лингвокультурология является одним из наиболее изучаемых направлений лингвистики. Наибольший вклад в развитие данной науки внесли такие учёные, как Н.Д. Арутюнова, В.В. Воробьёв, В.И. Карасик, В.А. Маслова, Ю.С. Степанов и др..

2. Теория лингвокультурных типажей является одним из новых направлений современной антропологической лингвистики, многие вопросы этой области знания являются дискуссионными, в частности, типы лингвокультурных типажей.

3. В современных реалиях компьютерно-игровой дискурс представляется популярным пространством актуализации лингвокультурных типажей, в рамках которого сохраняются и модифицируются характерные особенности последних.

Объектом исследования являются лингвокультурные типажи «американский гангстер» и «русский бандит».

Предмет – языковая репрезентация лингвокультурных типажей «американский гангстер» и «русский бандит».

Цель работы – сопоставление характеристик лингвокультурных типажей «американский гангстер» и «русский бандит», актуализированных в компьютерно-игровом дискурсе.

Для достижения поставленной цели предполагается решение следующих **задач**:

1. Рассмотреть имеющиеся способы изучения лингвокультурных типажей, а также алгоритмы их описания.

2. Осуществить анализ языковой репрезентации лингвокультурных типажей «американский гангстер» и «русский бандит», актуализированных в компьютерно-игровом дискурсе.

3. Определить содержание понятийной, образной и ценностной составляющих лингвокультурных типажей «американский гангстер» и «русский бандит».

4. Извлечь языковые средства, с помощью которых осуществляется моделирование лингвокультурных типажей «американский гангстер» и «русский бандит».

5. Провести сравнительно-сопоставительный анализ лингвокультурных типажей «американский гангстер» и «русский бандит».

Научная новизна исследования заключается в том, что нами осуществлен сравнительно-сопоставительный анализ лингвокультурных типажей «американский гангстер» и «русский бандит», которые являются культурным феноменом, представленным в компьютерно-игровом дискурсе. Материал исследования (компьютерная игра в жанре приключенческого боевика “Grand Theft Auto”) является актуальным пространством реализации лингвокультурного типажа, а ЛКТ «американский гангстер» и «русский бандит» являются малоизученными.

Выбор **методологической базы** работы обусловлен междисциплинарной направленности ее темы, объектом и предметом

исследования. Нами были изучены работы таких исследователей, как: В.И. Карасик, В.А. Маслова, О.А. Дмитриева, Ю.Н. Караулова и других.

Материалом исследования являются части легендарной компьютерной игры “Grand Theft Auto”, где персонажами являются гангстеры США, а также участники русской мафии.

Методы исследования:

- дескриптивно-аналитический: описание языковых единиц на основе их реализации в конкретном дискурсе;
- дефиниционный: извлечение семантического компонента слова в лексических словарях;
- интерпретативный: исследование внутренних проявлений объекта сквозь призму внешних;
- контекстуальный: извлечение параметров ситуации, в которой реализуется значение исследуемой языковой единицы;
- контрастивный: сопоставление понятийных, образно-перцептивных и ценностных характеристик, с целью выявления отличий.

Теоретическое и практическое значение полученных результатов заключается в том, что теоретические и практические положения и выводы работы дополняют и обогащают современные знания об особенностях разных культур. Научные результаты могут быть использованы в дальнейших исследованиях.

Структурно работа состоит из введения, двух глав, сопровождающихся выводами, заключения, списка литературы.

Во Введении кратко формулируется тема работы, аргументируется актуальность настоящего исследования, описываются объект и предмет, а также определяются цель и задачи, методы и материал исследования.

В Первой главе определяется методологический инструментарий исследования, анализируются ключевые понятия. Также в первой главе

приводится описание специфики предмета исследования, позволяющее определить вектор работы в практической части исследования, иными словами, сформировать базу для сравнительно-сопоставительного описания лингвокультурных типажей.

Во Второй главе выполняется описание параметрических характеристик лингвокультурных типажей «американский гангстер» и «русский бандит», актуализированных в языковой репрезентации. Также производится сравнительно-сопоставительный анализ описанных характеристик с последующими выводами.

В Заключении описываются основные итоги работы и перспективы дальнейшего исследования.

ГЛАВА 1. ЛИНГВОКУЛЬТУРНЫЙ ТИПАЖ КАК ПРЕДМЕТ ЛИНГВИСТИЧЕСКОГО ИЗУЧЕНИЯ

1.1. Антропоцентрическая парадигма как теоретическая основа описания лингвокультурного типажа

1.1.1. Лингвокультурология как продукт антропоцентрической парадигмы

Современная лингвистика является активно развивающейся отраслью гуманитарных и социальных наук. На данном этапе лингвистического знания принято говорить о языке как о части антропоцентрической парадигмы. Согласно В.А. Масловой «формирование антропоцентрической парадигмы привело к развороту лингвистической проблематики в сторону человека и его места в культуре, ибо в центре внимания культуры и культурной традиции стоит языковая личность во всем ее многообразии» [Маслова, 2001: 7].

Перейдя в антропоцентрическую парадигму, методология описания различных особенностей языковой системы дополняется анализом экстралингвистических факторов. Фокус исследователя сместился с объектов познания на субъект. Антропоцентрическая парадигма ставит во главу человека, а человек, в свою очередь, немислим вне языка и языковой способности.

Антропоцентрическая парадигма изучалась многими исследователями, известны работы таких ученых, как: В.А. Маслова, 2001; В.И. Карасик, 2011; Ю.С. Степанов, 1985 и других. Основа антропоцентрической парадигмы состоит в том, что языковой и речевой материал может рассматриваться только через призму языковой личности. Можно сказать, что в центре антропоцентрической парадигмы стоит человек, а способность коммуницировать – его главная характеристика.

Закрепление антропоцентрической парадигмы как основного концепта в науке привело к активному изучению человека, языка и культуры как единого целого. Появились новые цели исследований языка, новые понятия и методики. Теперь языковая личность находится в центре культурного пространства.

Культура – сложное и многогранное явление, имеющее коммуникативно-деятельностную, ценностную и символическую природу. Язык теснейшим образом связан с культурой: он прорастает в нее, развивается в ней и выражает ее [Маслова, 2000]. Эта идея и легла в основу лингвокультурологии.

Термин «лингвокультурология» утвердился благодаря исследованиям Н.Д. Арутюновой, Ю.С. Степанова, В.А. Масловой, В.И. Карасика, Н.Ф. Алефиренко, И.Г. Ольшанского, В.Г. Костомарова, Е.М. Верещагина и других.

В рамках современного научного знания существует множество определений понятия лингвокультурология. В.И. Карасик дает определение лингвокультурологии как «комплексной области научного знания о взаимосвязи и взаимовлиянии языка и культуры» [Карасик, 2002: 103].

В.А. Маслова определяет лингвокультурологию как «отрасль лингвистики, возникшую на стыке лингвистики и культурологии», как «гуманитарную дисциплину, изучающую воплощённую в живой национальный язык и проявляющуюся в языковых процессах материальную и духовную культуру», а также как «интегративную область знаний, вбирающую в себя результаты исследований в культурологии и языкознании, этнолингвистике и культурной антропологии» [Маслова, 2001: 30].

Принимая во внимание значение термина «лингвокультурология», в данной работе мы используем определение, предложенное В.А. Масловой, так как оно наиболее полно отражает сущность термина и предполагает

взаимодействие языка и культуры, а также отражает междисциплинарный характер лингвокультурологии.

Лингвокультурологический подход предполагает изучение языка как феномена культуры, исследует взаимосвязь культуры и языка и предлагает интерпретацию этого взаимодействия в единой системной целостности. Положение о том, что язык и культура находятся в непрерывном взаимодействии, получившее разработку в лингвокультурологии, взято за методологическую основу описания языковой личности в данной работе.

1.1.2. Языковая личность как базовая категория лингвокультурологии

Языковая личность – одна из базовых категорий лингвокультурологии, отражающая ментальность и менталитет обобщенного носителя естественного языка и предоставляющая этой научной дисциплине исследовательский инструмент для воссоздания прототипического образа «человека говорящего» [Воркачев, 2001].

Понятие «языковая личность» впервые было употреблено В.В. Виноградовым [Виноградов, 1980] в рамках исследования языка художественной литературы. Отправным моментом в изучении этого понятия стало изучение индивидуальной речевой структуры.

Комплексность подхода к изучению языковой личности проявляется в многообразии понимания языка, который может восприниматься как система, способность или текст. Языковая личность, как важная составляющая исследований в рамках антропоцентрической парадигмы, «кроме собственно лингвистических аспектов включает в себя различные коммуникативные характеристики речевого поведения: это «человек в его способности совершать речевые поступки» [Седов, 2004: 5].

Рассмотрение термина «языковая личность» базируется на понятии личности как субъекта, реализующего коммуникацию. Личность одновременно и продукт, и субъект истории, культуры, ее творец и творение. Творцом культуры человек становится благодаря способности быть субъектом деятельности, создающим и постоянно совершенствующим новую среду. На первый план выдвигаются интеллектуальные ее характеристики, так как интеллект наиболее интенсивно проявляется в языке и исследуется через язык [Карасик, 2002].

Благодаря исследователю Ю.Н. Караулову, языковая личность была системно структурирована и рассмотрена в трех уровнях. В своем труде «Русский язык и языковая личность» Юрий Николаевич Караулов под языковой личностью понимает «совокупность способностей и характеристик человека, обуславливающих создание им речевых произведений (текстов)» [Караулов, 1987: 3]. Там же упоминается модель рассмотрения языковой личности, которая, по его мнению, имеет три структурных уровня:

Ученый выделяет три уровня рассмотрения языковой личности: вербально-семантический, когнитивный и мотивационный. Так, по мнению исследователя, языковые личности отличаются: а) степенью структурно-языковой сложности; б) глубиной и точностью отражения действительности; в) определенной целевой направленностью [Караулов, 1987]. Следовательно, индивидуальность и субъектность языковой личности раскрываются через призму общения, именно языковая репрезентация личности раскрывает ее сущность.

Изучение языковой личности стало неотъемлемой частью лингвистического научного общества. Однако возникает вопрос о сопряженности понятий «языковая личность» и «концепт». Учитывая определение термина «лингвокультурный концепт», который определяется В.И. Карасиком и Г.Г. Слышкиным как «условная ментальная единица,

направленная на комплексное изучение языка, сознания и культуры» [Карасик, 2001: 75], мы можем рассматривать языковую личность как концепт, репрезентирующий языковую картину мира через призму своей собственной.

По мнению В.И. Карасика концепты – это ментальные образования, которые представляют собой хранящиеся в памяти человека значимые осознаваемые типизируемые фрагменты опыта. Типизируемость этих единиц закрепляет представления в виде различных стереотипов, их осознаваемость дает возможность передать информацию о них другим людям, их значимость закрепляет в индивидуальном и коллективном опыте важные характеристики действительности. Эти характеристики концептов представляют собой их образно-перцептивную, понятийную и ценностную стороны [Карасик, 2007: 27]. Следует предположить, что лингвокультурный типаж является концептом, а именно обобщенным образом представителя определенной социальной группы в рамках конкретной культуры, узнаваемым по специфическим характеристикам вербального и невербального поведения и выводимой ценностной ориентации [Там же: 33].

Таким образом, вышеописанные определения терминов «языковая личность» и «концепт» позволяют производить описание лингвокультурного типажа с включением их в методологический инструментарий.

1.2. Лингвокультурный типаж как единица исследования лингвокультурологии

1.2.1. Сущностные характеристики описания лингвокультурного типажа

Рассматривая феномен человека в языке, ученые пришли к необходимости изучения языковой личности, выделяя ее как индивидуальное или типизируемое образование в динамическом или статическом аспектах

[Караулов, 1987; Нерознак, 1996; Сиротинина, 2003]. Изучение и категоризация языковой личности может осуществляться с позиций различных наук: психологии, социологии, лингвистики, культурологии. Лингвокультурное описание языковой личности сочетает в себе все эти позиции, поскольку типизируемая в культурологическом аспекте языковая личность представляет собой лингвокультурный типаж, то есть обобщенное представление о человеке на основе релевантных объективных социально значимых этно- и социоспецифических характеристик поведения таких людей [Ярмахова, 2005].

Иными словами, лингвокультурный типаж является «узнаваемым образом представителей определенной культуры, совокупность которых и составляет культуру того или иного общества» [Карасик, Дмитриева, 2005: 8]. Так как лингвокультурный типаж акцентирует в себе внимание «во-первых, на культурно-диагностической значимости типизируемой личности для понимания соответствующей культуры, и, во-вторых, на изучении этой личности с позиций лингвистики (с учетом обозначения, выражения и описания соответствующего концепта, воплощенного в языке)» [Там же: 22], он является наиболее успешным для изучения особенностей определенной культуры.

Необходимо отграничить понятие «лингвокультурный типаж» от смежных с ним понятий, широко используемых в других исследованиях языковой личности. Такими основными понятиями являются «модельная личность» и «речевой портрет».

Модельная личность понимается как типичный представитель определенной этносоциальной группы, узнаваемый по специфическим характеристикам вербального и невербального поведения и выводимой ценностной ориентации. Модельная личность – это наиболее яркий, положительно маркированный представитель лингвокультурных типажей,

отражающий ту эпоху, в которой выделяется. Представители данного социума либо подражают модельным личностям, либо противопоставляют себя им.

Под речевым портретом в современной лингвистике понимается систематическое описание воплощенной в речи языковой личности определенной социальной общности. Речевое портретирование языковой личности является правомерным в любой сфере общения, поскольку человек в языке проявляется через свое коммуникативное поведение, а оно может отличаться в зависимости от той или иной сферы коммуникации. Лингвокультурный типаж проявляется через коммуникативное поведение, и речевое портретирование «представляет собой продуктивный исследовательский прием, если, разумеется, такой типаж не относится к исторической архаике и допускает изучение посредством наблюдения».

Таким образом, лингвокультурный типаж, пересекаясь во многом с рассмотренными смежными понятиями, тем не менее, не совпадает ни с одним из них, представляя собой отдельное понятие, являющееся базовым для теории лингвокультурных типажей, которая дает новый ракурс в исследовании языковой личности, акцентируя внимание на культурно-диагностической значимости типизируемой личности для понимания соответствующей культуры с позиций лингвистики.

Особый вклад в развитие теории лингвокультурных типажей внесли ученые Волгоградской лингвистической школы, поэтому в практической части настоящей работы исследование лингвокультурного типажа будет основываться на классификации, созданной учеными В.И. Карасиком и О.А. Дмитриевой [Карасик, Дмитриева, 2005].

Обозначенный выше алгоритм описания лингвокультурного типажа состоит из трех этапов. Прежде всего, выполняется описание понятийной стороны лингвокультурного типажа, которое заключается в анализе словарных единиц, проводится анализ данных различных видов словарей,

содержание которых включает исследуемую лексему. На втором этапе рассматриваются перцептивно-образные характеристики, именуемые О.А. Дмитриевой «паспортом лингвокультурного типажа» [Дмитриева, 2007]. При описании образного представления лингвокультурного типажа рассматриваются такие характеристики, как внешний облик, гендерная принадлежность, социальный статус, окружение и другие. На третьем этапе выделяются ключевые ценностные предпочтения лингвокультурного типажа, иными словами ценностные ориентиры. Ценностная сторона является принципиально значимой в структуре как концепта в целом, так и лингвокультурного типажа в частности. Именно этот компонент является культурно значимым [Дмитриева, 2007].

Считаем важным отметить тот факт, что лингвокультурный типаж обладает рядом значимых признаков: 1) ассоциативность (типажи имеют ряд устойчивых ассоциаций); 2) хрестоматийность (типажи широко узнаваемы, фигурируют в разных видах дискурса); 3) рекуррентность (частотность воспроизведения типажа в массовом сознании); 4) знаковость (способность типажа репрезентировать культуру); 5) типичность (выделение ярких, презентационных черт в типаже с привлечением типичной ситуации, обстановки, среды обитания данного типажа без упоминания индивидуальных признаков); 6) прецедентность (постоянное обращение к типуажу и его обновление) [Дмитриева, 2007: 57]. В этом контексте значительный интерес представляет анализ лингвокультурных типажей «американский гангстер» и «русский бандит» как модельных личностей, проявляющих вышеозначенные признаки.

В нашем исследовании рассматриваются особенности актуализации лингвокультурных типажей «американский гангстер» и «русский бандит» в пространстве компьютерно-игрового дискурса. Материалом для анализа

послужили три компьютерных игры серии “Grand Theft Auto” американского производства.

1.2.2. Алгоритм моделирования лингвокультурного типажа

Учитывая, что человек и язык взаимосвязаны, анализируя феномен их взаимодействия, учёные определили языковую личность как типизируемое образование. Типизация языковой личности осуществляется с позиций таких наук, как: лингвистика, психология, социология и культурология. Типизируемая с точки зрения культурологии языковая личность представляет собой лингвокультурный типаж, то есть обобщенное представление о человеке на основе релевантных объективных социально значимых этно- и социоспецифических характеристик таких людей, совокупность которых составляет культуру того или иного общества [Мурзинова, 2010]. Данное типизируемое образование содержит в себе набор ценностных характеристик, которые определяют поведение и образ жизни рассматриваемой языковой личности. Как следствие, лингвокультурный типаж изображается в популярной культуре: литературе, кинематографе, компьютерных играх.

Описание американского гангстера и русского бандита проходит в рамках дифференциального анализа, соответственно, в рамках алгоритма моделирования лингвокультурного типажа, предложенного О. А. Дмитриевой.

Трехступенчатый алгоритм описания ЛКТ первым шагом предполагает выполнение описание понятийной стороны лингвокультурного типажа, которое заключается в анализе словарных единиц. На данном этапе проводится анализ словарей, а именно исследуемой лексемы. На втором этапе рассматриваются образные характеристики, которые составляют «паспорт лингвокультурного типажа» [Дмитриева, 2007]. При описании образного представления лингвокультурного типажа рассматриваются такие

характеристики, как внешность, происхождение, сфера деятельности, окружение и другие. Заключительный этап описания лингвокультурного типажа включает в себя описание ценностной ориентации ЛКТ [Там же].

Следуя вышеописанному алгоритму, нами рассматриваются особенности проявления лингвокультурных типажей «американский гангстер» и «русский бандит» в пространстве компьютерно-игрового дискурса на материале серии игр “Grand Theft Auto”.

1.3. Компьютерно-игровой дискурс как пространство актуализации лингвокультурного типажа

1.3.1. Понятие дискурса в современной лингвистике

Понятие «дискурс» является объектом исследования не только в лингвистике, но и в ряде других сфер научной деятельности, предметом изучения которых становится сам язык. Одним из первых ученых, изучающим понятие «дискурс» стал французский ученый Эмиль Бенвенист, считавший, что дискурс является речью, которая присуждается человеку.

Множество интерпретаций дискурса приводят к сложности понимания данного термина. В разные периоды трактовка содержания дискурса существенно менялась.

Рассмотрим толкование термина «дискурс» как «текст». Н.Д. Арутюнова описывает дискурс, как «связный текст в совокупности с экстралингвистическими, прагматическими, социокультурными, психологическими и другими факторами, текст, взятый в понятийном аспекте; речь, рассматриваемая как целенаправленное социальное действие, как компонент, участвующий во взаимодействии людей и механизмах их сознания (когнитивных процессах)» [Арутюнова, 1997: 136].

В.И. Карасик определяет в рамках своей работы «О типах дискурса» дискурс как «текст, погруженный в ситуацию общения» [Карасик, 2000: 5].

Если сравнивать толкования Н.Д. Арутюновой и В.И. Карасика, то можно заметить, что необходим коммуникативный фактор, несмотря на то что дискурс связывают с текстом.

М.Л. Макаров разграничивает понятие дискурса и текста, подчеркивая, что дискурс является процессом речевой деятельности, а текст – это некий продукт, полученный в ходе речевой деятельности и зафиксированный на письме [Макаров, 2003].

Т.А. ван Дейк в своей работе «Язык. Познание. Коммуникация» определяет дискурс как письменный или речевой вербальный продукт коммуникативного действия [ван Дейк, 1989]. Другими словами, он считает, что дискурс – это не речевая деятельность, но служит уже конечным результатом в ходе коммуникативной ситуации. Данное определение мы не можем отнести к группе «дискурс – коммуникативное событие», так как дискурс является следствием этого события.

С. Слембрук вслед за Т.А. ван Дейком определяет дискурс как связную речь или письменные документы естественно проявляющиеся [Слембрук, 2001]. Оба исследователя считают, что дискурс может проявляться, как на письменном носителе, так и в речи, однако отказываются от идеи «дискурса как речевой продукт».

Похожую точку зрения имеет З. Харрис, который утверждает, что дискурс – это последовательность предложений, которая произносится, либо записывается одним или более человеком в зависимости от ситуации [Harris, 1952].

Р.А. Каримова в своей работе «Семантико-структурная организация текста (на материале устных спонтанных и письменных текстов)» определяет дискурс как «сложное коммуникативное явление, включающее наряду с текстом внеязыковые факторы, которые влияют на его производство и восприятие» [Каримова, 1991: 8]. Данное определение интерпретируется как

коммуникативное событие, однако не исключает присутствие текста и экстралингвистических факторов, как и в определении Н.Д. Арутюновой.

В преломлении к нашему исследованию наиболее оптимальным представляется социально-прагматический подход. Согласно определению Н.Д. Арутюновой, «дискурс есть связный текст в совокупности с экстралингвистическими – прагматическими, социокультурными, психологическими и другими – факторами; текст, взятый в событийном аспекте; речь, рассматриваемая как целенаправленное социальное действие, как компонент, участвующий во взаимодействии людей и механизмах их сознания (когнитивных процессах) [Арутюнова, 1998]. В соответствии с этим определением в нашей работе мы будем использовать понятие дискурса как совокупности текстов, использующихся в схожих речевых ситуациях.

1.3.2. Компьютерно-игровой дискурс и его особенности

Проблему типологии дискурса изучали многие исследователи: Карасик В.И., Прохоров Ю.Е., Рождественский Ю.В., Т. ван Дейк и другие. Среди множества разновидностей дискурса дифференцируется компьютерно-игровой.

Вслед за П.В. Часовским мы определяем компьютерно-игровой дискурс как текст, находящийся в ситуации общения в ходе анимационных игр в виртуальном пространстве, а также одним из видов символической реальности, который был создан на основе компьютерных технологий при реализации принципа обратной связи с игровыми целями [Часовский, 2020].

Говоря об особенностях компьютерно-игрового дискурса Л.В. Енбаева и Ю.С. Ханжин выделяют две большие группы характеристик данного дискурса: макроуровневые и микроуровневые особенности [Енбаева и др, 2018].

Основной единицей анализа дискурса видеоигр на макроуровне называют жанры текста, определяемые как «типы дискурса, используемые в определённых контекстах, имеющие чётко выраженные и узнаваемые нормы организации и структуры, а также определённые коммуникативные функции» [Ensslin, 2012: 50].

К макроуровневым особенностям относятся:

1. Полижанровость (использование двух и более жанров в рамках данного дискурса, например, игровые правила, описания (умений, чемпионов, заданий), системные сообщения, сообщения в чате, настройки).

2. Паратексты (сообщение на форумах, сайтах, отзывы, системные требования).

3. Креолизованность (комбинирование средств разных семиотических систем в комплексе, отвечающем условию текстуальности, например, в мультимедийных иконических знаках: уровень, карта, задания, умения, инвентарь, статистика, здоровье, энергия, настройки, и пр.) [Енбаева и др, 2018].

Микроуровень дискурса видеоигр представлен разнообразными лексическими единицами, используемыми представителями различных игровых сообществ. Рассмотрим особенности микроуровня:

Данная группа делится на лексические, лексико-грамматические особенности и синтаксические.

Лексические:

1. Наличие специальных лексических единиц (игровой лексики, терминов).

2. Сужение и расширение семантики.

3. Сокращения и аббревиатуры 1. Top, mid, bottom (bot).

Лексико-грамматические:

неморфологический способ словообразования (конверсия) Push – наступление по линии, уничтожение построек Drop – предметы, которые появляются на месте смерти монстров и боссов.

Синтаксические:

1. Эллиптичность (бессказуемые конструкции, пропуск местоимений, второстепенных членов предложения).

2. Стяжение словосочетаний и предложений в аббревиатуры (употребление аббревиатур вместо целого ряда предложений для сокращения количества времени [Енбаева и др, 2018]).

Компьютерно-игровой дискурс представляет собой богатый источник материала для лингвистических исследований, при проведении которых необходимо учитывать их специфику как дискурсивных явлений, относящихся к сфере компьютерной коммуникации. Таким образом, анализируя особенности презентации языковой личности в пространстве компьютерно-игрового дискурса, мы моделируем лингвокультурный типаж с учетом категориальных особенностей данного типа дискурса.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

Учитывая тот факт, что в настоящее время современная лингвистика развивается в рамках антропоцентрической парадигмы, в фокус внимания помещается человек и его способность коммуницировать в рамках определенной культуры. Иными словами, человек, язык и культура рассматриваются как единое целое. В условиях антропоцентрической парадигмы рождаются новые подходы и методы изучения взаимосвязи языка и человека. В том числе, появление лингвокультурологического подхода предполагает, что язык и культура находятся в непрерывном взаимодействии, это дает нам возможность всецело описать языковую личность, которая и является объектом исследования.

Так как языковая личность – обобщенный носитель естественного языка, с помощью этой базовой категории лингвокультурологии возможно исследовать «человека говорящего», рефлектирующего культурные особенности в речи и являющегося, таким образом, уникальной модельной личностью.

В рамках нашего исследования основополагающим термином является лингвокультурный типаж, то есть типизируемая личность, обладающая неким набором специфических характеристик вербального и невербального поведения. В нашей работе мы исследуем лингвокультурные типажи «американский гангстер» и «русский бандит» в соответствии с алгоритмом, предложенным О.А. Дмитриевой, то есть анализируем языковую репрезентацию понятийных, образных и ценностных характеристик лингвокультурных типажей «американский гангстер» и «русский бандит». Во время анализа необходимо учитывать категориальные особенности компьютерно-игрового дискурса, в который и помещены лингвокультурные типажи «американский гангстер» и «русский бандит».

ГЛАВА 2. СПЕЦИФИКА ЛИНГВОКУЛЬТУРНЫХ ТИПАЖЕЙ «АМЕРИКАНСКИЙ ГАНГСТЕР» И «РУССКИЙ БАНДИТ»: СРАВНИТЕЛЬНО-СОПОСТАВИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ

Так как предметом исследования современного языкознания является языковая личность, являющаяся «своеобразным кодом – ключом к пониманию ценностей этой культуры, условий жизни людей, стереотипов их поведения как ядро коллективного национального сознания» [Карасик, 2001: 16], иными словами, концептом, то изучение лингвокультурных типов строится по модели концептуального анализа и представляет собой выявление понятийных, образных и ценностных характеристик модельной личности.

Нами были рассмотрены репрезентированные языковыми средствами характеристики лингвокультурных типов «американский гангстер» и «русский бандит» и выполнено его комплексное моделирование.

На основе полученных данных мы произвели сравнительно-сопоставительный анализ лингвокультурных типов, описав схожие и различающиеся понятийные, образные и ценностные характеристики.

2.1. Понятийная составляющая лингвокультурного типажа «американский гангстер»

Будучи ядром коллективного национального сознания, лингвокультурный типаж является разновидностью концепта. Анализируя понятийную сторону этого концепта, мы выявили возможные языковые выражения, репрезентирующие концепт в определенный период.

В настоящем параграфе мы прибегаем к использованию терминов номинативного поля [Попова, Стернин, 2007], чтобы описать концепт посредством его языковой объективации.

Согласно полевой теории концепта [Попова, Стернин, 1999] модель концепта может быть представлена как ядро с околядерным пространством и периферией. Если ядро представляет собой основное понятие, то на периферии «находится все то, что привнесено культурой, традициями, народным и личным опытом» [Маслова, 2008: 55]. Иными словами, ядро – понятийный слой, который может быть описан словарным значением лексемы. Периферия же включает в себя более абстрактные признаки, обусловленные национальным менталитетом. К периферии также относят интерпретацию, стереотипизацию, ассоциации и другое.

Так как понятие «лингвокультурный типаж» неотделимо от понятия «концепт», в настоящем параграфе мы рассмотрим ядро концепта «американский гангстер», которое представлено лексемой “gangster”. Анализ зоны периферии пройдет путем описания синонимических лексем ядра концепта “gangster”.

Применяя инструментарий дефиниционного анализа, нами было изучено описание лексемы “gangster”, а также ее синонимов. Для анализа был использован материал словарей английского языка. Среди лексикографических источников мы выделяем: Cambridge Dictionary [2013], Dictionary.com, Lexico, Merriam- Webster Collegiate Dictionary, Longman Dictionary of Contemporary English [2010], Thesaurus.com, Macmillan Dictionary [2002].

В результате дефиниционного анализа нами было установлено, что ядро концепта «американский гангстер», а именно лексема “gangster”, представлено следующими лексико-семантическими значениями:

1. A member of a group of violent criminals [Cambridge Dictionary];
2. A member of a gang of criminals, especially a racketeer in an organized crime syndicate [Dictionary.com];
3. A member of a gang of violent criminals [Lexico];

4. A member of an organized group of criminals [Macmillan Dictionary].

Анализируя доминирующие признаки, повторяющиеся при описании лексемы “gangster”, наиболее рекуррентными оказались жестокость и принадлежность к криминалу.

На основе изучения синонимов лексемы “gangster”, принадлежащих периферии поля концепта «американский гангстер», нами были выделены следующие лексические единицы: “hoodlum” (хулиган), “mafioso” (мафиози), “racketeer” (рэкетир), “murderer” (убийца), “bandit” (бандит). Вышеописанные лексические единицы дают основание описать гангстера как жестокого участника криминальной группы, обладающего качествами хулигана и убийцы.

2.2. Образно-перцептивные характеристики лингвокультурного типажа «американский гангстер»

Описание лингвокультурного типажа «американский гангстер» в полной мере возможно на основании анализа его образных характеристик, которые и составляют паспорт ЛКТ. При анализе образных характеристик мы пользовались алгоритмом, предложенным О.А. Дмитриевой, то есть анализировали такие характеристики, как внешность, среда обитания, речевые особенности, сфера деятельности, круг общения и материальное положение.

2.2.1. Образ американского гангстера в компьютерной игре “Grand Theft Auto: Vice City” (2002)

Проанализируем компьютерную игру в жанре приключенческий боевик “Grand Theft Auto: Vice City” (2002), протагонистом которой является Томми Версетти.

Следуя алгоритму анализа образно-перцептивных характеристик, мы исследовали образ американского гангстера, созданный в компьютерно-игровом дискурсе. Нами были поочередно описаны образные характеристики персонажа, позволяющие сформировать представление о лингвокультурном типаже «американский гангстер».

1. *Внешность, одежда и атрибуты.*

Особенность, на которую игрок первоначально обращает внимание – это характерные черты лица героя. Резкие и грубые, они выражают решительный характер и суровость главного героя игры. Даже при первом появлении героя очевиден его резкий и волевой характер. Вышеописанное подтверждается дерзкой и уверенной походкой.

Томми Версетти – 35-летний мужчина с темными волосами. Американец итальянского происхождения, изображен высоким, смуглым, красивым, с причесанными темно-каштановыми волосами. Привлекательный вид героя подтверждается многочисленными высказываниями противоположного пола в его адрес, в том числе знакомой по имени Мерседес. В ее высказывании, содержащем описательное прилагательное *handsome*, прослеживается оценочность по отношению к Томми: “*See you around handsome*”. Для окружения он представляется привлекательным мужчиной.

Главный персонаж предстает перед нами в голубой гавайской рубашке с темно-синими пальмами, золотым жемчужным ожерельем на шее, золотыми часами на левом запястье в синих джинсах и белых кроссовках. Несмотря на его, казалось бы, пафосный внешний вид, Томми отнюдь не вызывает антипатии, а наоборот, располагает к себе.

2. *Среда обитания.*

Действие игры происходит в вымышленном американском городе – аналоге Майами – Вайс Сити. Здесь разворачиваются основные события игры.

Просторы города позволяют Томми почувствовать свободу действий и, тем самым, раскрыть особенности его характера.

3. *Речевые особенности и манера поведения.*

Манера речи Версетти резкая и уверенная. Томми – сторонник экономии речевых ресурсов, он старается не использовать длинные предложения. Несмотря на простоту изложения своих мыслей, перлокутивная сила высказываний героя или сила воздействия на адресата значительна. Использование фразового глагола *shut up* с целью подчеркнуть долженствование, а также отсутствие ответа адресата подтверждают это:

“ - Ken: I have an invite, of course I have an invite, but there's no way that I'm going out there, sticking my head out the door - no way! Not gonna happen.

- Tommy: I told you, shut up! I'll go myself..”

В речи Томми ярко выражена конативная функция языка, которая направлена на воздействие на адресата. Это проявляется использованием императивов, диантической модальности, неиспользованием повествовательных предложений. При этом отсутствует фокусировка на контактном элементе ситуации, то есть игнорируется фатическая функция языка: Томми немногословен, не использует языковые конструкции вежливости, наоборот, переходит сразу к делу:

“ - They're laughing at me, Tommy. At me! Umberto Robina! They're doing whatever they like!

- You want somebody taken care of? I can handle it, but it's gonna cost you. I know we're brothers and all, but this is business.

- Tommy. You a real man. Businessman, a gentleman”.

Несмотря на лаконизм и выразительность речи, Томми Версетти умело сочетает противоречащие понятия, в его речи прослеживается эффект обманутых ожиданий. Подобное средство усиления выразительности речи оказывает сильное влияние на адресата:

“- *Son, I could shoot a fly off your head at 80 feet.*

- *Oh really?*

- *Yeah. I learnt in the army.*

- *Fly shooting real popular in the army? Glad I don't pay tax.*

- *You tryin' to be funny kid?”*

Нередки случаи употребления ненормативной лексики, в частности разговорного эмоционального инвектива *shit*: “*There goes my careful planning blown to shit, thanks to you. You screwed up real good, Lance!*” Томми эгоистичен, обращаясь к людям статусом ниже, он использует уничижительные обороты, а именно – выражения, представляющие адресата в неблагоприятном свете: “*You two, off your asses. Let's go... Get in the car, useless.*” Неуважение и неучастие также подтверждается использованием глагола *get* в императивном наклонении.

В вышеописанных примерах отсутствуют маркеры вежливости, связанные с нежеланием говорящего прямо высказать свое мнение, наоборот, речи Томми спонтанна и часто носит грубый характер. Особенность темперамента героя, однако, можно проследить, обратив внимание не только на семантику конкретных лексем, а также на иные, паралингвистические средства общения: интонацию, тембр голоса, паузы и другие.

4. Сфера деятельности.

Томми – хладнокровный и расчетливый человек. Он способен на неоправданную жестокость и бесчеловечность. Герой позиционирует себя совершенным лидером с необъемлемой властью. Его речь изобилует директивными речевыми актами с целью побуждения адресата подчиниться приказам: “*Shut up, sit down, relax. I'll tell you what we're gonna do. You're gonna find out who took our cocaine - and then, I'm gonna kill them.*”

В силу своего рода деятельности Версетти руководствуется такими принципами, как равнодушие, безжалостность и эгоизм. Томми – пример

стабильности, он следует своим собственным принципам до самого конца. Герой планомерно и уверенно идет к своей цели: стать самым авторитетным гангстером Вайс Сити: *“Relax, both of you, let me think for a second! Tommy Vercetti just doesn't cut and run.”* В данном примере использована идиома *cut and run* в значении «поспешно уходить» совместно с вспомогательным глаголом *to do* в третьем лице в отрицательной форме, что свидетельствует о его негибкости Томми на пути к цели.

5. *Круг общения и досуг.*

Реконструируя криминальную обстановку, авторы игры наделили Томми близкими по духу друзьями. В его кругу общения превалируют криминальные авторитеты: Хуан Кортес, Лэнс Вэнс, Эйвери Кэррингтон. Несмотря на свою жестокость, в общении с друзьями Томми предстает мягким и наивным, что не раз приводило к предательству со стороны друзей.

Так как Томми увлечен деятельностью, которой он занимается, все свободное время он посвящает достижению цели в данной сфере.

6. *Материальное положение*

Будучи главной криминальной фигурой Вайс Сити, Томми имеет во владении не только наличные деньги, но и огромное количество недвижимости, которая приносит ему доход в обмен на покровительство его банды.

7. *Происхождение*

Фамилия Томми обращает внимание игрока на его происхождение. Однако итальянские корни оставили след не только на фамилии героя, но также и на внешности и характере. Томас родился в США и все детство провел с отцом. Будучи сыном простого работника типографии, Томас постоянно был привлечен к грязной работе. Томми планировал пойти по стопам своего отца, но, по его собственным словам, «жизнь повела его по другой дороге».

Базируясь на материале компьютерной игры “Grand Theft Auto: Vice City” (2002), нам удалось выявить актуализированные характеристики ЛКТ «американский гангстер». Среди них мы выделяем основные: 1) *решительность*; 2) *самоуверенность*; 3) *эгоистичность*; 4) *жестокость*; 5) *властность*.

2.2.2. Образ американского гангстера в компьютерной игре “Grand Theft Auto: San Andreas” (2004)

В следующей части игры “Grand Theft Auto: San Andreas” (2004) главным героем выступает Карл Джонсон, который, происходит из афроамериканской семьи, проживающей в гетто. Нами не случайно была выбрана эта часть игры, поскольку главный персонаж, Карл Джонсон является представителем культуры типичного американского гетто. В настоящем параграфе мы исследуем речевое поведение героя, рефлектирующее образ американского гангстера.

1. *Внешность, одежда и атрибуты.*

Карл, также известный как CJ, представлен заурядным представителем «цветного меньшинства». Соответствуя условиям, в которых он вырос, и своему происхождению, CJ по ходу сюжета игры эволюционирует из трусливого парня в истинного американского гангстера.

Изначальный внешний вид Карла соответствует повседневному виду горожанина, что не подходит стилю его банды. Нелепость и несоответствие дресс-коду репрезентируется в замечании одного из участников банды насчет внешнего вида Карла с помощью пассивной формы глагола *to see* в сочетании с описательным прилагательным *embarrassing*, что в совокупности означает неловкость нахождения рядом с Карлом: “*Yeah, and get yourself some colours, fool. And a haircut – it's embarrassing to be seen with you*”. Обращение *fool* также

объективирует нелепость Карла, не воспринимаемую его окружением. Обычно он носит белую майку, синие джинсы и черные кроссовки. Он афроамериканец с короткой прической, черными волосами, карими глазами, небольшим количеством волос на лице. Несмотря на то, что Карл заметно ниже ростом, чем большинство других персонажей, это не является поводом для насмешек.

Телосложение Карла худощавое, он не следит за своим телом, что отличает его от типичного американского гангстера. Другие члены банды призывают CJ начать работу над своим телом, чтобы соответствовать физическому состоянию гангстера. Описание с условным наклоном отражает невозможность продолжения существования героя в таком теле: *“If you don't respect your body, ain't nobody going to respect you! You're too skinny, CJ, you need to pack on some muscle! There is a gym I go to a couple blocks out from the Grove. Go check it out and get yo'self a gangsta's physique”*.

Его приятелям кажется, что CJ недоедает: *“Man cannot live on bread alone. I know. I've tried that shit. Carl, you look a little thin, man. You gotta be hungry, man.”* В примере для описания худобы Карла употреблено количественное местоимение *a little* в сочетании с прилагательным *thin* в значении «худощавый».

2. *Среда обитания.*

Карл помещен в вымышленный штат США под названием San Andreas. В этом штате проживает огромное количество этнических группировок, в том числе афроамериканцы.

3. *Речевое поведение.*

Все свое детство Карл провел в социально неблагополучном районе города. После пяти лет вдали от родного дома, его речь выглядит более нормированной, по сравнению с другими членами банды. На протяжении всего сюжета игры он использует социально-этнический диалект чернокожих

(Ebonics). Примером может служить повторяющееся использование отрицательной формы глагола *to be – ain't*: “*That ain't my gun.*” В речи Карла превалирует использование глагольной формы *gonna* вместо нормативной *to be going to* для обозначения будущего времени: “*Yeah, Grove gonna get back on its feet now for sure though.*”.

Отличительной особенностью речевого поведения Карла является использование дискурсива “*done*”. В предложении “*somebody done locked the hatch!*” происходит замена страдательного причастия “*has locked*”. Эта особенность выделяет его среди других членов банды.

Неприметный на первый взгляд Карл насыщает свою речь сленговыми словами и выражениями, что делает его более яркой фигурой. Часто употребляются следующие эмоциональные инвективы: “*homie*”, “*hood*”, “*whassup*”, “*I'm down*”.

Важно отметить, что в большинстве случаев манера общения Карла уважительная, даже если коммуникация происходит с людьми статусом ниже. Разговор Карла основывается на максиме великодушия, соблюдается позиция равенства в диалоге. Он не пытается отстоять свою правоту и признает ошибки. Выражая вежливость на лексическом уровне, он использует фразу *my bad*:

- “- *Hey, what's happening with you, Jeffrey?*
- *Hey, man, it's OG Loc, homie – OG Loc!*
- *My bad. How was it, though, homie?*”

Карл особое значение придает кругу общения, он ценит своих друзей и приятелей. В данной дескрипции прослеживается важность дружбы, которая находится на одном уровне с семьей. Сравнение описано с помощью предлога *like*:

- “- *Why you just didn't quit, man? We was like family, homie.*

- *I had no choice... I had to do it... I just see the opportunity. When I'm gone, everyone gonna remember my name... Big...Smoke...*

-*Oh, damn, man... What a waste.*”

Карл способен сопереживать и сожалеть. Он восклицает об утрате, используя *what a* в сочетании с исчисляемым существительным в единственном числе *waste* описана горечь потери друга, несмотря на то, что тот предал его.

В процессе игры Карл становится значимой фигурой в штате, но, тем не менее, речевые особенности персонажа остаются неизменными.

4. *Сфера деятельности.*

В начале игры Карл, словно воспитанный улицей, упрямо придерживается бандитских взглядов, он стойко следует «уличному кодексу», наивно полагая, что другие гангстеры также придерживаются этих вымышленных правил: “*Hey, mother-fucker, the code of the streets is that I don't snitch.*” Карл уверен, что в соответствии с кодексом гангстеру не положено «доносить» на других бандитов, в примере это подтверждается использованием вспомогательного глагола *to do* в отрицательной форме и смыслового глагола *snitch*.

Однако постепенно Карл отходит от бандитских принципов. После предательства приятеля Биг Смоука Карл осознает свою наивность и понимает, что банда – лишь «якорь» в его карьере. Карл свободолюбив, а банда – бремя. Это подтверждается использованием фразового глагола *drag down* в значении «тащить», смысловая нагрузка которого обеспечена включением предлога *down* в значении *вниз*: “*Man, what the 'hood done for me? Always dragging me down.*”

5. *Круг общения и досуг.*

На начало игры Карл имеет отношения только с теми, кто был в непосредственной близости к его банде и семье. Однако к концу игры Сиджей обрывает знакомствами из сферы развлечения и бизнеса.

6. *Материальное положение.*

В начале игры Карл не может позволить купить себе еды: *“I'm kinda short, you know. C.R.A.S.H. took all my paper, man, left me with nothing but small change...”* Он описывает себя как «испытывающего нехватку чего-либо», это подтверждается отрицательным местоимением *nothing*.

Однако к концу игры герой имеет огромное состояние, он с радостью подтверждает факт приобретения особняка: *“I'm alright, man. Hey, man – we off to our new spot! We got a mansion, Sweet! We been putting in work, and shit is going well.”*

7. *Происхождение.*

Карл Сиджей Джонсон родился в гетто в многодетной семье. У него есть отец, но Сиджей никогда его не видел. По словам Карла, его старший брат Свит и был главой семьи Джонсонов.

Таким образом, на основе интерпретитивного анализа компьютерной игры “Grand Theft Auto: San Andreas” (2004) нам удалось выделить такие доминирующие характеристики ЛКТ, как: 1) *готовность на действия*; 2) *жестокость*; 3) *харизматичность*; 4) *преданность*; 5) *рассудительность*.

2.2.3. Образ американского гангстера в компьютерной игре Grand Theft Auto 5 (2013)

1. Внешность, одежда и атрибуты.

Майкл – темноволосый мужчина в возрасте, хотя выглядит он молодо. Он хорошо одевается, в его гардеробе преобладают костюмы серого цвета. Он следит за собой: аккуратно стрижётся, всегда опрятен. Несмотря на свой излишний вес, Майкл в неплохой форме, он занимается спортом: бегает на небольшие расстояния и занимается велопрогулками. Некоторые персонажи отмечают то, что из-за его вредных привычек зубы и пальцы Майкла окрасились в желтый цвет: он выкуривает примерно одну пачку сигарет в день.

Телосложение Майкла плотное, у него крепкие и жилистые руки и ноги. Это, безусловно, связано с тем, что ранее он был спортсменом. Хотя Майкл не страдает ожирением, многие из окружения иногда высмеивают его за довольно большой живот. Его старый знакомый, соучастник многих криминальных дел, Тревор сказал, что, впервые встретив Майкла, он описал его, как: *“kinda fat, but strong underneath.”*

2. Среда обитания.

Майкл родился в 1965 году на Среднем Западе Соединенных Штатов. Вырос в бедной семье, проживавшей в трейлерном парке. После серии успешных ограблений, Майкл перебрался в богатый район Лос-Сантоса. Там его жизнь медленно превращалась в настоящий кошмар. Майкл становился все более несчастным из-за того, что оставил свою преступную жизнь ради семейной, о которой он мечтал. Большую часть своих дней он проводил, заглушая депрессию алкоголем.

3. Речевые особенности и манера поведения.

Основная идея разработчиков при создании главных героев заключалась в том, что все персонажи должны быть наделены недостатками. Это делает их

интересными, но в то же время не вызывающими неприязнь. Другими словами, персонажи напоминают реальных людей, не положительных, но и не отрицательных героев.

Майкл – не исключение. В самой первой сцене он проходит сеанс терапии с психиатром. Во время сеанса он рассказывает доктору, что его жизнь разрушена, несмотря на то, что он богат. В самом начале игры Майкл выходит из себя. Используя абстрактное существительное *opportunities*, Майкл делает акцент на неудовлетворенности своей жизнью и, в особенности, своим сыном:

“-Hey, I didn't have the advantages that kid has. By the time I was his age, I'd already been in prison twice. I robbed banks, I ran whores, I smuggled dope.

- And you consider them achievements?

- These were the opportunities I had. At least I took 'em!

- And where did these opportunities get you, Michael?

- They got me right...fucking here! The end of the road, with a big house and a useless kid...and I'm talking to you because no one else gives a shit! Oh, I'm living the dream, baby, and that dream is...it is fucked!”

Используя прошедшее совершенное время и придаточное времени *by the time*, Майкл сопоставляет себя с сыном и вновь демонстрирует недовольство последним, который не использует имеющиеся возможности.

Его вспыльчивый характер проходит красной линией по всей игре: очень часты вспышки гнева. Другими словами, Майкл не умеет управлять своим темпераментом. Однако, несмотря на то, что Майкл жесток и способен на убийство, он умеет сострадать и прийти на помощь. Примечательно, что даже по отношению к заложникам Майкл проявляет сочувствие. В пример мы приводим пропозицию, в которой параметры ситуации репрезентируют такую характеристику Майкла как эмпатия. Несмотря на то, что его подельник

Тревор намерен лишить свидетеля ограбления жизни, Майкл решает подкупить его, преподнеся слиток золота, тем самым сохранив ему жизнь:

“ - *Hey, get up! (даем слиток золота) You tell 'em something that ain't on the news already.*

- *Yeah, Yeah , I understand. Not a word. I never saw a thing!”*

Легкомысленный поступок Майкла приводит соучастника преступления в гнев, он возмущен мягкостью приятеля: “*You're going as soft as your old flaccid skin.*” В своем высказывании он использует синтаксическую сравнительную конструкцию *as...as*, указывая на образное сходство «дряблой» кожи Майкла и его мягкотелую личность.

Майкл всегда хочет произвести впечатление человека, уверенного в себе, способного и находчивого, каким он на самом деле и является. Майкл умело справляется с опасными ситуациями, он настолько уверен в себе, что порой даже эгоцентричен. Даже жена Майкла Аманда называет его эгоистом и лжецом: “*...murdering, egocentric hypocrite*”. Майкл критикует ценности и решения других людей, но всегда находит объяснение своим собственным сомнительным действиям и склонен думать, что его образ действий является исключительно правильным. Более того, если Майкл подвергается критике, он склонен прибегать к сарказму как способу борьбы с противоречащими собственному мнению суждениями и отшучиваться, чтобы не разрушить образа в своей голове. В дискуссии с Тревором Майкл «держит удар» и в ответ на оскорбление со стороны товарища применяет прием язвительной насмешки:

“- *You're like every other asshole. You made a bit of money, and you became a turd.*

- *I've got news for you, I was always a turd.”*

В целом, Майкл – многоплановый персонаж. Он не является исключительно положительным или отрицательным. Главный сценарист

“Grand Theft Auto 5” (2013) Дэн Хаузер говорит о Майкле следующее: «Его недостатками, безусловно, являются его большое эго, неспособность контролировать свой горячий темперамент и его неготовность идти на компромиссы. Для меня это очень интересный персонаж. Мужчина, которому за 40, у которого куча денег, не знает, что делать с этим всем. Теоретически он победил, но это не та победа, какую он себе представлял».

Акцент Майкла очень близок к общеамериканскому. Ротичность как характеристика речи широко распространена в Северной Америке, и звук /r/ слышен во многих североамериканских акцентах.

Майкл и Тревор ведут жаркие споры на протяжении всей истории, и эти споры не только эскалируют сюжет, но и развивают персонажей, поскольку в спорах появляется новая для игрока информация. Угрозы и грубость – частая составляющая этих споров. Эмоциональные инвективы, такие как “*fuck*”, “*shit*” и многие другие часто встречаются в речи Майкла: “*Oh, you’re fucking A-right it’s sarcasm! You fuck!*”. Преднамеренные нападки, подобные этим, не являются чем-то необычным в речи Майкла. Кроме того, обценная лексика часто возникает в обычной речи Майкла, даже в дискуссиях, которые не носят агрессивный характер. Из-за своего вспыльчивого характера и неудовлетворенности жизнью Майкл часто повышает тон. Оскорбление не всегда вызывает агрессию со стороны Майкла, зачастую – лишь ответ в свойственной герою манере. Так, в ситуации, когда Тревор бросает мелкие камни в Майкла, последний кричит на него, добавляя условное наклонение в высказывание и, тем самым, усиливая угрозу: “*I’m going to break your fingers if you don’t knock that shit off.*”

В целом, речевые акты Майкла довольно однообразны на протяжении всей игры. Он хочет добиться признания и иногда уклоняется от ответственности. Майкл стремится контролировать ситуацию, но перлокутивная сила высказывания, предусмотренная иллюкуцией, не всегда

реализуется в нужной мере. Другими словами, несмотря на то, что Майкл использует речевые средства для демонстрации авторитета или искажения правды, они не всегда оказывают желаемое действие на других персонажей.

4. Сфера деятельности.

Майкл – семейный человек. Герой заботится о своей семье, но его семейная жизнь далека от идеала. Во время сеанса со своим психиатром Майкл признает это: *“Half the time, my kids can't stand me. The other half, my wife is cheating on me.”* Несмотря на это, Майкл старается сохранить хорошую картинку семьи, понимая, что они его недолюбливают. Употребляя наречие в превосходной степени *at least*, он надеется на отклик со стороны членов семьи: *“at least pretend you love me.”*

Другими словами, Майкл – семьянин, однако как личность Майкл реализуется в социальной роли преступника. В начале игры он чувствует нехватку событий и понимает, что этот пробел может заполнить лишь криминал: *“The only way I'm content and competent is with a gun in my hand or a price on my head.”* Наличие конкретизатора *only* определяет единственную идеальную схему для существования героя. По ходу сюжета игры Майкл возвращается к своим старым привычкам и продолжает свою преступную деятельность, которая и составляет основу игры.

5. Круг общения и досуг.

Основной круг общения Майкла – это его семья, состоящая из: жены Аманды, сына Джимми, дочери Трейси.

Майклу всегда было довольно трудно заводить друзей. Друзья, которыми он окружал себя в прошлой криминальной жизни, были, по его словам, не из тех, с кем можно было пообщаться, поскольку в основном они исчезали бесследно или умирали: *“they either ended up missing or dead”*. Друзья героя – это, в основном, его поделельники: Тревор, Франклин и Лестер.

Майкл является заядлым поклонником старых классических фильмов. Он постоянно говорит о том, что именно старые фильмы вызывают в нем отклик, это подтверждается наличием страдательного залога, образованного вспомогательным глаголом *to be* и смысловым глаголом *to lose* в третьей форме, использованного в значении «*быть увлеченным чем-то*»: “*I was just lost in an eighties movie fantasy.*” Позже по сюжету игры у Майкла есть миссии, связанные с киноиндустрией.

Майкл также любит слушать классический рок в основном 1970-х и 1980-х годов.

6. Материальное положение.

Майкл живет в Рокфорд-Хиллз, что эквивалентно району Беверли-Хиллз. Район, в котором проживает Майкл, высокого класса, здесь живут и ведут бизнес успешные люди.

В своем гардеробе Майкл предпочитает бренд одежды Понсонби, который продает одежду высокого класса.

7. Происхождение.

Как и сказано выше, на момент игры Майкл принадлежит высшему классу общества, однако не стоит забывать, что родом он из низшего класса. В его поведении все же прослеживаются пережитки прошлого.

Исходя из интерпретационного анализа компьютерной игры “Grand Theft Auto 5” (2013), нам удалось выявить актуализированные характеристики ЛКТ «американский гангстер». Среди них мы выделяем основные: 1) *решительность*; 2) *самоуверенность*; 3) *семейственность*; 4) *отзывчивость*; 5) *агрессивность*.

Таким образом, говоря о паспорте лингвокультурного типажа «американский гангстер», можно сказать, что это мужчина, у которого не было «роскошного» прошлого. Он ведет криминальную деятельность, благодаря которой зарабатывает на жизнь. Некоторые из гангстеров имеют семью,

которой сильно дорожат. Бандиты также дорожат поделщиками, которые, в свою очередь, остаются верны первому. Говоря о речевых особенностях американского гангстера, стоит отметить, что в большинстве случаев герои используют прямой вычурный стиль коммуникации, тем самым заявляя о своей значимости и самоидентифицируя себя руководителем. Кроме того, в разговоре с людьми статусом ниже изобилуют такой фоноционный паралингвистический фактор, как размеренный темп речи.

2.3. Ценностные доминанты лингвокультурного типажа «американский гангстер»

Для того чтобы сформировать целостный образ лингвокультурного типажа, требуется определить его ценностные доминанты, иными словами, наиболее важные смыслы в понимании субъекта. По словам В.И. Карасика, ценности мы можем наблюдать в «самопредставлении и в представлении других социальных групп на основании анализа оценочных суждений в виде афоризмов и текстовых фрагментов» [Карасик, 2007: 245]. Это значит, что необходимо рассмотреть оценочные высказывания описанных выше персонажей, которые устанавливают приоритеты лингвокультурного типажа.

Лингвокультурный типаж «американский гангстер» как представитель американского общества, а именно преступного, приобрел определенный комплекс норм поведения, цели и психологические установки, отраженные в гангстерском мышлении, составляющими которого являются: ориентация на уничтожение адресата, нацеленность, а также стремление к богатству.

Гангстеры в серии игр “Grand Theft Auto” обычно ведут себя высокомерно и вызывающе в попытке запугать других, особенно в общественном месте. Большинство членов банд – оппортунисты, которые используют любую ситуацию, которая позволит им *унизить и осквернить*

противника и, тем самым, повысить свою репутацию и выглядеть выигрышно в глазах остальных. Подтверждением являются следующие дискурсообразующие пропозиции, в которых использована диантическая модальность, выраженная модальным глаголом *must*, и категория наклонения, а именно, повелительное наклонение, выражающее приказы героев:

1. *"You're my lawyer, Rosenberg, not my interior decorator. Got it?"* ("Grand Theft Auto: Vice City" (2002): Tommy Vercetti)
2. *"Don't touch me. Get you pig hands off me..."* ("Grand Theft Auto: San Andreas" (2004): Carl Johnson)
3. *"You must answer a fucking question."* ("Grand Theft Auto V" (2013): Michael De Santa)

Так как феномен бандитизма расцветает в эпоху кризисов и ослабления финансовой системы государства, в основе менталитета гангстера лежит принцип заработка денег. Однако стоит понимать, что возможны и индивидуальные мотивы причастности к криминалу, такие как: выживание, защита, желание убивать. Персонажи серии игр "Grand Theft Auto" не стали исключением и нередко высказываются о том, что выполняют работу исключительно ради денег. *Нацеленность на богатство* – это их приоритет. Такой ценностный компонент подтверждается дескрипциями, содержащими синонимический ряд лексемы *money*, семантика которого относится к богатству и изобилию:

1. *" - Tommy, it is only right that you kill Gonzalez...
- It's the money that's important to me."* ("Grand Theft Auto: Vice City" (2002): Tommy Vercetti)
2. *"Yeah, you're right, it'll take some planning, but I'm down. Shit, I always wanted to pull a heist and make some green"* ("Grand Theft Auto: San Andreas" (2004): Carl Johnson)

3. *“I went back into the business and it felt good to have a source of income again”* (“Grand Theft Auto V” (2013): Michael De Santa)

Так как с точки зрения аксиологии самоидентификация – один из релевантных элементов образования типажа, все гангстеры в серии игр “Grand Theft Auto” внутренне оценивают себя как руководителя. «Карьерным» ростом гангстера является то, насколько обширна его зона влияния и сколько человек преданы ему. Каждый из рассматриваемых персонажей мечтает иметь власть над другими. *Стремление к власти* у героев проявляется эксплицитно, в основном посредством дискурсивной единицы волиитивности, а именно глаголов волеизъявления в сочетании с существительным определенной семантики, а также грамматической категорией настоящего времени, описывающей постоянно верное, неизменное положение дел:

1. *“Listen to me, the time to take over this town is now. It's all out there waiting for us.”* (“Grand Theft Auto: Vice City” (2002): Tommy Vercetti);
2. *“No, hold up, I got this. I need to go and teach them a little respect. I been thinking about getting me some new land anyway.”* (“Grand Theft Auto: San Andreas” (2004): Carl Johnson)

3. *“I’m the boss now. Got any problems?”* (“Grand Theft Auto V” (2013): Michael De Santa)

Как известно, в криминальном мире даже друзья способны предать ради власти и денег, поэтому главными героями ценятся верные и преданные люди. Это могут быть прямые родственники или подельники, которое долгое время сопровождают главного героя по сюжету. Одним из главных ценностных ориентиров героев является *верность близким*.

1. *“Lance, I won't rip you off or stab you in the back, okay? Just take it easy. Trust me.”* (“Grand Theft Auto: Vice City”(2002): Tommy Vercetti)

2. *“Nah man, I ain't runnin' out on my brother! Won't happen again.”* (“Grand Theft Auto: San Andreas”(2004): Carl Johnson)

3. *“I really appreciate having reliable people like you in my life. You are the son I’ve never had.”* (“Grand Theft Auto V”(2013): Michael De Santa)

Стоит также отметить, что «американский гангстер» во всех сериях компьютерной игры “Grand Theft Auto” является протагонистом. Несмотря на то, что проявление американского гангстера всегда грубое и жестокое, он предстает перед игроком положительно маркированным персонажем, помещенным в сложную жизненную ситуацию и вынужденным справляться с трудностями силой.

В ходе аксиологического анализа нами были выявлены ключевые ценностные характеристики лингвокультурного типажа «американский гангстер», помещенного в компьютерно-игровой дискурс. На основе исследования серии игр “Grand Theft Auto” нам удалось выяснить, что гангстер – это грубый и жестокий приверженец собственной цели, стремящийся к управлению территорией, занимаемой криминальной группой. В совокупности с событийной дескрипцией и фоновыми знаниями нами были выделены основные ценностные ориентиры лингвокультурного типажа «американский гангстер»: 1) *ориентированность на унижение адресата*; 2) *нацеленность на богатство*; 3) *верность близким*; 4) *стремление к власти*.

3.1. Понятийная составляющая лингвокультурного типажа «русский бандит»

Лингвокультурный типаж как единицей сознания рефлектирует в всевозможных средствах языковой и речевой репрезентации. Вновь, опираясь на полевую теорию концепта [Попова, Стернин, 1999], в которой модель концепта представлена как ядро с околядерным пространством и периферией, мы исследуем лексику “bandit”, представленную в словарях английского языка. Учитывая, что ядро представляет собой основное понятие,

а периферия содержит привнесенное культурой и самим народом, мы изучаем дефиниционное значение лексемы и ее синонимический ряд.

В качестве базы для дефиниционного анализа были использованы словарные статьи, примененные при дефиниционном анализе лексемы “gangster”. В результате работы нами было установлено, что ядро концепта «русский бандит», а именно лексема “bandit”, представлено следующими лексико-семантическими значениями:

1. A robber, especially a member of a gang or marauding band [Cambridge Dictionary].
2. An outlaw who lives by plunder [Dictionary.com].
3. A member of a band of marauders [Lexico].
4. A robber or outlaw belonging to a gang and typically operating in an isolated or lawless area [Macmillan Dictionary].

Учитывая рекуррентность лексем “robber” и “marauder” в описании дефиниции “bandit”, мы можем сделать вывод, что русский бандит – преступник, для которого не чужды жестокость и личная выгода.

Изучив синонимический ряд лексемы “bandit”, который составляет периферию концепта «русский бандит», нами были выделены следующие лексические единицы: “criminal” (преступник), “hooligan” (хулиган), “marauder” (мародер), “mobster” (гангстер).

Значения лексем, составляющих периферию концепта «русский бандит» объективируют такие его качества, как агрессивность, склонность к криминалу, враждебность. Следовательно, перед нами человек, участник банды, часто нарушающий закон, проявляющий жестокость по отношению к другим ради собственной выгоды.

3.2. Образно-перцептивные характеристики лингвокультурного типажа «русский бандит»

3.2.1. Образ русского бандита в компьютерной игре “Grand Theft Auto 4” (2008): Дмитрий Раскалов

1. Внешность, одежда и атрибуты.

Дмитрий Раскалов выглядит довольно стройным мужчиной в возрасте около тридцати лет. У него светлые, короткие волосы с ярко выраженной прядью на макушке. Носит черные прямоугольные очки по причине плохого зрения, этот аксессуар придает ему важность.

Дмитрий – напарник Михаила Фаустина, лидера русской банды, у обоих персонажей на ладонях имеются татуировки в форме черепа, как символ братства и дружбы на всю жизнь.

Дмитрий наделен суровым тяжелым взглядом исподлобья, будто бы означающим коварство его планов. Например, главарь итальянской мафии говорит про Дмитрия: *“Something didn’t look right about him...I don’t know... it was something with his eyes.”*

Его стандартная одежда – белая рубашка под зеленым пиджаком, галстук, брюки в тон костюму и коричневые туфли. В другой одежде его никогда не увидишь, Дмитрий выглядит официально, как бы придавая формальности и законности бандитской деятельности.

2. Среда обитания.

Дмитрий родился в России в 1969 году, служил в Советской армии во время холодной войны и в какой-то момент подружился с Михаилом Фаустиным. Позже они вместе провели время в сибирской тюрьме. Свою преступную деятельность они начали в России, где оба *«продавали гашиш туристам на Красной площади»*, а Дмитрий был неоднократно осужден за убийства. В середине 1990-х годов он, как и Михаил, *«воспользовался лазейкой в иммиграционном договоре США»*, чтобы переехать в Либерти-Сити, аналог

Нью-Йорка, где сейчас проживает и ведет бандитскую деятельность. В США Дмитрий обосновался, обрел друзей и врагов, создал прочные связи, которые так нужны центральному участнику банды: *“Dimitri can do this because he has a lot of connections in the city.”*

3. Речевые особенности и манера поведения.

При первом появлении Дмитрий показан спокойным и собранным человеком, но, тем не менее, слегка агрессивным. Его коварность и даже жесткость прогрессирует по мере развития игры: *“Hey, Joseph! You think you can expand your business and we won't know about it? You are closed until you pay us our cut.”* В данном примере использование союза *until* репрезентирует строгость и чопорность героя, Дмитрий ценит дисциплину в своем деле и считает важным соблюдать все порядки.

В отличие от Фаустина, Дмитрий осуществляет не только физическую, но и организационную деятельность банды. Он продумывает действия преступной организации и, в то же время, следит за безопасностью. Конечно, не всегда правда остается за Раскаловым: *“Thinking? Yes, you like to think, right? But look where your thinking has got us”*, но все же Дмитрий – мозг организации. Сам Фаустин признает это: *“That's the way it works. I am angry, you are calm. I scare, you reason.”* Такой механизм действия отлажен в их банде: Михаил «запугивает», Дмитрий «улаживает», это объясняется спокойным и отнюдь не вспыльчивым темпераментом Раскалова. Герою свойственна некоторая эмоциональная отстраненность по отношению к другим, и, по словам Фаустина, это связано с «чрезмерным употреблением Димитрием обезболивающих препаратов». В его видении жизни основополагающим является спокойствие: *“Calm down with that stuff.”*

Удивительным является то, что будучи невозмутимым, Дмитрий – провокатор, он проявляет лицемерие даже по отношению к своим товарищам. В пропозиции *“Niko, I thought I would send you this picture, looks like your cousin*

in a bit of a fix. Your friend, Dimitri.” описана ситуация, когда по заданию Дмитрия Раскалова был наказан двоюродный брат сербского бандита Нико Беллика. Несмотря на то, что именно Дмитрий поручил «приструнить» брата, он же отправил Нико фотографию с подписью «Твой друг, Дмитрий», «пуская пыль в глаза» и оставаясь при этом «дружелюбным». Неискренность и притворство Дмитрия замечают окружающие, примером может служить ироничное высказывание Нико: “*Dimitri can turn on your best friend in a second.*” Сочетание фразового глагола *turn on* в значении «ополчиться» и атрибутивного словосочетания *best friend*, состоящего из прилагательного *good* в превосходной степени и лексемы *friend*, репрезентирует двуличность и нелояльность Раскалова.

Говорящей является и фамилия героя. Она относит игрока к роману Ф.М. Достоевского «Преступление и наказание»: «раскол» личности очевиден и у Дмитрия, он фальшив и нечестен, готов прогнуться перед тем, кто заплатит ему. В диалоге с Нико Дмитрий откровенно обличает свои пороки, признаваясь в том, что ему нужно лишь то, что выгодно:

“- *I was loyal to you Dimitri. Why did you turn on me?*

- *You think I could survive in a cesspit of a city like this by aligning myself with a bottom feeder like you? YOU, who has so many enemies?*”

Отличительная черта Дмитрия – своевольность. Он свободен в принятии решений, не подчиняется даже своему прямому начальнику: “*We are going to ignore what Mikhail said.*” Им правит корысть, он там, где деньги и выгода. Дмитрий сам говорит о себе: “*I am a man who appreciates a good business venture.*” И хотя, в то время, как подельник Дмитрия Михаил перешел на крайний уровень насилия, даже по меркам организованной преступности, Дмитрий предпочитал договариваться с людьми для получения максимальной прибыли, объясняя вспыльчивому Михаилу что они должны «играть по правилам».

4. Сфера деятельности.

Первоначально Дмитрий появляется как правая рука Михаила Фаустина – главаря преступной группировки, но позднее Дмитрий предаёт лидера банды и по его заказу Михаила убивают. После смерти Фаустина Дмитрий берёт на себя руководство бандой.

5. Круг общения и досуг.

Кроме того, что он руководит своей бандой, у Дмитрия нет других занятий. Тема семьи не акцентируется, для Дмитрия она не несёт никакой ценности, хотя несколько раз озвучивается наличие дальних родственников. Его можно часто встретить слушающим русскую музыку по радио.

6. Материальное положение.

После того, как Дмитрий занял пост главы банды Фаустина, его материальное положение значительно улучшилось. Сразу после смерти друга он приобрёл спорткар и вертолёт.

7. Происхождение.

По происхождению Дмитрий – русский.

Таким образом, анализ дескриптивно-событийной части “Grand Theft Auto 4” (2008) показал, что доминирующими признаками ЛКТ являются: 1) *коварство*; 2) *меркантильность*; 3) *лицемерие*; 4) *жестокость*; 5) *рассудительность*.

3.2.2. Образ русского бандита в компьютерной игре “Grand Theft Auto 4” (2008): Родислав Булгарин

1. Внешность, одежда и атрибуты.

Родислав «Рэй» Булгарин – чрезвычайно богатый русский криминальный авторитет 50-ти лет. Внешность яркая: брюнет с темными глазами и выдающимся носом с горбинкой. Очевидна генетическая предрасположенность к особой линии роста волос на лбу в форме

треугольника вершиной вниз, так называемому «мысу вдовы». У Рэя белоснежные ровные зубы, его улыбка всегда заметна.

Его гардероб состоит преимущественно из спортивной удобной одежды, так как, несмотря на авторитет в криминальных кругах, Рэй отправляется на задания самостоятельно и вовсе не прочь «замарать руки», о чем сам неоднократно признается:

“ - *You mind my asking why a man of your means still gets his hands dirty like this?*

- *It is important to keep an eye on your people.*

- *But you trust Timur, no?*

- *I trust no one.*

- *You just too paranoid to let someone else get nasty?*

- *Why would I pay someone to have all the fun?”*

В данном диалоге наемник Булгарина Луис удивлен тому факту, что его начальник, человек такого положения (*a man of your*), самостоятельно вмешивается в дела. В ответ на вопрос Луиса Булгарин использует идиоматическое высказывание *to keep an eye on* в значении «держать ухо в остро», он подкрепляет свое гипертрофированное чувство контроля словосочетанием с неопределенным местоимением *trust no one*, давая понять, что никому не доверяет и должен проверять все самостоятельно.

2. *Среда обитания.*

На момент игры проживает в доме своей сестры Галины в промышленном районе Либерти-Сити, однако большую часть своей жизни Родислав провел в Европе, где и занимался преступной деятельностью. Не любит Либерти-Сити, особенно полицию, которая «вечно лезет не в свое дело»: “*Nothing can be achieved here in Liberty City without the pharaoh pigs (police) rooting through my affairs.*”

Интересно, что, прожив несколько лет в США, Родислав не самым лучшим образом отзывается об американцах, высмеивая их мягкотелость: *“Look at this. The typical sensitive American male. You need to go home and exfoliate your balls? May as well cut them off ha-ha”*. В данном примере использовано словосочетание *the typical sensitive American male*, где в препозиции к определяемому слову использованы прилагательные *typical* в значении «типичный, привычный» и *sensitive* в значении «чувствительный», описывающие американского мужчину, как «обычно ранимого».

3. Речевые особенности и манера поведения.

Имеет очень ярко выраженный русский акцент, чаще других допускает грамматические ошибки в построении предложений, когда говорит на английском языке. Часто калькирует русские предложения, переводя на русский язык без изменения грамматической структуры:

“ - It’s not that kind of club.

- Everywhere is that kind of club, you just need know how much pay.”

Использует преимущественно простые предложения, односоставные или двусоставные по своей структуре. Как и другие бандиты, прибегает к использованию обценной лексики, как на английском, так и русском языках. Однако удивителен тот факт, что несмотря на заметный низкий уровень английского языка, нередко использует необщепотребительную лексику или даже терминологию: *“Tony pulls the string and the little puppet man dance for him. Let me know when Tony next has hand up your ass and ventriloquist’s doll can talk.”* (*ventriloquist* – *чревовещатель*). Иногда в простой речи Булгарина встречаются аллолексы или вариант лексемы, реализуемой в речи: *“I dunno what’s the joke about.”* В вышеуказанном примере лексема *don’t know* заменена на аллолекс *dunno*.

Булгарин чрезвычайно жесток даже по меркам бандита. Он насмехается над своими жертвами, в речи его злость и агрессия отражается посредством

ироничных высказываний и сарказма. Комичность в речи выражает с помощью эффекта обманутых ожиданий или ситуации амбивалентности: *“They will be scrapping them off the walls for weeks after the boom we made. Human graffiti, ha-ha-ha”*. Рэй Булгарин суров и довольно строг, не терпит насмешек по отношению к себе:

“- I used to wrestle. I was in academy as a boy.

- You diss my boss for being gay and you went to wrestling school?

- I dunno what’s the joke about. What is problem with wrestling academy?

I’m not a man to be mocked”.

Герой игры вспыльчив и эгоистичен, он не терпит, когда ему указывают на ошибки, как правило, реагирует резко и агрессивно. В примере Рэй использует семантическую категорию модальности, выраженную модальным словом *maybe*, дающую целевую установку агрессии по отношению к адресату: *“Maybe you leave the strategizing to me? I’m not a man to be mocked.”* Использование глагола *mock*, означающего «насмехаться» в страдательном залоге подтверждает это.

От своих подельников Рэй требует исключительной верности: *“That is why you are the person I need with me, but you must be loyal to me alone.”* В высказывании, приведенном выше, он использует диантическую модальность, выраженную модальным глаголом *must*, говоря о том, что его люди должны ему подчиняться беспрекословно.

4. Сфера деятельности.

Рэй – довольно известный криминальный авторитет в Европе и России. Является главой преступного синдиката Булгарина (англ. *Bulgarin Crime Syndicate*), который занимается преимущественно торговлей людьми и переправкой их через Адриатическое море (из стран бывшей Югославии в Италию).

5. Круг общения и досуг.

Правой рукой и лучшим другом Рэя является Тимур – уроженец СССР. Тимур всё время сопровождает Родислава и охраняет его дом. Почти во всех кат-сценах, тот показывается тихим и спокойным персонажем, преданным Булгарину.

На время своего проживания в Либерти-Сити Рэй поселился в доме сестры Галины, с которой он постоянно ведет ожесточенные споры. Они оба нелестно отзываются друг о друге, часто используя императивное наклонение в речи:

“ - *Shut up, bitch. Take your pills. A friend of mine is here.*

- *Ha! You don't have any friends. You don't even have a business here. You are nothing in this country.*”

В свободное время Рэй увлекается рок-музыкой вместе с Тимуром, который отлично играет на гитаре. Рэй имеет впечатляющую коллекцию дорогих картин, а также вещей, которые принадлежали известным спортсменам и музыкантам.

6. Материальное положение.

Булгарин очень богат, он любит деньги и готов на многое ради них. Им правит богатство, цели его меркантильны. Окружение также замечает это: “*Jesus! Russian, richer than the church.*” В примере использовано многофункциональное междометие *Jesus!* (Господи!), в данном контексте призванное выразить притворную эмоцию ужаса, ироническое замечание относительно богатства героя. Имеет личный самолет и несколько автомобилей премиум класса.

7. Происхождение.

Несмотря на свою фамилию, Родислав «Рэй» Булгарин, русский по происхождению.

Изучив языковую репрезентацию ЛКТ «русский бандит» компьютерной игры “Grand Theft Auto 4” (2008) в лице Рэя Булгарина, мы выявили рекуррентные и доминирующие признаки: 1) жестокость; 2) вспыльчивость; 3) расточительность 4) эгоистичность; 5) упрямство.

3.2.3. Образ русского бандита в компьютерной игре “Grand Theft Auto 4” (2008): Михаил Фаустин

1. Внешность, одежда и атрибуты.

Михаил Фаустин – мужчина средних лет. Его грозный томный взгляд и глубоко посаженные глаза бросаются в глаза. Несмотря на свой возраст, Фаустин наделен глубокими морщинами, что, возможно, говорит о его суровости и грубости. Обычно он носит бордовую рубашку и темно-серые брюки с ремнем с изображением черепов, которые как бы подчеркивают его силу и жестокость.

Телосложение среднее, на груди вновь красуется татуированное изображение черепа как символа смерти и противостояния ей, репрезентирующее враждебность героя.

2. Среда обитания.

Перебравшись в середине 90-х в Соединенные Штаты, используя возможность нелегального иммиграционного канала, со временем Михаил стал ненавидеть государство, в котором проживает. Довольно часто в его речи появляются разнообразные эпитеты с негативной коннотацией, описывающие Америку: “*American greed takes everyone.*”

Михаил проживает в Либерти-Сити, что символично, учитывая перевод лексемы *liberty* на русский язык. Город свободы вовсе не является свободным, ведь там правит мафия.

Основное место, где можно встретить Михаила – кабаре "Perestroika". После иммиграции в США в конце 90-х годов двадцатого века, Михаил открыл это заведение на Хоув-Бич, реальным аналогом которого является район Брайтон-Бич в Бруклине, известный своим восточноевропейскими жителями. Здесь живёт много русских, белорусов, украинцев и поляков.

3. Речевые особенности и манера поведения.

Жена Михаила Елена говорит, что Михаил был «воспитанным человеком, несмотря на свой вспыльчивый характер», но постепенно у него развился очень резкий и переменчивый нрав, возможно, усугубленный злоупотреблением алкоголем и наркотиками. Его называют психопатом, убийцей и самодуром. Брат главного героя Роман в высказывании использует лексему *psychopath*, подтверждая несдержанность Михаила в поведении и отсутствие сострадания: *"Faustin is a psychopath... he's going to kill us... because we killed Vlad! Vlad was his man... that's how it works... you kill his guy, he kills you!"* В данном высказывании Роман намеренно использует стилистическую фигуру речи – лексический повтор слова *kill*, наделяя Фаустина качествами беспощадного убийцы.

Несмотря на множество различных внешних проявлений жестокости, Михаил иногда проявляет уважение к своей жене и требует этого от окружения: *"Shut up! My wife is watching television."*

Михаил импульсивен и вспыльчив. Он бесспорно склонен к жестокости, им движет власть и признание. В диалоге со своим напарником Дмитрием Михаил использует составное глагольное сказуемое *to teach people to listen* в сочетании с волитивным глаголом *want*, объективирующим его несомненное желание повелевать. К тому же, последняя фраза диалога репрезентирует незначительность материальных благ в жизни Михаила.

“- *I want you to teach people to listen to me.*

- *You want him to get us the money, no?*

- *Fuck the money.*”

Герой игры “Grand Theft Auto 4” (2008) Михаил Фаустин строг и беспощаден по отношению к участникам банды. Он требует беспрекословного подчинения, тем самым выражая отсутствие эмпатии и, наоборот, ярко выраженный эгоцентризм. Пример служит диалог с главным героем игры – Ником Белликом. Он «легкой рукой» убивает участника собственной банды, при этом остается убежденным, что последний – идиот, даже не пытаюсь разобраться, где правда:

“ - *So, Niko Bellic. You think it's okay to kill my employees?*

- *If he is an asshole, yes.*

- *I agree (убивает человека из банды).*

- *Asshole look at me like I am piece of shit. Look at me, Niko Bellic. You owe me.*”

Михаил – любитель оскорбительной лексики сниженного стиля. Он использует эмоциональные инвективы как на английском, так и на русском языках: “*Let me tell you something. Suka, me and this guy were in the army together, we are like brothers. Now it's always something blyat.*”

Михаил ценит покорность. “*I only care about discipline and loyalty.*” Михаил намеренно использует наречие в значении «только лишь», поясняя, что кроме дисциплины и преданности его ничего не беспокоит.

Слабое место героя – себялюбие. Михаил уверен, что мир вертится вокруг него. На смертном одре, стоя лицом к лицу с Ником Белликом, находясь в шаге от смерти Михаил заявляет, что без него этот мир не сможет существовать. Это подтверждает использование местоимения *none of* в значении «никто»: “*None of you will survive in this country without me.*”

Алкоголизм и чрезмерное употребление наркотиков привели к тому, что Михаил стал чрезвычайно жестоким, впоследствии он принимал радикальные решения необдуманно. Эти действия в конечном итоге стали причиной его

гибели: Димитрий, его ближайший друг и союзник, приказал убить его. После смерти, жена Елена вспоминает: *“My husband was not perfect. Far from it, he was awful. A murdering, drug-addicted bully. In many ways, the world is better off without him. But, now I am alone.”* Она, обличая все его пороки, все же сожалеет о его смерти и говорит, что ей будет одиноко.

4. Сфера деятельности.

Михаил организовал преступную сеть, базируемую в Хоув-Бич и составленную из нескольких элементов – кабаре "Perestroika" (место встречи русской мафии), продажа наркотиков и кража товаров. Так или иначе, Михаил – довольно крупная фигура для криминального мира и связан с русскими преступными организациями по всему Либерти-Сити и всем США.

5. Круг общения и досуг.

Главный подельник Михаила, его правая рука – Дмитрий Раскалов. Он встретился с ним во время службы на флоте, в период холодной войны ещё в 1987 году. Позже они были сокамерниками в трудовом лагере в Сибири. И он, и Дмитрий имеют татуировки на ладонях рук, которые символизируют «братство на всю жизнь», что впоследствии для одного из них окажется неважным.

У Михаила есть семья: жена Елена и дочь Анна Фаустины. Он любит ближайших родственников, однако, обращая жестокость во все сферы жизни, не замечает разницы между криминальными делами и семейными ссорами, часто повышает голос на них и даже угрожает: *“You superstitious old crone. I’ll see you in hell. Someday I’ll crucify you.”*

Несмотря на свою природную грубость, он очень заботится и бережет свою дочь. Называя ее «неблагодарной», он все же готов убить своего нанятого работника за обиду дочери:

“ - *You know her?*

- *No.*

- *Good. Because if you did, I'd kill you.*
- *Why?*
- *She's my daughter. Ungrateful bitch... Look what I've given her."*

6. Материальное положение.

У героя большой дом, два престижных автомобиля и возможность воспитать дочь по лучшим американским традициям. Он может предоставить дочери все возможности для учебы и развития в США. Его материальное положение основывается на нелегальной деятельности: вымогательство, продажа наркотиков, грабеж.

7. Происхождение.

Михаил Фаустин родился в 1963 году в СССР. В середине 90-х годов, Михаил воспользовался лазейкой в иммиграционном законодательстве, чтобы попасть в США, и вскоре прибыл в Хоув-Бич вместе с семьёй и Дмитрием.

Мы провели классический анализ, результаты которого показали, что ведущими характеристиками ЛКТ «русский бандит» компьютерной игры “Grand Theft Auto 4” (2008) в лице Михаила Фаустина являются: 1) жестокость; 2) вспыльчивость; 3) семейственность; 4) эгоистичность; 5) своеволие.

По результатам анализа образно-перцептивных характеристик «русский бандит», можно прийти к выводу о том, что это мужчина, родившийся в СССР в период застоя, иммигрировавший в другую страну, где он ведет криминальную деятельность. Некоторые бандиты иммигрируют в другую страну со своей семьей, но отношение к ним крайне неуважительное. Неуважение так же проявляется и по отношению к поделщикам. Русский не прощает неуважения, лжи и предательства. Среди речевых особенностей русского бандита можно выделить общий стиль коммуникации, который изобилует ненормативной лексикой, причем, как на русском, так и на английском языках. Их речь в основном агрессивна по отношению к адресату,

чаще всего, в разговоре с русским бандитом, у последнего проявляются такие паралингвистические особенности, как повышенная интонация, высокий темп речи, поддержка зрительного контакта в разговоре с человеком статуса ниже.

3.3. Ценностные доминанты лингвокультурного типажа «русский бандит»

Для того чтобы сформировать целостный образ лингвокультурного типажа «русский бандит», а также провести сравнительный анализ с «американским гангстером» необходимо рассмотреть его ценностные доминанты. Последние являются истинными побуждениями героев, их приоритетами на жизненном пути. Ценностные ориентиры, как правило, представлены в оценочных суждениях.

Лингвокультурный типаж «русский бандит», будучи внедренным в американское преступное общество, имеет определенные нормы поведения и паттерны мышления, столпами которого являются: стремление к богатству, власти, а также ценность семейных уз.

Как и американский гангстер, русский бандит – дитя экономической и политической нестабильности и разрухи. В американском лингвокультурном пространстве термин «русская мафия» появился преимущественно в 90-е годы 20-го столетия, во времена застоя и, впоследствии, разрушения советского государства. Иными словами, лингвокультурный типаж «русский бандит» появился на стыке перехода общества от одной экономической формации к другой. Эта культура родилась в самое бедное для российского государства времени. Из-за этого лингвокультурный типаж приобрел определенный комплекс ориентиров, например, *стремление к богатству*.

1. “*I am the man, who appreciates a good business venture, when one comes along.*” (“Grand Theft Auto 4” (2008): Dmitri Rascalov)

2. *“If the money tells me to cut my fucking legs off, I will do it. Because money is better than a fucking leg. The money is making the plans.”* (“Grand Theft Auto 4” (2008): Ray Bulgarin)

Однако исключением является Михаил Фаустин, который по ходу игры выражает сильную антипатию материальным ценностям, сравнивая деньги с болезнью. Он, наоборот, ценит верность и уважение со стороны своих подельников.

3. *“Dimitri turned on me, not the other way around. America made him greedy. Dimitri will turn on you as well. You shall discover this. I am a man of convictions. I have only done what I believed. None of you will survive in this country without me. This American greed takes everyone, like a disease. Only I am still sane.”* (“Grand Theft Auto 4” (2008): Mikhail Faustin)

Как и американские гангстеры, русские бандиты в игре “Grand Theft Auto 4” (2008) ведут себя жестоко и подло. Большинство из них вовлечены в криминальные структуры по торговле людьми, что может говорить о крайней форме психопатии. Почти все из них употребляют психотропные вещества, которые сказываются на психике бандитов. Так или иначе, они не эмпатичны и без колебаний могут причинить вред человеку или убить. *Жестокость, радикальность и непоколебимость* правят русским бандитом, он решительно идет к своим целям, управляет рисками и достигает желаемого, используя даже самые страшные методы. Это обусловлено семантикой конкретных лексем, например: *kill, scrap off, guts*.

1. *“I thought, “Why should we hand over the stuff for this price? I thought it'd be easier if I just killed those guys and kept it”*
“You have a sharp tongue, Niko. It's only a matter of time before I just cut it out of your mouth. Good bye ” (“Grand Theft Auto 4” (2008): Dmitri Rascalov)

2. *“You better get those screens soon, or I will personally pull your cousin’s stitches out, one by one, and watch his guts spill onto the floor.”* (“Grand Theft Auto 4” (2008): Mikhail Faustin)

3. *“They will be scrapping them off the walls for weeks. Human graffiti.”* (“Grand Theft Auto 4” (2008): Ray Bulgarin)

Ориентированность на действие характеризует всех персонажей игры “Grand Theft Auto 4” (2008). Эта перманентная характеристика сотворила сильного, нацеленного на результат любой ценой бандита. Одной из первых характеристик любого криминального синдиката является то, что каждый из его участников стремится получить «место под солнцем», даже если это означает то, что нужно устранять конкурентов внутри своей же банды. Обстоятельствами частоты и повторности определяют приверженность бандитов к своему делу:

1. *“I will find you, Niko. I will smoke you out of any other hiding place you have in this city. See you soon, Niko.”* (“Grand Theft Auto 4” (2008): Dmitri Rascalov)

2. - *“Mr. Faustin do you want to call this off?”*

- *“No, I never change my mind.”* (“Grand Theft Auto 4” (2008): Mikhail Faustin)

3. *“I always do everything in my power to get rid of anyone standing on my way.”* (“Grand Theft Auto 4” (2008): Ray Bulgarin)

Интересной особенностью русского бандита является неуважительное или пренебрежительное отношение к членам своей семьи. Даже в тех случаях, когда он проявляют отцовскую заботу, то делает это очень беспощадно и безрезультатно. На первом месте в жизни русского бандита все же находится криминальная деятельность, которой он и посвящает большую часть своего времени. В речи превалирует пейоративная лексика:

1. *“That’s Lenny. He’s my cousin. It’s not him. Yes, he’s a moron, yes, but he’s not a rat.” (“Grand Theft Auto 4” (2008): Dmitri Rascalov)*

2. *“She’s my daughter. Ungrateful bitch. I bring her here. Raise her well. Look what I’ve given her! ...She’s an out of control bitch. Because of you, you pathetic mess (обращается к жене)” (“Grand Theft Auto 4” (2008): Mikhail Faustin)*

3. - *“You bring me to this fucking country and you keep me in an ugly cage. Then you come and move all my stuff into hallway and fill place with your damn guitars!”*

- *“Shut up bitch. Take your pills. A friend of mine is here.” (“Grand Theft Auto 4” (2008): Ray Bulgarin)*

Важным, по нашему мнению, является тот факт, что русский бандит в сериях игры “Grand Theft Auto” предстает антагонистом. Во всех своих проявлениях он беспощаден и жесток, такое поведение определяется его собственным выбором. Его путь – быть грубым и бездушным, по крайней мере, так изображают русского бандита создатели игры.

В результате анализа ценностных доминант лингвокультурного типажа «русский бандит», помещенного в компьютерно-игровой дискурс, было выявлено, что русский бандит – это чрезвычайно жестокий, одержимый властью над другими людьми психопат. В совокупности с событийной дескрипцией и фоновыми знаниями нами были выделены основные ценностные ориентиры лингвокультурного типажа «русский бандит»:

- 1) *стремление к власти;*
- 2) *жестокость;*
- 3) *ориентированность на действие;*
- 4) *второстепенность семейных ценностей.*

4.1. Сравнительно-сопоставительный анализ лингвокультурных типажей «американский гангстер» и «русский бандит»

В настоящей главе нами были описаны понятийные, образно-перцептивные и ценностные характеристики лингвокультурных типажей «американский гангстер» и «русский бандит». Следовательно, ориентируясь на выявленные параметрические особенности знаковых представителей лингвокультуры, мы можем определить различия и сходства данных типажей, помещенных в компьютерно-игровой дискурс.

Однако необходимо учитывать, что серия игр Grand Theft Auto разработана в Соединенных Штатах Америки, следовательно, лингвокультурные типажии «американский гангстер» и «русский бандит» рассматриваются реальными представителями американской лингвокультуры (создателями и сценаристами). Соответственно, моделирование лингвокультурных типажей происходит под призмой американского понимания типизируемого представителя общества, в данном случае – американского гангстера и русского бандита. Ориентируясь на основную аудиторию рынка компьютерных игр, создатели наделяют персонажей необходимыми для транслирования собственной точки зрения качествами. Иными словами, образ американского гангстера и русского бандита – субъективное отражение действительности, сформированное создателями игр.

Проанализировав серии компьютерной игры Grand Theft Auto, нам удалось выявить, что русский бандит – это исключительно отрицательный персонаж. Транслируется негативное отношение по отношению к последнему. Однако в случае с американским гангстером сценаристы прибегают к использованию такого приема, как серая мораль, то есть возможность игрока самостоятельно определить сущность героя: положительную или

отрицательную. Говоря иначе, по отношению к американскому гангстеру нет строгой категоричности, он может быть как плохим, так и хорошим героем.

Сходства и различия лингвокультурных типажей «американский гангстер» и «русский бандит», определили исследуемые особенности последних, которые были проанализированы по алгоритму О.А. Дмитриевой.

Результаты сравнительно-сопоставительного анализа приведены в приложении.

ВЫВОД ПО ГЛАВЕ 2

Во второй главе нашего исследования были описаны лингвокультурные типы «американский гангстер» и «русский бандит», представленные на материалах популярной серии игр “Grand Theft Auto”. Этапы описания типажа были заимствованы из монографии О.А. Дмитриевой «Лингвокультурные типы России и Франции XIX века». Помимо этого, был произведен сравнительно-сопоставительный анализ двух типажей, в ходе которого были соотнесены параметрические характеристики ЛКТ «американский гангстер» и «русский бандит». На основании проделанной работы можно сделать следующие выводы:

1. Анализируя доминирующие признаки, повторяющиеся при описании лексемы “gangster”, наиболее рекуррентными оказались жестокость и принадлежность к криминалу.

2. Доминирующие признаки лексемы “bandit” идентичны лексеме “gangster”, это обусловлено тем, что исходные лексемы для описания номинативного поля концептов «американский гангстер» и «русский бандит» представляют собой семантические синонимы, отличие которых заключается в оттенках значения.

3. Дефиниционный анализ лексемы “gangster” показал, что для описания синонимического ряда, принадлежащего периферии поля концепта «американский гангстер» используются следующие лексемы: “mafioso” (мафиози), “racketeer” (рэкетир), “murderer” (убийца), “bandit” (бандит). Вышеописанные лексические единицы дают основание описать гангстера как жестокого участника криминальной группы, обладающего качествами хулигана и убийцы.

4. Синонимический ряд лексемы “bandit” включает в себя такие лексические единицы, как “outlaw” (преступник), “racketeer” (рэкетир), “marauder” (мародер), “robber” (грабитель), “villain” (злодей). На основании

этого можно сделать вывод, что бандит – преступник-злодей, склонный к мародерству и занимающийся криминальной деятельностью с целью получения материальной выгоды.

5. Анализ образно-перцептивных характеристик ЛКТ «американский гангстер» дает возможность сделать вывод, что американский гангстер имеет четкую гендерную принадлежность: он мужчина. Американский гангстер зарабатывает на жизнь благодаря криминальной деятельности. Лидер криминальной группы дорожит своими подельниками, верен своей семье. Первичная обработка материала показала, что для американского гангстера характерно использование обценной лексики, диантической модальности, эмоциональных инвективов. Кроме того, в разговоре изобилуют такой фоноционный паралингвистический фактор, как размеренный темп речи.

6. Образно-перцептивные характеристики русского бандита определяют его мужчиной преклонного возраста, у которого было трудное прошлое. После иммиграции в другую страну начинает зарабатывать криминалом. Семья для русского бандита имеет второстепенное значение. Речевые особенности включают себя: сниженную лексику, изобилие императивов, использование дискредитирующих негативно маркированных языковых номинаций (ярлыков). Среди паралингвистических особенностей речи можно выделить ускоренный темп и экспрессивность, интонационное оформление речи американского гангстера отражает такие характеристики как эмоциональность и горячность.

7. Также в ходе анализа серии игр “Grand Theft Auto” нами были выявлены ключевые ценностные ориентиры лингвокультурного типажа «американский гангстер». Среди них мы выделяем нацеленность на унижение адресата, стремление к богатству и власти.

8. Ценностная сторона лингвокультурного типажа «русский бандит» рефлегирует его стремление к власти, жестокость, ориентированность на действие.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Целью данного исследования было моделирование, а также сопоставление и сравнение характеристик лингвокультурных типажей «американский гангстер» и «русский бандит» на основе описания их лингвистических характеристик, репрезентированных в компьютерно-игровом дискурсе. Взяв за основу языковую объективацию понятийных, образных и ценностных характеристик, нами были сконструированы образы исследуемых лингвокультурных типажей и, впоследствии, произведен сравнительно-сопоставительный анализ последних.

Метод дефиниционного анализа, использованный в практической части исследования, позволил сравнить лексемы, определяющие полевыми структурами концептов «американский гангстер» и «русский бандит». В результате мы выяснили, что лексемы “gangster” и “bandit” схожи по значению, следовательно, понятийное содержание лингвокультурных типажей «американский гангстер» и «русский бандит» определяется подобными лексическими единицами. В обоих случаях номинируются лексемы, описывающие лингвокультурных типажей жестокими, нарушающими закон преступниками. Также номинативное поле концепта предполагает эмоциональную и физическую силу представителя криминала. В деятельности преступника ключевую роль играют деньги и власть.

Необходимо отметить тот факт, что во всех трех случаях рассмотрения ЛКТ «американский гангстер», персонажи являлись протагонистами, в то время как «русский бандит» – это всегда антагонист.

Образные характеристики лингвокультурных типажей из внутриигрового диалога были извлечены посредством дискурсивного и интерпретативного видов анализа. Паспорт лингвокультурного типажа включает в себя описание таких параметров, как внешность, речевые особенности, а также социальные характеристики.

Как «американский гангстер», так и «русский бандит» имеют устойчивый гендерный признак: это – мужчина. Как правило, детство преступников тяжелое, возможно, поэтому выбор криминальной деятельности определен жизненным положением. В своей речи и гангстеры, и бандиты используют обсценную лексику, сниженный стиль и императивные формы, такая манера речи объективирует их свободу и властность. Социальная сфера лингвокультурных типажей необширна: круг общения состоит из партнеров по криминалу и семьи, однако самое главное отличие американского гангстера от русского бандита – отношение к семейным ценностям. В то время как для американского гангстера семья – незаменимая часть жизни, русский бандит в семье не нуждается, он не чтит семейные узы. Стоит обратить внимание также на речевые особенности двух знаковых представителей лингвокультур. У русского бандита заметна повышенная эмоциональность и, как следствие, высокий темп речи. Американский гангстер предпочитает умеренный темп речи, что, возможно, говорит и о темпераменте героев.

В структуре личности у обоих ЛКТ есть важнейший компонент – их ценностные ориентации или приоритеты, которые определяют особенности взаимодействия с окружающим миром, детерминируют и регулируют поведение. Нами было выявлено, что деньги – это одна из главных движущих сил криминальных авторитетов. Существует некоторый комплекс норм поведения, отраженных в мышлении исследуемых ЛКТ, например, стремление к роскошной жизни; использование нелегальных методов в достижении своих целей; стремление к власти. Как уже было отмечено ранее, одна из главных ценностей американского гангстера – верность близким, как к своей семье, так и к своим подельникам. Для описания ценностных характеристик мы исследовали семантику не только определенных лексем, но также семантику всего высказывания, иными словами, изучали параметры ситуации. В случае с русским бандитом отношение кардинально иное: для

русского бандита семья – вовсе не ценностный ориентир, русский бандит не признает важность семьи. На первое место русский бандит ставит свою карьеру.

Данное исследование позволяет сделать общий вывод о том, что гангстер и бандит являются модельными личностями, знаковыми представителями лингвокультуры, которых можно узнать по особенностям, проявляющимся по ходу речетворческого процесса.

Несмотря на то, что типизированные образования «американский гангстер» и «русский бандит» узнаваемы по определенным характеристикам, каждый из описанных персонажей обладает индивидуальными особенностями, формирующими цельный образ. По результатам исследования мы можем сделать общий вывод о том, что существуют некоторые перманентные, инвариантные признаки представителей криминального сообщества, несмотря на различное происхождение, прошлое, опыт и прочее. Не исключим тот факт, что культурные особенности также играют немаловажную роль в формировании личности, а, значит, и в формировании типизируемого образования – лингвокультурного типажа.

При формировании устойчивого представления о рассматриваемых лингвокультурных типажах необходимо учитывать также и категориальные особенности дискурса, в котором он актуализирован.

Результаты настоящего исследования могут быть использованы в качестве основы для подробного исследования влияния категориальных особенностей компьютерно-игрового дискурса на процесс моделирования лингвокультурного типажа.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Арутюнова Н.Д. Дискурс Большой энциклопедический словарь: Языкознание М.: Большая Рос. Энцикл., 1998. С. 136–137.
2. Арутюнова Н.Д. Время: модели и метафоры // Логический анализ языка. Язык и время / Под ред. Н. Д. Арутюновой, Т. Е. Янко. М.: Изд-во «Индрик», 1997. С. 51–61.
3. Асмус Н.Г. Лингвистические особенности виртуального коммуникативного пространства: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.19. Челябинск, 2005. С. 10
4. Ахренова Н.А. Интернет-дискурс как глобальное межкультурное явление и его языковое оформление: автореф. дис. ... д-ра филол. наук: 10.02.19. Москва, 2009. 35 с.
5. Бенвенист Э. Общая лингвистика. М.: Эдиториал УРСС, 2009. 448 с.
6. Ван Дейк Т.А. Язык. Познание. Коммуникация. Пер. с англ./ Сост. В.В.Петрова; Под ред. В.И.Герасимова; Вступ. ст. Ю.Н.Караулова и В.В.Петрова. М.: Прогресс, 1989. С. 294–300.
7. Виноградов В.В. Избранные труды. Том 5. О языке художественной прозы. М.: Наука, 1980. Т. 5. 249 с.
8. Воркачев С.Г. Лингвокультурология, языковая личность, концепт: становление антропоцентрической парадигмы в языкознании // Филологические науки, 2001. Вып.1. С. 64–72.
9. Галичкина Е.Н. Характеристики компьютерного дискурса. Оренбург: Вестник Оренб. ун-та, 2004. 5 с.
10. Галичкина Е.Н. Компьютерная коммуникация: лингвистический статус, знаковые средства, жанровое пространство: автореф. дис. ... д-ра филол. наук. Волгоград, 2012. 40 с.

11. Дмитриева О.А. Лингвокультурные типажи России и Франции XIX века. Волгоград: Изд-во ВГПУ «Перемена», 2007. 307 с.
12. Дубровская Е.М. Эволюция лингвокультурного типажа «человек богемы» // Социальные коммуникации и эволюция обществ. Новосибирск: НГТУ, 2013. С. 405–414.
13. Енбаева Л.В., Ханжин Ю.С. Дискурсивные характеристики компьютерных игр: сопоставительный анализ // Вестник ПНИПУ. Проблемы языкознания и педагогики. 2018. Вып. 4. 10 с.
14. Карасик В.И. Структура институционального дискурса // Проблемы речевой коммуникации. Саратов: Изд-во Саратов. ун-та, 2000а. С. 25–33.
15. Карасик В.И. О типах дискурса // Языковая личность: институциональный и персональный дискурс: сб. науч. тр. Волгоград, 2000б. С. 5–20.
16. Карасик В.И. О категориях лингвокультурологии // Языковая личность: проблемы коммуникативной деятельности: Сб. науч. тр. Волгоград: Перемена, 2001. С. 3–16.
17. Карасик В.И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс. Волгоград: Перемена, 2002. 477 с.
18. Карасик В.И., Дмитриева О.А. Лингвокультурный типаж: к определению понятия // Аксиологическая лингвистика: лингвокультурные типажи: сб. науч. тр. / под ред. В.И.Карасика. Волгоград: Парадигма, 2005. С. 5–25.
19. Карасик В.И. Языковые ключи. Волгоград: Парадигма, 2007. 520 с.
20. Караулов Ю.Н. Русский язык и языковая личность. М.: Наука, 1987. С. 3–55.

21. Караулов Ю.Н. Русская языковая личность и задачи ее изучения // *Язык и личность*. М., 1989. С. 3–8.
22. Каримова Р.А. Семантико-структурная организация текста (на материале устных спонтанных и письменных текстов). Уфа: Изд-во БашГУ, 1991. 156 с.
23. Лутовинова О.В. Лингвокультурологические характеристики виртуального дискурса. Волгоград: Перемена, 2009. 476 с.
24. Макаров М.Л. Основы теории дискурса. М.: ИТДГК Гнозис, 2003. 280 с.
25. Маслова В.А. Лингвокультурология: Учеб. Пособие для ст уд. высш. учеб, заведений. М.: Издательский центр «Академия», 2001. 208 с.
26. Маслова В.А. Современные направления в лингвистике: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. М.: Издательский центр «Академия», 2008. 272 с.
27. Мурзинова И.А. Лингвокультурные типажи: признаки, характеристики, ценности: коллективная монография / под ред. О.А. Дмитриевой. Волгоград: Парадигма, 2010. 228 с.
28. Нерознак В.П. Лингвистическая персонология: к определению статуса дисциплины // *Язык. Поэтика*. Перевод: Сборник научных трудов. М.: 1996. С. 112–116.
29. Подгорная Е.А. Современные подходы к интерпретации понятия «компьютерный дискурс» // *Научно-методический электронный журнал «Концепт»*. 2014. Т. 26. 36 с.
30. Попова З.Д., Стернин И.А. Понятие «концепт» в лингвистических исследованиях. Воронеж: Изд-во Воронеж. ун-та, 1999. 30 с.
31. Попова З.Д., Стернин И.А. Семантико-когнитивный анализ языка. Монография. Воронеж: изд-во «Истоки», 2007. 250 с.

32. Седов К.Ф. Дискурс и личность: Эволюция коммуникативной компетенции. М.: 2004. 317 с.
33. Сиротинина О.Б. Характеристика типов речевой культуры в сфере действия литературного языка // Проблемы речевой коммуникации. Саратов: Изд-во Саратов. ун-та, 2003. Вып. 2. С. 3–20.
34. Смирнов Ф.О. Национально-культурные особенности электронной коммуникации на английском и русском языках: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.19. Ярославль, 2004. 7 с.
35. Степанов Ю.С. Эмиль Бенвенист и лингвистика на пути преобразований [Вступ. ст.] // Бенвенист Э. Общая лингвистика. М.: Прогресс, 1974. С. 9–16.
36. Харлашкин М.Н. Особенности дискурса видеоигр // Вестник Моск. гос. обл. ун-та. Сер. Лингвистика. 2016. Вып. 1. С. 92–98.
37. Часовский П.В. Социопсихолингвистический анализ компьютерно-игрового дискурса: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.19. Челябинск. 2020. 23 с.
38. Яренчук Е.Э. Понятие компьютерно-игрового дискурса // Перевод и межкультурная коммуникация: теория и практика. 2019. Вып. 6. С. 74–80.
39. Ярмахова Е.А. Лингвокультурный типаж «английский чудак»: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.19. Волгоград, 2005. 19 с.
40. Croft W., Cruse D.A. Cognitive Linguistics. Cambridge: Cambridge University Press, 2004. 356 p.
41. Crystal D. The Cambridge Encyclopedia of Language. 2nd. ed. Cambridge: Cambridge University Press, 1997. 487 p.
42. Crystal D. Language and the Internet. Cambridge: Cambridge University Press, 2004. 272 p.
43. Ensslin A. The Language of Gaming: Palgrave Macmillan, 2012. 224 p.

44. Harris Z. Discourse analysis // *Language*. 1952. V. 28. № 1. P. 1–30.
45. Slembrouck S. Explanation, interpretation and critique in the analysis of discourse // *Critique of Anthropology*. 2001. № 1 (21). P. 33–57.

Таблица 1. Сравнительно-сопоставительный анализ лингвокультурных типажей «американский гангстер» и «русский бандит»

№	Параметр	Лингвокультурный типаж «американский гангстер»	Лингвокультурный типаж «русский бандит»	Сходства	Различия
1	Понятийные особенности	Номинированы следующие лексические единицы: “hoodlum” (хулиган), “mafioso” (мафиози), “racketeer” (рэкетир), “murderer” (убийца), “bandit” (бандит) И так, американский гангстер – жестокий участник криминальной группы, обладающего качествами хулигана и убийцы.	Номинируются следующие лексические единицы: “criminal” (преступник), “hooligan” (хулиган), “marauder” (мародер), “mobster” (гангстер). И так, русский бандит – участник банды, часто нарушающий закон, проявляющий жестокость по отношению к другим ради собственной выгоды.	1. Участник криминальной группы; 2. Обладает жестокими качествами; 3. Сравним с хулиганом и убийцей.	Номинативное поле концептов «американский гангстер» и «русский бандит» определяется схожими лексическими единицами. Синонимичный ряд двух лексем взаимозаменяем. Словообразование самих лексем исходит от понятия «группа»: “gang” и “band”, что делает их схожими.
2	Образно-перцептивные характеристики	Мужчина, не имеющий «роскошного» прошлого, ведущий криминальную деятельность, благодаря которой зарабатывает на жизнь. Верен семье и подельникам. Использует прямой вычурный стиль коммуникации. В речи изобилуют паралингвистические факторы: повышенная интонация и размеренный темп речи.	Мужчина, родившийся в СССР, иммигрировавший в другую страну, ведущий криминальную деятельность. Не уважает семью и подельников. В речи превалирует общий стиль коммуникации, который изобилует ненормативной лексикой. Проявляются паралингвистические особенности: повышенная	1. Тяжелое прошлое; 2. Криминальная деятельность; 3. Грубая речь; 4. Изобилие пейоративной и ненормативной лексики.	1. Отличительная черта русского бандита – пренебрежительное отношение к семье и подельникам, в то время как для американского гангстера родственные и дружеские связи стоят на первом месте. 2. Различие американского гангстера от русского бандита заключается в том, что у

№	Параметр	Лингвокультурный типаж «американский гангстер»	Лингвокультурный типаж «русский бандит»	Сходства	Различия
			интонация, высокий темп речи, поддержка зрительного контакта.		первого замечается размеренный темп речи, в отличие от русских бандитов, которые используют повышенную интонацию и высокий темп речи, что объективирует и без того очевидный вспыльчивый и энергичный темперамент.
3	Ценностные доминанты	Американский гангстер – это грубый и жестокий приверженец собственной цели, стремящийся к управлению территорией, занимаемой криминальной группой. Основные ценностные ориентиры: ориентированность на унижение адресата, нацеленность на богатство, верность близким, стремление к власти.	Русский бандит – это чрезвычайно жестокий, одержимый властью над другими людьми психопат. Основные ценностные ориентиры лингвокультурного типажа «русский бандит»: стремление к власти, жестокость, ориентированность на действия, второстепенность семейных ценностей.	1. Властолюбие; 2. Стремление к богатству; 3. Жестокость и радикальность.	Доминирующим принципом для американского гангстера является верность близким, однако для русского бандита семья – вовсе не ценностный ориентир, русский бандит не признает важность семьи.

Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт филологии и языковой коммуникации
Кафедра теории германских языков и межкультурной
коммуникации
45.03.02 Лингвистика

УТВЕРЖДАЮ

Заведующий кафедрой ТГЯиМКК

 О.В. Магировская

«16» июня 2022 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

**СРАВНИТЕЛЬНО-СОПОСТАВИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ
ЛИНГВОКУЛЬТУРНЫХ ТИПАЖЕЙ
«АМЕРИКАНСКИЙ ГАНГСТЕР» И «РУССКИЙ
БАНДИТ» В КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОМ
ДИСКУРСЕ**

Выпускник



А.А. Ерёмин

Научный руководитель



канд. филол. наук,
доц. Н.Г. Бурмакина

Нормоконтролер



М.В. Файзулаева

Красноярск 2022