

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ВОЛИНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ЛЕСІ УКРАЇНКИ

Кафедра прикладної лінгвістики

На правах рукопису

ЛЕСЬ ОЛЕКСАНДР ДМИТРОВИЧ

ДІАЛОГІЧНЕ МОВЛЕННЯ У КОМП'ЮТЕРНІЙ ГРІ
CYBERPUNK2077

Спеціальність: 035 Філологія

Освітньо-професійна програма: Прикладна лінгвістика. Переклад і
комп'ютерна лінгвістика.

Робота на здобуття освітнього ступеня «Магістр»

Науковий керівник:

КРЕСТЬЯНПОЛЬ ЛЮБОВ ЮРІЇВНА,

Кандидат технічних наук, доцент

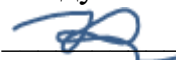
РЕКОМЕНДОВАНО ДО ЗАХИСТУ

Протокол № 5

засідання кафедри прикладної лінгвістики

від 25.11. 2025 р.

Завідувачка кафедри

 доц. Калиновська І.М

ЗМІСТ

ВСТУП	3
Розділ 1. Теоретичні засади аналізу діалогів у медіа	6
1.1. Діалог як форма комунікації: визначення та класифікація.....	6
1.2. Лінгвістичні особливості діалогу	9
1.3. Діалог у художніх текстах, кіно та комп'ютерних іграх: спільні риси й відмінності.....	12
1.4. Відеоігри як мультимодальний дискурс: взаємодія тексту, візуальних елементів та ігрового процесу	14
Висновки до розділу 1.....	17
Розділ 2. Практична реалізація лінгвістичного моделювання та мультимодальна архітектура діалогів у відеогрі Cyberpunk 2077.....	19
2.1. Структура наративу: від лінійної оповіді до мережевих діалогових графів	20
2.2. Імерсивність та мультимодальність: технологічна архітектура діалогу .	27
2.2.1 Хронеміка та Типологія Мовчання: Відсутність слів як Speech Act	29
2.2.2 Проксеміка: Вплив дистанції на структуру діалогу	30
2.3. Типологія діалогів: функціональні та стилістичні аспекти.....	32
2.3.1 Атрибутний дискурс та перевірка навичок.....	33
Висновки до розділу 2.....	36
РОЗДІЛ 3. ЛІНГВОПРАГМАТИЧНІ ТА СОЦІОКУЛЬТУРНІ ОСОБЛИВОСТІ МОВЛЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ У CYBERPUNK 2077	38
3.1. Соціальна детермінація мовлення у дистопічному наративі.....	38
3.2. Протагоніст V	39
3.3. Джекі Веллс	48
3.4. Джоні Сільверхенд.....	56
3.5. Горо Такемура.....	61
Висновки до розділу 3.....	66
Висновки	68
Додатки	70
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	71

ВСТУП

Сучасний комунікативний простір характеризується стрімким розвитком нових медіа, серед яких відеоігри займають провідне місце не лише як розважальний продукт, а і як складна семіотична система. Лінгвістика XXI століття дедалі частіше звертається до вивчення мультимодальних форм дискурсу, де вербальний компонент взаємодіє з візуальним, аудіальним та інтерактивним [21]. У цьому контексті діалогічне мовлення у відеоіграх набуває особливого статусу, трансформуючись зі статичного тексту в динамічний інструмент ігрової механіки та соціального моделювання.

Актуальність дослідження зумовлена необхідністю глибокого аналізу новітніх форм діалогічної взаємодії, які виникають на перетині літературного наративу, кінематографічної візуалізації та програмного коду. Якщо традиційні підходи до аналізу діалогу (літературознавчий, кінознавчий) фокусуються на лінійних структурах, то відеоігровий дискурс, зокрема жанру RPG (Role-Playing Game), пропонує нелінійну, варіативну модель комунікації, де реципієнт стає активним співавтором мовленнєвого акту [12].

Проблематика діалогу розглядалася у працях класиків прагматики та теорії мовленнєвих актів (Дж. Остін, Дж. Серл, Г. Грайс), соціолінгвістики (П. Браун, С. Левінсон). Однак специфіка реалізації цих теорій у віртуальному середовищі потребує окремого осмислення в межах нового напрямку лудолінгвістики, фундамент якої заклали такі дослідники, як А. Енсслін [24] (поняття «лудолект»), Дж. Гі (навчання через відеоігри) та інші [24], [26]. Незважаючи на зростання інтересу до цієї теми, комплексні дослідження, що поєднують структурний, технічний та соціолінгвістичний аналіз діалогів у високобюджетних іграх (AAA-класу), в українському мовознавстві представлені фрагментарно.

Відеогра *Cyberpunk 2077* є унікальним матеріалом для такого аналізу завдяки складній архітектурі діалогових графів, використанню процедурної анімації (JALI) та глибокій соціальній стратифікації мовлення персонажів. Таким

чином, проблема вивчення трансформації діалогічного мовлення в умовах інтерактивного мультимодального середовища є актуальною, що й зумовило вибір теми дослідження: «Діалогічне мовлення у комп'ютерній грі Cyberpunk 2077».

Мета дослідження полягає у виявленні лінгвопрагматичних, структурних та соціокультурних особливостей організації діалогічного мовлення у сучасному відеоігровому дискурсі на матеріалі гри Cyberpunk 2077.

Відповідно до мети визначено такі **завдання дослідження**:

- Визначити теоретичні засади аналізу діалогу як форми комунікації та специфіку його реалізації у відеоіграх порівняно з іншими художніми медіа.
- Проаналізувати структурну організацію інтерактивного наративу (моделі «низка перлин», «hub and spokes», ризома) та технічні аспекти мультимодальності (хронеміка, проксеміка, процедурна анімація).
- Встановити соціолінгвістичні та прагматичні характеристики ідіолектів ключових персонажів гри як маркерів соціальної стратифікації та ідентичності.
- Об'єктом дослідження є англomовний відеоігровий дискурс як мультимодальна комунікативна система.
- Предметом дослідження виступають структурно-семантичні, прагматичні та соціолінгвістичні особливості діалогічного мовлення персонажів у відеогрі Cyberpunk 2077.

Методи дослідження. Для розв'язання поставлених завдань використано комплекс загальнонаукових та спеціальних лінгвістичних методів:

- Описовий метод застосовано для інвентаризації та систематизації типів діалогів та їхніх функціональних характеристик.
- Структурний аналіз використано для моделювання архітектури наративних графів та діалогових дерев.
- Аналіз дискурсу та мультимодальний аналіз дозволили дослідити взаємодію вербальних (текст, голос) та невербальних (міміка, жести, проксеміка) компонентів комунікації.

- Прагмалінгвістичний аналіз (зокрема, теорія мовленнєвих актів та принцип кооперації) застосовано для визначення ілокутивної сили реплік та стратегій ввічливості.

- Соціолінгвістичне профілювання використано для характеристики ідіолектів персонажів (аналіз сленгу, кодового перемикання, жаргонізмів).

Елементи наукової новизни одержаних результатів полягають у тому, що в роботі вперше здійснено комплексний лінгвістичний аналіз діалогової системи гри *Cyberpunk 2077* крізь призму лудолінгвістики. Набуло подальшого розвитку поняття «мовлення як дія» (speech-as-action) в контексті ігрових механік. Вперше детально проаналізовано вплив процедурної генерації лицеві анімації (технологія JALI) на прагматичну інтерпретацію діалогу, а також виокремлено типологію «значущого мовчання» як активного комунікативного акту у відеогрі.

Практичне значення одержаних результатів. Матеріали та висновки дослідження можуть бути використані у курсах з прикладної лінгвістики, перекладознавства (зокрема, локалізації аудіовізуальних творів та програмного забезпечення), стилістиці англійської мови, а також при розробці методичних рекомендацій для сценаристів ігрових наративів (narrative designers). Результати роботи можуть слугувати підґрунтям для подальших розвідок у галузі лудології та комп'ютерної лінгвістики.

Магістерська робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків до кожного розділу, загальних висновків, списку використаних джерел. Робота ілюстрована 7 таблицями та 2 рисунками. Загальний обсяг роботи становить 74 сторінки, з них основного тексту - 63 сторінки.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ АНАЛІЗУ ДІАЛОГІВ У МЕДІА

1.1. Діалог як форма комунікації: визначення та класифікація

Визначення діалогу в лінгвістичному контексті

У лінгвістичному плані діалог - це двостороння форма комунікації. Мовленнєва взаємодія між двома або більше учасниками, які міняються ролями мовця та слухача. На відміну від монологу, де комунікація є односторонньою і не обов'язково вимагає негайної вербальної відповіді, діалог є інтерактивним та реактивним за своєю природою. З точки зору філософії мови та прагматики (Дж. Л. Остін, Дж. Р. Серл), у діалозі відбувається реалізація ланцюга або мережі мовленнєвих актів, де кожен учасник є одночасно ініціатором та реципієнтом, утворюючи в рамках одного динамічного процесу інформаційний та емоційний обмін [13], [52].

З лінгвістичної точки зору, діалог це одиниця комунікації, що складається з послідовності реплік, тематично пов'язаних структурою та інтонацією. Ключовою особливістю діалогу є діалогічна єдність. Це мінімальна структурна одиниця, що складається з двох суміжних реплік [1], наприклад, «запитання - відповідь» або «привітання - привітання». Згідно з ідеєю М. М. Бахтіна, справжній діалог – це не просто обмін словами [2], а взаємодія та взаємовплив - зіткнення та контакт між різними голосами та світоглядами, що встановлюють між собою складні смислові зв'язки. Будь-яка відповідь у діалозі орієнтована на попередні твердження та визначає наступну очікувану відповідь.

Враховуючи зазначені функціональні та структурні характеристики діалогу, постає необхідність класифікувати діалоги за ключовими параметрами, що визначають їхню комунікативну специфіку.

Для детального аналізу комунікаційних процесів, діалоги зазвичай класифікуються на основі певних основних критеріїв, що розкривають їх функціональні та структурні характеристики: За кількістю учасників та характером спілкування діалоги класифікуються на:

- Первинний діалог. Це взаємодія між двома учасниками (будь-яка розмова, інтерв'ю).

- Полілогічний діалог. Спілкування, в якому беруть участь три або більше осіб (групова дискусія, зустріч, брифінг тощо).

- Монологізований діалог. Це довгі та детальні репліки, орієнтовані на співрозмовника, що вимагають його уваги або періодичних невербальних сигналів, (наприклад, лекція із запитаннями аудиторії) але структуровані як міні-монологи.

Можна виділити такі форми реалізації:

- Усний діалог. Характеризується спонтанністю та ситуативністю. Тому елементи речення пропускаються. Паралінгвістичні інтонації, темброві паузи тощо з'являються разом із кінесикою (жестами та мімікою) [6].

- Письмовий діалог. Його характеризує підготовленість, більша нормативність, повні синтаксичні конструкції. У сучасних медіа (інтернет-чати, внутрішньо - ігрові повідомлення) він набуває гібридних характеристик, використовуючи скорочення для імітації усної спонтанності.

За соціальним статусом учасників:

- Симетричний діалог. Учасники мають приблизно однаковий соціальний статус (розмова між друзями чи колегами).

- Асиметричний діалог. Учасники мають різний статус (розмова керівника та підлеглого, лікаря та пацієнта), що впливає на вибір лексики, використання ввічливих форм та директивних мовленнєвих актів.

За функціонально - стилістичною спрямованістю:

- Формальний діалог. Регулюється соціальними ролями, етикетом та офіційними правилами (ділова розмова, дипломатичні переговори). Характеризується ввічливістю та використанням стандартної мови.

- Неформальний діалог. Займає важливе місце у повсякденному житті. Він високоемоційний, вільний, характеризується використанням жаргонізмів та діалектизмів.

- Художній діалог. Спеціально вигаданий автором для виконання естетичних, характерологічних та сюжетних завдань. Він імітує природний діалог, але завжди підпорядкований законам композиції, жанру та авторському задуму.

Таким чином, наведена класифікація охоплює структурні та соціальні аспекти діалогічної взаємодії. Проте в художніх медіа діалог постає не лише як форма комунікації, а як інструмент естетичного та наративного моделювання. Саме тому далі варто розглянути особливості його реалізації у художніх текстах та інтерактивних середовищах.

Художній діалог, будучи конструктом, завжди використовує мовні маркери, що підкреслюють соціальний статус, епоху, або психологічний стан персонажа.

У літературі діалоги часто є напруженими, інтенсивними полілогами, що розкривають глибокі філософські конфлікти та моральні дилеми персонажів. Ці діалоги демонструють високий ступінь монологізованості - репліки довгі, але при цьому зберігають високу емоційну та прагматичну напругу

На відміну від літератури чи кіно, де діалог є цілком фіксованим авторським продуктом, у відеоіграх він набуває інтерактивного виміру. Це зумовлює появу специфічних механізмів комунікації, які потребують окремого аналізу. Діалоги у відеоіграх (як-от *Cyberpunk 2077*) представляють собою унікальний інтерактивний гібрид. Вони поєднують риси усного (завдяки повному професійному озвученню) та письмового (через фіксовані опції вибору реплік) спілкування. Цей формат дозволяє гравцеві не просто слухати, а брати участь у формуванні мовленнєвого акту.

Отже, можна зробити висновок, що діалог – це гнучка та складна комунікаційна одиниця. Його аналіз включає класифікацію за типом або формою, стилем, метою та соціальними ролями. У художній сфері діалог є імітацією реальності, слугуючи інструментом побудови персонажа та розвитку сюжету, тоді як у відеоіграх він набуває особливого інтерактивного виміру.

1.2. Лінгвістичні особливості діалогу

З точки зору структурної лінгвістики та розмовного аналізу, діалог розглядається не як випадковий чи хаотичний набір висловлювань, а як чітко структурований та організований. Мінімальною одиницею діалогу є діалогічна єдність, утворена на основі правила пар суміжності, запровадженого соціолінгвістикою.

Суміжна пара - це послідовність двох висловлювань, виголошених різними мовцями, де перша частина (First Pair Part) визначає тип і очікувану форму другої частини (Second Pair Part) [49]. Приклади: питання - відповідь, пропозиція - прийняття/відмова, вибачення - прощення/заперечення.

Класична діалогічна єдність, або мінімальний обмін (Exchange), складається з трьох ключових фаз (згідно з Дж. Сінклером та Р. Култхардом, модель IRF) [54]:

Ініціація: Перша репліка (FPP), яка задає тему, мету та комунікативний намір (наприклад, запитання, директива, запрошення).

Реакція: Відповідна репліка (SPP), яка реалізує очікувану реакцію на ініціацію (наприклад, відповідь, згода, відмова).

Завершення/Підсумок: Необов'язкова, але досить часта третя репліка, яка підтверджує успіх комунікативного акту, оцінює його або готує перехід до нової теми (наприклад, вдячність, подяка). Як у справжньому, так і в штучному діалозі ця структура може бути перервана або ускладнена вставками, коли між першою та другою частинами основної пари розміщується додаткова суміжна пара, наприклад, уточнююче запитання.

Структурні моделі діалогу формують основу організації висловлювань, однак для повного опису комунікації важливо враховувати інтенції мовця. Саме тому наступним кроком є аналіз діалогу через призму теорії мовленнєвих актів.

Функціональне навантаження реплік визначається на основі Теорії мовленнєвих актів (ТМА) – у ТМА кожне висловлювання є дією [52]. Кожна репліка у діалозі виконує певну функцію, яку можна класифікувати за її наміром та впливом на подальший хід розмови:

- Асертиви (Assertives): Передача нових фактів, знань, або вираження переконання (ствердження, повідомлення, припущення).
- Директиви (Directives): Спрямовані на зміну поведінки співрозмовника (наказ, прохання, порада, запитання).
- Комісиви (Commissives): Вираження зобов'язання мовця виконати дію (обіцянка, присяга, погроза).
- Експресиви (Expressives): Вираження емоційного стану мовця (вигук, комплімент, вибачення, скарга).
- Декларативи (Declarations): Висловлювання, що змінюють зовнішню реальність самим фактом їх виголошення (оголошення війни, вирок, хрещення).

Ефективність діалогу визначається також прагматичними принципами взаємодії, ключовим серед яких є Принцип Кооперації Г. Грайса [30], який вимагає від учасників вносити внесок у розмову відповідно до прийнятої мети. Він реалізується через чотири максими:

- Максима якості: Не говори того, що вважаєш неправдивим, або для чого немає достатніх доказів.
- Максима кількості: Говори точно стільки інформації, скільки потрібно, не більше й не менше.
- Максима релевантності: Не відходь від теми розмови.
- Максима способу (ясності): Будь послідовним, уникай неясності, двозначності та зайвих слів, будь лаконічним та систематичним.

Максими Грайса пояснюють структурну організацію діалогу, проте вони не враховують соціально-психологічний аспект взаємодії. Для цього необхідна Теорія ввічливості Браун і Левінсон [17], яка розширює прагматичний аналіз.

Вона говорить що усі мовленнєві акти, особливо директиви та прохання, є потенційно загрозливими для обличчя співрозмовника. Відповідно, мовці використовують стратегії ввічливості (позитивні, спрямовані на схвалення; або негативні), які є маркерами соціальної дистанції та ієрархії. У середовищі кіберпанку, де соціальні зв'язки часто є прагматичними, використання чи ігнорування ввічливих форм може бути ключовим елементом діалогу.

Неможливо аналізувати діалог без прагматичного та соціолінгвістичного контексту.

Прагматика: Вивчає мову в дії - те, як значення формується у процесі використання, враховуючи намір мовця.

Соціолінгвістика: Досліджує залежність мовлення від соціальних чинників. Діалог є прямим маркером соціолекту (професійний сленг), жаргону (кримінальний або субкультурний), ідеолекту (індивідуальна манера мовлення), вікових та гендерних особливостей.

У контексті відеоігрового дискурсу соціолінгвістичний підхід трансформується у спеціалізований напрям, який дослідниця Астрід Енсслін (Astrid Ensslin) визначає як «лудолінгвістика» (ludolinguistics). Ця дисципліна вивчає мову не просто як засіб комунікації, а як ігрову механіку. Енсслін пропонує термін «лудолект» (ludolect) для позначення специфічних мовних кодів, які використовують гравці та персонажі відеоігор. Лудолекти функціонують подібно до професійних жаргонів або діалектів, маркуючи приналежність до певної ігрової фракції або спільноти (in-group codes). У Cyberpunk 2077 лудолекти реалізуються через вигаданий сленг (наприклад, “edgerunner”, “choom”, “gonk”), що дозволяє не лише характеризувати персонажа, а й занурювати гравця у соціальну ієрархію віртуального світу. Поєднання прагматичних та соціолінгвістичних чинників дозволяє точніше інтерпретувати мовленнєві стратегії персонажів. Це особливо помітно в діалогах Cyberpunk 2077, де мовні вибори тісно пов’язані з соціальним статусом, професією та належністю персонажа до певної фракції. Наприклад використання вище згаданого вузькоспеціалізованого сленгу («хром», ”кібердека“, ”прім») та специфічної лексики (назви корпорацій та фракцій) є потужним інструментом створення іммерсивного світу та чіткої соціальної ієрархії.

З цього виходить що діалог має чітку лінгвістичну структуру та регулюється комунікативними принципами (Кооперація та Ввічливість).

1.3. Діалог у художніх текстах, кіно та комп'ютерних іграх: спільні риси й відмінності

Діалог у будь-якій художній формі виконує схожі функції: це просування сюжету, розкриття внутрішнього світу та мотивів персонажів а також створення емоційного тла та жанрової приналежності. Проте механізм його реалізації та впливу на отримувача суттєво відрізняється через фундаментальну різницю у структурі оповіді. Буде доцільно порівняти його реалізацію в різних медіаформах, щоб визначити, які саме особливості є унікальними для відеоігор (Таблиця 1.1.).

Таблиця 1.1.

Порівняльна таблиця реалізації діалогу в літературі, кіно та відеоіграх

Критерій	Художній текст (Література)	Кіно (Театр)	Відеоігри (Cyberpunk 2077)
Ступінь інтерактивності	Нульовий. Читач - пасивний реципієнт, але активний інтерпретатор.	Нульовий. Глядач - пасивний спостерігач.	Високий. Гравець - активний учасник, який обирає репліки, впливаючи на сюжет (нарративне розгалуження).
Лінійність	Абсолютно лінійний. Репліка А завжди веде до репліки Б.	Абсолютно лінійний.	Нелінійний/Розгалужений. Діалог формує діалогові дерева, залежність від попередніх рішень та атрибутів персонажа

Мовленнєва ситуація	Залежить від уяви читача. Суто вербальна модальність.	Візуалізована. Голос, інтонація, міміка фіксовані акторами. Мультимодальність фіксована.	Іммерсивна. Фіксована озвучка та візуалізація, але репліка обирається гравцем. Динамічна мультимодальність.
---------------------	---	--	---

Діалоги в літературі та кіно написані за сценарієм. Слова діалогу підпорядковуються єдиній волі їхнього автора. Діалоги у відеогрі відбуваються між змінними. Кінцевий текст є результатом взаємодії між авторським сценарієм та вибором гравця з меню.

Ключовою відмінністю діалогу у відеоіграх є його інтерактивність. Вона перетворює гравця з пасивного спостерігача на активного учасника комунікативного процесу. Ця інтерактивність стає можливою завдяки тому, що найкраще можна описати як діалогові дерева (див. рис. 1.3.1), які, по суті, є інструментами для розгалуження наративів.

Дерево діалогів пропонує гравцеві кілька варіантів реплік, створюючи свободу дій - відчуття контролю над ситуацією. Однак часто використовується техніка ілюзорного вибору, коли різні варіанти реплік, незважаючи на різні тони (агресивний, нейтральний, ввічливий), призводять до одного й того ж сюжетного результату. Це компроміс між свободою гравця та необхідністю контролювати кінцевий сюжет.

Здебільшого, навіть якщо це не виражено прямо, варіанти вибору містять прагматичні маркери, що вказують на намір (наприклад, [САРКАЗМ], [ПОРАДА], [ВІДМОВА] (рис.1.3.2)). Це дає гравцеві розуміння того, яким може бути наслідок його мовленнєвого акту.

Діалог у відеоіграх строго узгоджений із наративною логікою та всесвітом гри та повинен підтримувати узгодженість у всіх гілках оповіді

У Cyberpunk 2077, діалоги насичені термінологією, пов'язаною з імплантами, корпораціями, штучним інтелектом та соціальною нерівністю. Введення цих термінів є не лише стилістичним, але й інформативним мовленнєвим актом для гравця.

Репліки можуть мати швидкі наслідки (коригування ставлення NPC, отримання додаткової інформації) та довгострокові наслідки (зміна кінцівки гри). Це перетворює діалог на ігрову механіку, де лінгвістичний вибір має негайні ігрові результати.

Інтерактивний діалог дозволяє гравцеві формувати ідеолект свого персонажа (V). Якщо гравець постійно обирає агресивні, сленгові репліки, він створює образ «Вуличного Кіберпанка», тоді як вибір формальних, інтелектуальних реплік створює образ «Корпората». Це створює унікальний мовленнєвий портрет, який є результатом вибору гравця, а не авторської директиви.

Мова у Найт - Сіті може служити маркером соціального статусу, професії та етнічної приналежності. Наприклад, спілкування з офіційним представником корпорації «Арасака» буде формальним та стриманим (високий ступінь ввічливості), тоді як діалог із бандитом із району Пасифіка буде насичений сленгом, директивами та інвективами (низький ступінь ввічливості, часто порушення максим).

З огляду на наведене, можна твердити, що діалоги у відеоіграх – це нелінійна гібридна форма, яка поєднує чітко прописану сценарну основу кіно з високо - інтерактивними деревами діалогів. [35]

1.4. Відеоігри як мультимодальний дискурс: взаємодія тексту, візуальних елементів та ігрового процесу

У попередніх підрозділах увагу було зосереджено переважно на вербальній

стороні діалогу. Однак у відеоіграх комунікація не обмежується текстом або озвученням, а реалізується через комплекс семіотичних модальностей. Тому далі необхідно розглянути відеогру як мультимодальний дискурс.

Згідно з теорією мультимодальності [37] (Т. Ван Леєвен, Г. Кресс), комунікативний акт відбувається не лише через вербальний канал (текст і озвучення), але й одночасно через інші семіотичні канали, які взаємодіють між собою, а саме через візуал (графіка, міміка, оточення) та геймплей.

У грі жодна модальність не існує ізольовано; вони функціонують як єдине ціле. Зміст діалогу підтверджується, заперечується або посилюється візуальними та ігровими елементами. Наприклад, якщо персонаж виголошує «Я тобі допоможу», але при цьому візуально відвертає погляд і тремтить, невербальна модальність заперечує вербальне повідомлення, інформуючи гравця про його неправдивість.

Навіть просторове розташування персонажів (проксемика) [31] у діалозі є частиною візуальної модальності, що несе комунікативне навантаження. Зближення або, навпаки, збільшення дистанції між співрозмовниками під час гострої розмови візуально підкреслює їхні соціальні ролі та емоційну напругу. Завдяки своїй деталізації та багатому рольовому відтворенню, *Cyberpunk 2077* є чудовим джерелом мультимодального дискурсу.

У важливих діалогах гра запускає так звані кат - сцени. Автоматично перемикається у спеціальний кінематографічний режим із крупними планами. Гравець бачить детальні вирази обличчя (брови, нервовий тик, підтискання губ) та кінетичні рухи (жести, зміни постави). Ці невербальні елементи посилюють емоційну функцію діалогу і є критично важливими для інтерпретації імплікатур та прихованих інтенцій.

У грі реалізовано специфічні механіки діалогової взаємодії (перевірки навичок) та атрибути. Це найбільш пряме поєднання ігрового процесу та текстових модальностей. Доступ до опцій діалогу гравця можливий лише за умови, що його персонаж (V) має достатньо високий рівень певних навичок (технології, інтелект, сила).

Високий рівень інтелекту розблоковує явні (прямі) репліки, які використовують вузькоспеціалізовану термінологію, що дозволяє V логічно вирішувати проблему.

На високих рівнях сили, розблоковуються директиви прямого загрозливого або наказового характеру, які дозволяють уникати бою залякуючи ворогів. Це перетворює опцію діалогу на перевірку навичок, роблячи мову прямим інструментом для взаємодії зі світом гри.

Під час діалогу на екрані з'являються елементи HUD (Hears-Up Display) [62] - наприклад, назва фракції співрозмовника, його поточний емоційний стан або показник його ворожості. Ця графічна модальність постійно інформує гравця про прагматичний контекст та ризики, пов'язані з його вибором репліки.

Мультиmodalність відіграє вирішальну роль у тому, щоб зробити комунікацію у відеоіграх захопливою та водночас ефективною.

Поєднання візуальних образів з озвученими репліками виводить на поверхню або дозволяє отримати доступ до багатьох рівнів посиленних емоційних функцій. Іншими словами, сарказм, для пояснення якого письмовий текст потребує або контексту, або графічних засобів (курсив, лапки), забезпечується специфічною інтонацією, що супроводжується відповідною мімікою в грі.

Мультиmodalний контекст усуває значну частину лінгвістичної неоднозначності. Гравець інтерпретує прагматичну функцію рядка NPC швидше та точніше, оскільки він не лише чує слова, але й бачить і відчуває контекст, що критично важливо для прийняття рішень в умовах високої інтерактивності.

Гравець ідентифікує себе з персонажем гри і вважає діалоги комунікацією завдяки реалістичній графіці та високоякісній озвучці, що створює більший ефект занурення. Високоякісна озвучка перетворює діалоги з тексту на дії в середовищі, яке тісно залучає гравця, змушуючи його діяти в ньому.

Таким чином, у цьому підрозділі було з'ясовано, що відеоігри функціонують як форма мультиmodalного дискурсу, в якому вербальний діалог невіддільний від візуальних (міміка, проксемика, середовище) та ігрового процесу (вибір рядка,

перевірка атрибутів) елементів. Саме ця складна взаємодія створює ефект занурення та характеристики мовленнєвого портрета, за допомогою яких прагматичні наміри можна ефективно зрозуміти в нелінійному середовищі.

Висновки до розділу 1

У першому розділі магістерської роботи було здійснено теоретичний аналіз діалогу як форми комунікації та досліджено специфіку його реалізації у відеоігровому дискурсі. Узагальнення теоретичного матеріалу дозволяє зробити такі висновки:

З лінгвістичної та прагматичної точок зору діалог є не просто обміном інформацією, а складною системою мовленнєвих актів, що регулюється принципами кооперації (Г. Грайс) та ввічливості (П. Браун, С. Левінсон). У художньому творі діалог виконує подвійну функцію: він імітує природне спілкування, створюючи ілюзію реальності, та водночас слугує інструментом авторського задуму для розкриття характерів персонажів і розвитку сюжету.

На відміну від літератури та кінематографа, де діалог є статичним і лінійним, у відеоіграх він набуває ознак інтерактивності та нелінійності. Використання механіки «діалогових дерев» трансформує гравця з пасивного спостерігача на активного учасника комунікації (співавтора). Вибір гравця безпосередньо впливає на розвиток наративу. Це дозволяє говорити про виникнення нового лінгвістичного явища - лудолінгвістики, що вивчає мову як ігрову механіку.

Діалоги у відеоіграх жанру RPG, зокрема у Cyberpunk 2077, є маркерами соціальної стратифікації. Через використання специфічних лудолектів (ігрового сленгу), професійних жаргонів та варіативних стратегій ввічливості гра моделює складну соціальну ієрархію віртуального світу. Вибір мовленнєвого стилю гравцем стає інструментом конструювання ідентичності персонажа.

Відеоігровий дискурс є за своєю природою мультимодальним. Вербальний компонент діалогу нерозривно пов'язаний з невербальними (міміка, жести,

проксеміка) та власне ігровими (геймплейними) елементами. Розуміння прагматичного змісту репліки часто залежить від візуального контексту та інтерфейсних підказок (HUD), що вимагає від дослідника комплексного підходу до аналізу.

Отже, теоретичний аналіз засвідчив, що дослідження діалогів у сучасних відеоіграх потребує інтеграції класичних лінгвістичних методів (теорія мовленнєвих актів, дискурс-аналіз) із новітніми підходами лудології. Визначені теоретичні засади стануть основою для практичного аналізу діалогічної системи гри *Cyberpunk 2077* у наступних розділах роботи.

РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ЛІНГВІСТИЧНОГО МОДЕЛЮВАННЯ ТА МУЛЬТИМОДАЛЬНА АРХІТЕКТУРА ДІАЛОГІВ У ВІДЕОГРІ CYBERPUNK 2077

У попередньому розділі було сформульовано теоретико-методологічну базу дослідження, що охоплює поняття лудолінгвістики, теорію мовленнєвих актів та принципи мультимодального дискурсу. Переходячи до емпіричної частини роботи, необхідно здійснити детальну деконструкцію діалогової системи відеогри Cyberpunk 2077. Цей об'єкт дослідження є унікальним прикладом того, як лінгвістичні структури інтегруються у складну програмну архітектуру, створюючи ефект «живого» спілкування в умовах віртуальної реальності.

Лінгвістичний та структурний аналіз інтерактивного наративу вимагає фундаментального переосмислення того, як конструюється послідовність мовленнєвих подій у сучасному медіапросторі. Якщо в традиційній літературі чи кінематографі діалог функціонує як лінійна, наперед визначена послідовність реплік, підпорядкована авторському задуму, то у відеогрі він набуває онтологічного статусу алгоритмічного процесу. Відеогра Cyberpunk 2077 [18] становить особливий інтерес для лудолінгвістики, оскільки вона демонструє перехід від класичних деревоподібних структур до складних мережових графів [41], де мовлення стає формою дії (speech-as-action).

Ця трансформація зумовлена необхідністю подолати обмеження попередніх поколінь рольових ігор (RPG), де діалог часто існував як статичний текстовий шар, відокремлений від ігрового процесу модальним перемиканням інтерфейсу. У Cyberpunk 2077 розробники поставили за мету досягти безшовної інтеграції, де комунікація відбувається в реальному часі, без зупинки симуляції світу, що вимагає принципово іншої архітектури наративних графів.

Аналіз цієї структури неможливий без залучення теоретичного апарату наратології та комп'ютерних наук. У цьому розділі розглядається як концепції

«низка перлин» (string of pearls), «втулка та спиці» (hub and spokes) та «ризом» (rhizome) взаємодіють у межах одного твору, створюючи ефект «живого» світу, що реагує на лінгвістичний вибір гравця. Ключовим питанням є те, як гра балансує між необхідністю розповісти когерентну історію (авторський контроль) та надати гравцеві відчуття свободи через вербальну взаємодію.

2.1. Структура наративу: від лінійної оповіді до мережевих діалогових графів

Сучасна теорія геймдизайну виділяє декілька архетипних структур, які в досліджуваній грі не просто використовуються, а й гібридизуються. Класична модель «низки перлин» характеризується наявністю фіксованої послідовності основних сюжетних подій (вузлів або «перлин»), які з'єднані між собою варіативними ігровими відрізками (ниткою). Гравець має свободу дій у межах одного відрізка (наприклад, може обрати стиль проходження місії - стелс або бій, або порядок виконання другорядних дій), але неминуче приходить до наступної ключової сюжетної точки.

У Cyberpunk 2077 ця структура є домінуючою в першому акті гри. Незалежно від обраного «Життєвого шляху» - Nomad, Street Kid або Corpo - протагоніст V неминуче зустрічається з Джекі Велсом, виконує місію «The Rescue» [48] (порятунок Сандри Дорсетт) і бере участь у пограбуванні «The Heist» [33], яке завершується трагічно. Ця лінійність необхідна для встановлення експозиції та мотивації персонажа. З лінгвістичної точки зору, діалоги в такій структурі часто виконують функцію «забарвлення» (flavoring). Гравець обирає не що станеться (Джекі помре в будь-якому випадку), а як персонаж на це відреагує.

Розглянемо показовий приклад із прологу за корпоративного агента (Corpo Lifepath). Після польоту в аві (літак) згодом у барі «Lizzie's», V зустрічається з Джекі Велсом. Гра пропонує вибір:

Опція А: [Випити] «За зустріч» / «To us».

Опція Б: [Відмовитися] «Я на роботі» / «Working».

Незалежно від вибору, сюжет рухається за єдиним сценарієм: герої обговорюють місію і вирушають далі. Однак, з точки зору прагматики, ці репліки кодують різні соціолінгвістичні профілі. Опція А маркує V як персонажа, що цінує соціальні зв'язки та солідарність (Positive Politeness Strategy за Браун і Левінсон), готового порушити корпоративний протокол заради друга. Опція Б конструює образ дисциплінованого професіонала, що дотримується жорсткої ієрархії та правил (Negative Politeness Strategy). Таким чином, діалог слугує інструментом внутрішнього рольового моделювання, навіть за відсутності зовнішніх сюжетних змін. Це створює так звану «свободу вибору» (local agency), яка дозволяє гравцеві відігравати певну соціальну роль (цинічного найманця, емпатичного друга, професійного корпоранта), не порушуючи глобальної структури наративу.

У другому акті Cyberpunk 2077 наративна структура радикально змінюється, переходячи до моделі «Hub and Spokes». Ця модель передбачає наявність центрального сюжетного вузла («втулки»), від якого відходять кілька незалежних сюжетних ліній («спиць»), які гравець може проходити у довільному порядку.

У контексті гри, «втулкою» є екзистенційна криза V - проблема біочіпа Relic, що вбиває протагоніста. Від цього стану відходять три основні сюжетні вектори :

- Лінія Евелін Паркер / Джуді Альварес: Пошук інформації через кримінальний світ та брейнданс («Automatic Love», «Disasterpiece»)[14], [20].
- Лінія Андерса Хеллмана / Панам Палмер: Пошук конструктора чіпа через дикі землі та клани кочівників («Ghost Town», «Lightning Breaks») [27], [39].
- Лінія Ханако Арасаки / Горо Такемури: Спроба вирішити проблему через корпоративну ієрархію та політичні інтриги («Down on the Street», «Gimme Danger»)[22], [29].

Ця структура накладає значні вимоги на систему діалогових графів. Система повинна відстежувати стан виконання кожної «спиці» і динамічно змінювати доступні репліки в інших лініях. Наприклад, якщо гравець спочатку

знаходить Хеллмана, він може повідомити про це Такемурі в наступній розмові. Якщо ж порядок зворотний, ця діалогова гілка буде заблокована. Це реалізується через складну систему глобальних змінних, які функціонують як пам'ять ігрового світу.

Найбільш інноваційним аспектом наративу *Cyberpunk 2077* є спроба імплементації ризоматичної структури, описаної філософами Жилем Дельозом та Феліксом Гваттарі [19]. Ризома - це нелінійна, децентралізована мережа, де «будь-яка точка може бути з'єднана з будь-якою іншою» і яка не має чіткого початку чи кінця, а лише «середину», з якої вона росте і переповнює межі. Хоча відеогра як програмний продукт не може бути абсолютною ризомаю (вона має початок і кінець), *Cyberpunk 2077* наближається до цього ідеалу через інтеграцію побічних квестів (Side Jobs) у основний сюжет. На відміну від більшості RPG, де побічні завдання є ізольованими філерами, тут вони можуть радикально змінювати доступні фінали.

Виконання лінійок квестів Панам Палмер, Роуг Амендіарес або Джонні Сільверхенда відкриває нові вузли у фінальному графі прийняття рішень. Це означає, що периферійні елементи наративу стають структуротворчими. Відносини з Джонні Сільверхендом розвиваються ризоматично: вони формуються не через один великий вибір, а через сотні мікро-діалогів під час дослідження світу, коментарів до подій та спільних переживань.

У багатьох сценах гравець може погодитися з нігілістичними поглядами Джонні або сперечатися з ним. Хоча більшість цих розмов не змінюють основну канву квесту, вони накопичують прихований параметр, який є критичним для відкриття секретної кінцівки. Тут «ілюзія вибору» трансформується у відкладений наслідок: лише правильний тон розмови, обраний за 30 годин до фіналу, дозволяє отримати унікальну кінцівку гри. Цей процес накопичення «спорідненості» є прикладом того, як лінгвістична взаємодія трансформується у наративний капітал.

Для управління складністю такої системи розробники використовують техніку «foldback». Сюжет розгалужується на певний час (наприклад, різні

способи проникнення на об'єкт або різні варіанти діалогу з NPC), але згодом усі гілки сходяться в одну точку (bottleneck) перед тим, як знову розгалужитися. Це дозволяє уникнути «комбінаторного вибуху», коли кількість варіацій стає настільки великою, що їх неможливо реалізувати технічно та сценарно. У Cyberpunk 2077 це часто проявляється у тому, що різні репліки V викликають різну реакцію NPC, але призводять до одного й того ж інформаційного результату. Проте, важливо розуміти, що з точки зору прагматики, навіть якщо фактичний результат сцени однаковий, ілокутивна сила висловлювання (наприклад, погроза проти переконання) змінює контекст стосунків і етичний профіль протагоніста.

Базовою одиницею наративної структури Cyberpunk 2077 є квест (або «job» у внутрішньоігровій термінології), який з точки зору дискурс-аналізу являє собою макроструктуру, що об'єднує серію мікро-діалогів. Як зазначає квест-директор гри Павел Саско, очікування гравців щодо рівня нелінійності часто базувалися на досвіді попередніх ігор студії [61] (зокрема The Witcher 3), однак Cyberpunk 2077 пропонує специфічний підхід до розгалуження сюжету, який можна охарактеризувати як «структуровану варіативність».

Аналіз корпусу діалогів дозволяє виокремити три рівні впливу мовленнєвого вибору на структуру наративу:

- Мікро-рівень (Flavor Choice): Вибір репліки змінює лише безпосередню реакцію NPC (Second Pair Part), не впливаючи на подальшу структуру діалогу. Це суто стилістична варіація, що дозволяє гравцеві відігравати певну соціальну роль.

- Мезо-рівень (Local Branching): Вибір змінює перебіг конкретної сцени (наприклад, дозволяє уникнути бійки), але згодом сюжет повертається до основного русла («bottleneck effect»).

- Макро-рівень (Global Consequence): Вибір репліки змінює стан світу, стосунки з фракціями або призводить до однієї з альтернативних кінцівок гри.

Еталонним прикладом складної діалогової структури з макро-розгалуженням є квест «The Pickup» [47] з першого акту гри (див таблицю 2.1).

У цьому епізоді протагоніст V повинен отримати військового бота від банди Maelstrom. Лінгвістичний аналіз цього квесту демонструє, як прагматичні стратегії гравця (вибір мовленнєвих актів) трансформуються у радикально відмінні результати у ігровому світі.

Сцена переговорів з лідером банди Ройсом (Royce) є класичним прикладом комунікативного конфлікту, де кожна репліка має високу силу. Гравець може обирати між стратегіями кооперації, конфронтації або обману.

Таблиця 2.1. Кореляція мовленнєвих актів та наративних наслідків у квесті «The Pickup»

Комунікативна стратегія гравця (V)	Тип мовленнєвого акту (за Дж. Серлем)	Прагматичний маркер	Реакція NPC (Ройс / Мередіт)	Наслідок для наративу (Макро-рівень)
Асертивна кооперація: Прийняти чіп від Мередіт Стаут і заплатити ним.	Комісив (згода) + Асертив (твердження факту оплати)	Transactional	Ройс перевіряє чіп. Якщо вірус не видалено - чіп детонує.	Мередіт Стаут виживає і просувається по службі. Банда Maelstrom знищується. Гравцю доводиться пробиватися з боєм.

Експресивна лояльність: Попередити Ройса про вірус на чіпі Мередіт.	Експресив (попередже ння) + Декларатив (зміна альянсу)	Betrayal	Ройс очищає чіп від вірусу. Висловлює вдячність (зміна тональності і з ворожої на нейтральну).	Мередіт Стаут гине (страчена корпорацією). Банда Maelstrom стає союзником. Гравцю допомагають у битві проти Militech.
Директивна агресія: Вихопити зброю і вбити Ройса під час переговорів.	Директив (невербальна погроза) -> Декларатив (початок бою)	Violence	Негайна ескалація конфлікту. Перериван ня діалогу.	Хаотичний бій. Лідер банди мертвий. Можливість отримати унікальну зброю, але втрата потенційног о торговця в майбутньому.

Нейтральна дипломатія: Заплатити власні 10 000 євродоларів.	Асертив (пропозиція)	Neutrality / Independence	Ройс приймає оплату, знижує рівень агресії.	Мирне вирішення конфлікту. Ройс залишається живим. Мередіт Стаут втрачає вплив, її місце займає конкурент Гілкріст.
---	-----------------------	---------------------------	---	---

Цей квест часто наводиться критиками та гравцями як «золотий стандарт» нелінійності в Cyberpunk 2077. Тут діалог є не просто супровідним текстом, а основним геймплейним механізмом. Вибір репліки змінює онтологічний статус ключових персонажів (живий/мертвий), політичний баланс сил (Militech vs Maelstrom) та доступність майбутнього контенту (наприклад, романтична лінія з Мередіт Стаут можлива лише за умови її виживання).

Однак, як зауважують дослідники і самі розробники, такий рівень варіативності не зберігається протягом всієї гри. Більшість наступних місій мають структуру bottleneck, де діалогові гілки сходяться до єдиного визначеного сценарієм результату, створюючи феномен «ілюзії вибору».

Важливо зазначити, що вплив цього квесту не обмежується Актом 1. Це приклад “long arc” в графі. Рішення, прийняті тут, змінюють контент квесту «Second Conflict» [53] в Акті 2. Якщо Ройс і Дум-Дум живі, гравець може уникнути бою в клубі Totentanz і отримати унікальну зброю. Якщо вони мертві, гравця зустрічає ворожа Патриція. Така структура створює відчуття когерентності світу, де дії мають довготривалу вагу.

У Cyberpunk 2077 спостерігається певний дисонанс: гра обіцяє радикальну свободу, але часто реалізує її лише на рівні мікро-діалогів. Наприклад, у квесті «The Heist» («Пограбування») напружена поїздка в таксі «Деламейн» з пораненим Джекі не дає можливості змінити результат - Джекі помирає незалежно від того, які медичні чи заспокійливі репліки обирає гравець. Це приклад лінійної трагедії, де діалог виконує суто емотивну функцію прощання, а не інструментальну функцію порятунку.

Втім, існують і винятки, які підкреслюють потенціал системи. У квесті «Search and Destroy» [50] гравець має неочевидний вибір: врятувати Горо Такемуру або втекти з будівлі. Гра не ставить цей вибір як явну діалогову опцію чи квестовий маркер - це дія, яку гравець має здійснити всупереч прямим інструкціям Джонні Сільверхенда («Leave him, he's done for»). Якщо гравець ігнорує вербальний директив Джонні і повертається за Такемурою. Якщо Такемура врятований, він стає ключовою фігурою в кінцівці «The Devil», пропонуючи V підписати контракт з Arasaka. Це додає фіналу емоційної ваги та трагізму (зрада друга). Якщо Такемура гине, його роль виконує Хеллман, що робить фінал більш холодним і бюрократичним.

Це демонструє, що найважливіші «діалоги» в грі іноді відбуваються без слів, через просторову навігацію та ігнорування прямих вказівок.

2.2. Імерсивність та мультимодальність: технологічна архітектура діалогу

Сучасна лінгвістика розглядає комунікацію як мультимодальний процес, де вербальний канал (слова) взаємодіє з невербальними (міміка, жести, проксеміка, погляд). У відеоіграх досягнення такої синергії вимагає складних технологічних рішень. Cyberpunk 2077 встановлює новий стандарт у цій сфері завдяки інтеграції революційної системи: процедурної анімації обличчя JALI.

Однією з найбільших проблем у створенні глобальних RPG є локалізація. Оскільки Cyberpunk 2077 підтримує повне озвучення 10 мовами (включно з англійською, польською, японською, французькою та ін.), використання

традиційного захоплення руху (motion capture) для синхронізації губ (lip-sync) було б виробничо неможливим для сотень годин діалогів. Рішенням стало використання технології канадської компанії JALI Research (Jaw And Lip Integration) [23].

JALI - це, по суті, інструмент обчислювальної лінгвістики, складний алгоритмічний комплекс, що базується на принципах акустичної фонетики. Процес генерації анімації можна розділити на кілька етапів, кожен з яких базується на глибокому аналізі вхідного аудіосигналу:

- Акустична декомпозиція: На першому етапі система аналізує аудіофайл, виокремлюючи фундаментальну частоту голосу, інтенсивність (гучність) та спектральні характеристики. Це дозволяє визначити не лише що сказано, а і як це сказано.

- Фонетична сегментація: Аудіопотік розбивається на фонemi. Критичною інновацією JALI є врахування явища коартикуляції [28] - впливу сусідніх звуків на артикуляцію поточного. Наприклад, артикуляція приголосного [t] буде різною у сполученнях [ti] (губи розтягнуті) та [tu] (губи округлені). Без врахування цього параметру мовлення виглядало б роботизованим.

- Віземна трансляція: Фонemi трансформуються у візemi - базові візуальні одиниці положення губ та щелепи. Cyberpunk 2077 використовує розширений набір візем, що дозволяє відтворювати тонкі нюанси, такі як лабіалізація, денталізація та ступінь відкриття рота.

- Процедурний рігінг: Отримані дані керують скелетною моделлю обличчя персонажа в реальному часі. Система окремо контролює м'язи щелепи (для вертикального руху) та м'язи губ (для формування форми), що забезпечує анатомічну коректність.

Результатом є безпрецедентна мультимовна точність. Артикуляційна база японської мови суттєво відрізняється від англійської чи французької. Наприклад, японська мова характеризується меншою амплітудою руху губ та нижньою щелепою, тоді як англійська є більш артикуляційно активною.

Це створює ефект глибокої імерсії: гравець «вірить» персонажу, оскільки візуальний канал не суперечить аудіальному.

Більше того, JALI дозволяє реалізувати мультимовність в межах однієї репліки (code-switching). Персонажі в Найт-Сіті часто перемикаються з англійської на іспанську чи японську посеред речення.

Окрім синхронізації губ, JALI інтегрує емоційні теги зі сценарію. Якщо репліка має маркер [Angry], система автоматично накладає на артикуляцію відповідні мікровирази: напруження м'язів, що зморщують брови), розширення ніздрів, оголення зубів. Це дозволяє передавати прагматичні значення, які не містяться у самому тексті. Наприклад, сарказм може бути маркований через асиметричну усмішку або підняття однієї брови під час вимови нейтрального тексту. Таким чином, технологія виступає не просто інструментом анімації, а семіотичним генератором, що створює додаткові шари змісту.

2.2.1 Хронеміка та Типологія Мовчання: Відсутність слів як Speech Act

У класичній теорії мовленнєвих актів Дж. Серля мовчання часто розглядається як периферійне явище. Проте у Cyberpunk 2077 воно інституалізоване як повноцінний комунікативний вибір.

У Cyberpunk 2077 жовта смужка таймера з'являється у критичних моментах, симулюючи стрес та необхідність миттєвої реакції. Якщо гравець не встигає обрати відповідь, гра трактує це як значуще мовчання (Meaningful Silence).

Введення жовтого таймера над варіантами відповідей (Timed Choices) є прикладом використання хронеміки як засобу створення напруги. З точки зору когнітивної психології, це змушує гравця перемикатися раціонального, повільного мислення на інтуїтивне, швидке реагування. Це розкриває істинні схильності гравця, оскільки часу на прорахунок усіх наслідків немає.

Аналіз ігрових ситуацій дозволяє виокремити три основні типи мовчання, кожен з яких має відмінну прагматичну функцію:

- Тактичне мовчання: Свідомий вибір утриматися від відповіді для збереження інформаційної переваги або демонстрації сили. Наприклад при переговорах з кримінальними босами або корпоравами.

У сцені з Ройсом (Maelstrom), коли лідер банди намагається залякати V, агресивна відповідь може призвести до ескалації. Натомість, мовчання (ігнорування таймера) може бути інтерпретоване системою як прояв холонокровності ("Strong silent type"). Ройс, не отримавши очікуваної реакції страху, може змінити тон на більш поважний. Тут мовчання виконує функцію Face-saving act (збереження обличчя).

- Емотивне мовчання: Неможливість говорити через емоційне перевантаження (горе, шок). Прикладом може бути сцена в таксі коли Джекі помирає. Гра пропонує репліки прощання, але гравець може обрати нічого не говорити. У цьому випадку спрацьовує альтернативна анімація: V мовчки кладе руку на плече друга або опускає голову. Це мовчання є більш експресивним, ніж будь-які слова, і кодує глибоку емпатію та розпач.

- Прагматичне ігнорування: Ігнорування вербального директиву іншого персонажа (особливо «внутрішнього голосу» - Джонні Сільверхенда).

У ключовому моменті квесту «Search and Destroy», після атаки на готель, Джонні кричить: "Forget Takemura, let's go!«. На екрані з'являється маркер цілі »Втекти з готелю«. Діалогової опції »Врятувати Такемуру" не існує. Єдиний спосіб врятувати персонажа - проігнорувати наказ і мовчки піти в іншому напрямку. Тут мовчання та дія всупереч інструкції є єдиним способом відкрити одну з альтернативних кінцівок ("The Devil"). Це блискучий приклад лудо-нарративного дисонансу, використаного як інструмент дизайну.

2.2.2 Проксеміка: Вплив дистанції на структуру діалогу

Перехід до перспективи від першої особи (First-Person Perspective, FPP) у Cyberpunk 2077 радикально змінив роль простору в комунікації. На відміну від The Witcher 3, де діалог переводив гру в «кінематографічний режим» з фіксованою камерою, тут гравець зберігає свободу руху та огляду. Це актуалізує

поняття проксемики - науки про використання простору в спілкуванні (за Едвардом Холлом)[31].

Ігровий рушій використовує систему динамічних тригерів, які відповідають класичним проксемічним зонам Холла. Поведінка NPC та доступність діалогових опцій безпосередньо залежать від фізичної дистанції між аватаром гравця (V) та співрозмовником.

Інтимна зона (0 – 0.5 м): У цій зоні активуються опції «шепоту» або фізичної взаємодії (передача предметів, тактильний контакт). У квестах з романтичними інтересами (Панам, Джуді) входження в цю зону є необхідною умовою для активації специфічних діалогових гілок, що ведуть до зближення. Натомість, у ворожому середовищі (наприклад, під час конфронтації з бандитами) вторгнення в інтимну зону NPC сприймається як акт агресії, що може спровокувати бойову фазу без вербального попередження.

- Особиста зона (0.5 – 1.2 м): Оптимальна дистанція для більшості квестових діалогів. Система активує механіку “Look-at” (фіксація погляду), де NPC підтримує зоровий контакт з гравцем.

- Публічна зона (понад 3.5 м): Діалоговий інтерфейс зникає. Спілкування переходить у режим “barks” (фонові репліки). Повернення у діалог вимагає повторної ініціації (наближення).

Крім дистанції, критично важливим є вектор уваги. Багато діалогових опцій у грі є контекстно-залежними від того, куди дивиться гравець. Це реалізація мультимодального вказування.

Прикладом може слугувати детективний квест з Рівером Вордом. Під час огляду місця злочину, гравець може помітити доказ. Лише якщо гравець наведе камеру на цей об'єкт і затримає погляд, у діалоговому меню з'явиться нова «синя» репліка, що дозволяє обговорити знахідку. Якщо гравець не дивиться на об'єкт, V «не знає» про нього, і відповідна мовленнєва опція відсутня. Це створює глибокий зв'язок між візуальною увагою гравця та когнітивним станом персонажа.

2.3. Типологія діалогів: функціональні та стилістичні аспекти

Функціональний аспект діалогу в *Cyberpunk 2077* характеризується високим ступенем прозорості щодо виборів, що співіснує з прихованими змінними, які відстежують поведінку гравця протягом тривалого часу. Система створює ієрархію комунікативних актів, розрізняючи ті, що просувають наративний стан, і ті, що поглиблюють знання про світ. Ця дихотомія є критичною для розуміння темпу гри та управління увагою гравця.

На найбільш фундаментальному рівні інтерфейс діалогу використовує кольорову візуальну граматику для сигналізування про наслідки вибору гравця. Ця бінарна система дозволяє гравцям розрізняти «суттєвий» та «опціональний» дискурс, що є механізмом адаптації гри до різних темпоритмів проходження.

- Жовті варіанти діалогу: Це Вузли Прогресії (Progression Nodes). Вибір жовтого варіанту просуває сцену вперед, ініціює наступний скрипт квесту або фіксує критичне рішення.³ У багатьох випадках вибір жовтого варіанту незворотно закриває доступ до будь-яких залишкових синіх опцій, ефективно симулюючи плин часу або природний потік розмови, де тема була вичерпана або змінена. Ця механіка змушує гравця зважувати цінність інформації проти ризику переривання поточного контексту.

- Сині варіанти діалогу: Вони слугують Контекстуальними Вузлами (Contextual Nodes). Їхня функція полягає у запиті до ігрового світу на отримання додаткового «лору», передісторії або тактичної інформації без просування безпосереднього стану сюжету.

Хоча дискусії у спільноті гравців часто вказують на сприйняття синіх опцій як суто «атмосферного тексту» (flavor text) без наслідків, глибокий аналіз виявляє значно складнішу функціональність. Сині опції часто розблоковують приховані змінні або надають інформацію, яка змінює когнітивне розуміння ситуації гравцем, дозволяючи приймати більш обґрунтовані рішення, коли нарешті обирається жовтий варіант.

Наприклад, взаємодія через синій діалог з NPC-кочівником (Nomad) може розкрити специфічний культурний нюанс, який, хоча і не змінює механіку подальшого вибору безпосередньо в коді, інформує гравця, який саме жовтий варіант призведе до сприятливої реакції. Більше того, специфічні «хороші кінцівки» або вирішення побічних квестів - такі як складні динаміки відносин у доповненні Phantom Liberty [46] - вимагають від гравця вичерпання дерев синього діалогу для виявлення необхідного емоційного контексту або доказів. Ігнорування цих «необов'язкових» реплік може призвести до ситуації, де гравець не має достатньо інформації для розблокування певних шляхів у майбутньому.

Існує також певна критика реалізації цієї системи. Деякі гравці відзначають розривчастість діалогів, коли вибір синього питання призводить до відповіді, яка потім частково дублюється або стає нелогічною при виборі жовтого варіанту. Це свідчить про складність сценарного програмування, де розробники намагаються врахувати всі можливі перестановки питань, але іноді створюють тавтологічні петлі.

Існує поширена помилка серед гравців, що сині репліки можна ігнорувати. Насправді, вони часто є критичними для відкриття додаткових квестів або кінцівок. Класичний приклад - квест «Happy Together» [32], де V намагається допомогти поліцейському Баррі, який страждає від депресії. Якщо гравець обирає лише жовті репліки, він пропускає можливість дізнатися про справжню причину смутку Баррі (смерть його «друга»-черепахи), що неминуче призводить до самогубства поліцейського. Лише ретельний вибір усіх синіх реплік (вияв емпатії, фатична функція) дозволяє врятувати персонажа. Це демонструє, що інформація у грі є такою ж валютою, як і євродолари.

2.3.1 Атрибутний дискурс та перевірка навичок.

Якщо кольорова кодифікація структурує діалог за віссю «обов'язковість/опціональність», то система перевірки навичок (Attribute Checks) вводить вісь «компетентності», інтегруючи рольову статистику безпосередньо у тканину розмови. Критичним функціональним шаром у Cyberpunk 2077 є

інтеграція статистичної побудови персонажа (білда) у дерево діалогів. На відміну від чистих пригодницьких ігор, Cyberpunk 2077 є RPG, де можливості протагоніста - представлені Атрибутами (Body/Тіло, Reflexes/Реакція, Technical Ability/Техніка, Intelligence/Інтелект, Cool/Холоднокровність) які диктують їхню комунікативну компетентність. Ці «Перевірки Атрибутів» проявляються як варіанти діалогу, префіксовані специфічною іконою та числовим значенням (наприклад, `Body 12`). Функціональність цих опцій є подвійною:

- Прискорення експозиції: Високий рівень Техніки або Інтелекту часто дозволяє V оминати довгі пояснення або миттєво розуміти технічні факти. Наприклад, V з високим показником “Tech” може ідентифікувати специфічний тип кіберпрограмного забезпечення або шкідливого ПЗ, вражаючи співрозмовника та встановлюючи професійну компетентність. Це спосіб змінити соціальну динаміку сцени з позиції «учень» на позицію «експерт».

- Зміна результату: Хоча багато перевірок атрибутів є «атмосферними» (змінюють текст, але не результат), підмножина слугує «Ключовими Вузлами». Високий показник “Body” дозволяє застосувати фізичне залякування, яке може повністю уникнути бою, наприклад, відлякуючи охоронців або силою відкриваючи двері під час переговорів.

Деталізація впливу атрибутів на діалог:

- Body (Тіло): Використовується для прямих погроз, фізичного домінування або демонстрації грубої сили.

- Technical Ability (Техніка): Дозволяє коментувати інженерні рішення, структуру мереж, якість зброї. Це часто відкриває альтернативні шляхи вирішення квестів через ремонт обладнання або злом систем безпеки через діалог.

- Intelligence (Інтелект): Пов'язаний з глибоким розумінням Мережі, штучного інтелекту та протоколів безпеки. Часто дозволяє уникнути пасток.

- Cool (Холоднокровність): Відповідає за емоційний контроль, здатність брехати, розпізнавати блеф та вести переговори «стильно». Це атрибут для дипломатії «з позиції сили», але не фізичної, а психологічної.

2.3.2 Рольова ідентифікація: Дихотомія «Компетентність - Походження»

Окрім перевірок атрибутів, які базуються на кількісних показниках («Що я вмію?»), система інтегрує унікальні діалогові маркери «Життєвого шляху» (Lifepath Options). Вони формують альтернативний шар взаємодії, що базується на соціальній ідентичності та бекграунді персонажа («Хто я є?»).

У той час як атрибути часто вирішують технічні або фізичні проблеми (відкрити двері, зламати термінал), опції Життєвого Шляху (Nomad, Street Kid, Corpo) діють як інструменти соціальної інженерії. Вони дозволяють гравцеві маніпулювати соціальними ієрархіями, встановлювати довіру або розпізнавати обман, недоступний для «стороннього»

- Corpo (Корпорат) - Навігація в ієрархії: Цей набір опцій фокусується на розпізнаванні силових ігор, бюрократичних пасток та корпоративного етикету. Наприклад, у місії “The Pickup” Корпо-V може миттєво ідентифікувати пастку в кредитному чіпі Мередіт Стаут, побачивши вірус, який інші пропустять. Це не вимагає високого «Інтелекту», а базується на знанні корпоративних процедур контррозвідки. Також Корпорат може використовувати специфічний діловий жаргон, щоб залякати секретарів або охоронців (наприклад, у Конрекі Plaza), обходячи перевірки навичок переконання.

- Nomad (Кочівник) - Технічна експертиза та кодекси честі: Діалоги Кочівника часто поєднують технічні знання про транспортні засоби з глибоким розумінням кланової лояльності. У розмовах з Панам або іншими Альдекальдо, вибір опції Nomad дозволяє «зрізати кути» у побудові довіри, апелюючи до спільних цінностей виживання в Пустках. Функціонально це може призвести до отримання кращої винагороди або уникнення конфлікту з іншими групами кочівників, оскільки Ві розпізнає їхні знаки розрізнення.

- Street Kid (Дитя вулиць) - Знання «низів»: Ці опції слугують ключем до злочинного світу. V знає назви наркотиків, території банд та імена дрібних фіксерів. Це дозволяє домовлятися з гангстерами «їхньою мовою», часто уникаючи бою через демонстрацію того, що V є «своїм», а не туристом чи копом.

Ця дихотомія створює цікавий геймплейний баланс: гравець з низькими характеристиками (низька «компетентність»), але відповідним походженням, все ще може досягти успіху в переговорах, використовуючи своє «соціальне право» на участь у дискусії.

Висновки до розділу 2

У другому розділі здійснено комплексну деконструкцію діалогової системи відеогри Cyberpunk 2077 як прикладу практичної реалізації мультимодального лінгвістичного моделювання. Аналіз емпіричного матеріалу дозволив встановити, що в досліджуваному творі мовлення трансформується зі статичного тексту в динамічну форму дії (speech-as-action), інтегровану в ігровий процес.

За результатами дослідження сформульовано такі ключові положення:

Гібридність наративної архітектури

Доведено, що гра поєднує різні структурні моделі для балансування між авторським задумом та свободою гравця:

- Лінійна модель («Низка перлин»): Домінує в експозиції, де діалоги виконують функцію встановлення рольового портрета без зміни сюжету.

- Нелінійна модель («Hub and Spokes» та Ризома): Реалізується через побічні квести та накопичення «наративного капіталу» (зокрема, у стосунках із Джонні Сільверхендом), що має відкладений вплив на фінал.

- Техніка «Foldback»: Використовується для уникнення комбінаторного вибуху, повертаючи сюжет до ключових вузлів після локальних варіацій.

Технологічне забезпечення імерсивності

Високий рівень мультимодальної когерентності досягається завдяки інтеграції процедурної анімації JALI. Система забезпечує анатомічно коректну артикуляцію (з урахуванням коартикуляції та фонетики 10 мов) і автоматичну генерацію емоційних мікровиразів. Це дозволяє візуальному каналу комунікації повноцінно взаємодіяти з вербальним, долаючи бар'єр неприродності.

Розширення меж діалогу: Невербальні змінні

Встановлено, що гра інтегрує невербальні параметри як активні синтаксичні елементи дискурсу:

- Хронеміка (Мовчання): Інституалізована як повноцінний мовленнєвий акт (тактичний, емотивний або прагматичний), здатний впливати на наратив (ігнорування директивів).

- Проксеміка та Окулесика: Регулюють доступність реплік залежно від дистанції та вектора уваги гравця (mechanic Look-at), перетворюючи простір на учасника комунікації.

4. Функціональна типологія та ідентичність

Система чітко розмежовує типи комунікативної взаємодії:

- Вузли прогресії vs Контекстуальні вузли: «Опціональні» сині репліки визначено як інструмент отримання критичної інформації, що перетворює знання на ігровий ресурс.

- Компетентність vs Походження:

Виявлено дихотомію перевірок: Attribute Checks (Body, Tech) демонструють експертизу, тоді як Lifepath Options (Corpo, Nomad) діють як інструменти соціальної інженерії, базуючись на спільних кодах ідентичності.

Підсумовуючи, можна стверджувати, що в Cyberpunk 2077 лінгвістична взаємодія виходить за межі інтерфейсної надбудови і стає фундаментальною геймплейною механікою, де вибір мовленнєвої стратегії має онтологічні наслідки для віртуального світу.

РОЗДІЛ 3. ЛІНГВОПРАГМАТИЧНІ ТА СОЦІОКУЛЬТУРНІ ОСОБЛИВОСТІ МОВЛЕННЯ ПЕРСОНАЖІВ У CYBERPUNK 2077

Оскільки мова персонажів гри Cyberpunk 2077 характеризується високою частотою ненормативної лексики, її аналіз є необхідним для повного розуміння прагматичних та стилістичних особливостей діалогів. У роботі наведені приклади реплік у первинному вигляді (частково/повністю), оскільки вони становлять об'єкт дослідження.

3.1. Соціальна детермінація мовлення у дистопічному наративі

Якщо у попередньому розділі було проаналізовано структурно-технічні аспекти організації діалогу (архітектура графів, мультимодальність, система JALI), то даний розділ фокусується на змістовному та стилістичному аналізі мовлення. У світі Cyberpunk 2077 мова перестає бути нейтральним засобом передачі інформації; вона стає маркером соціальної ідентичності, культурного походження та психологічного стану суб'єкта.

Лінгвістичний ландшафт Найт-Сіті характеризується високим ступенем стратифікації. Аналіз корпусу діалогів дозволяє стверджувати, що ідіолект (індивідуальна мова) кожного ключового персонажа конструюється розробниками на основі комплексу екстралінгвістичних факторів:

Соціальне середовище та професія: Використання корпоративного жаргону, сленгу найманців або діалекту кочівників.

Походження та культура: Етнічні маркери, акценти, явища білінгвізму та перемикування кодів (code-switching) [40].

Психологічний стан та життєвий досвід: Вплив травм, кібернетичних модифікацій та світогляду на синтаксис і лексику.

У цьому розділі застосовується метод соціолінгвістичного профілювання для аналізу ключових архетипів персонажів, досліджуючи, як їхній спосіб життя («Life Path») відображається у вербальній поведінці.

3.2. Протагоніст V

Загальна мовна характеристика

Аналіз мовленнєвої поведінки персонажа V виявляє складну лінгвістичну структуру, яка функціонує не лише як засіб комунікації, але і як адаптивний механізм виживання в умовах екстремального урбаністичного тиску та екзистенційної загрози. Ідіолект V - це продукт гібридного середовища Найт-Сіті, де мова є інструментом соціальної навігації, професійної ідентифікації та психологічного захисту.

Темпоритм та динаміка мовлення

Темп мовлення V демонструє чітку кореляцію з рівнем адреналіну та тактичною ситуацією. У штатному режимі (підготовка до операції, побутові розмови) ритм є рваним, стакатоподібним, з тенденцією до синтаксичної компресії. Це характерно для представників “edgerunner” культури, де час є критичним ресурсом.

Під час місії (наприклад, проникнення в Конрекі Плаза) мова переходить у оперативний режим. стає максимально прискореною та функціональною. Паузи мінімізовані, акцент робиться на дієсловах дії та імперативах. Наприклад “Flathead prepped to go?” (Флетхед готовий?) замість повної граматичної конструкції. Це свідчить про високий рівень когнітивної мобілізації.

У критичних ситуаціях таких як смерть Джекі або збій біочіпа вмикається режим стресу. Темп мовлення стає хаотичним, з'являються ознаки вербальної дизритмії. Фрази обриваються, спостерігаються повтори та заповнювачі пауз, що сигналізує про втрату когнітивного контролю: "Just... gimme a sec, will ya?!".

Рівень формальності та кодові перемикання

V демонструє високу здатність до кодового перемикання (code-switching) - зміни мовного регістру залежно від соціального статусу співрозмовника (див. Таблиця 3.1). Це є маркером соціального інтелекту та професійної адаптивності найманця.

Таблиця 3.1. Типологія кодового перемикання

Контекст	Співрозмовник	Регістр	Характеристика	Приклад з тексту
Інфільтрація	Ресепшн, Охорона	Високий (імітація)	Ввічливий, стриманий, повні речення, відсутність сленгу.	"We'd like to check in."
Робочий процес	Ті-Баг, Джек	Низький (професійний)	Технічний жаргон, скорочення, фамільярність.	"Surveillance cover the whole hotel?"
Конфлікт	Вороги, Джонні	Агресивний	Грубий, обсценний, прямі погрози.	"Fuck your liberty! Do what I say!"

Контроль емоцій та тональність

Загальний тон мовлення V можна охарактеризувати як цинічний реалізм. Емоційна складова часто пригнічується на користь раціональності, що є професійною деформацією. Мова V контрольована у 90% випадків, емоційний «витік» відбувається лише під тиском екстремальних обставин (смерть, фізичний біль).

V часто використовує сарказм як захисний механізм, щоб знизити вагу події. Наприклад, коментар "Got bored of bein' rich, an' then got bored of playin'

tough" щодо Йорінобу Арасаки демонструє зневажливе ставлення до проблем еліти.

У пост-місійних діалогах простежується інтонація глибокої втоми та фаталізму, особливо після інциденту з біочіпом.

Сленг та жаргонізми

Лексика V насичена специфічними маркерами всесвіту, які виконують функцію «свій-чужий». Використання правильного сленгу підтверджує приналежність до субкультури найманців.

- “Preem” (Premium): Використовується для позначення чогось якісного, крутого. V вживає це слово у діалозі з Ті-Баг (“Preem, yeah”), підтверджуючи успішність технічного рішення. Етимологія вказує на скорочення від “premium”, що підкреслює споживацьку природу суспільства.

- “Biz” (Business): Будь-яка справа, кримінальна чи легальна, називається «бізнесом» (“And we are back in biz”). Це десакралізує злочин, перетворюючи його на комерційну транзакцію.

- “Runner” / “Netrunner”: Професійний жаргон для позначення хакерів. V використовує це слово (“Still weird the hotel's only got one 'runner'”), що вказує на обізнаність у технічній ієрархії світу.

Ненормативна лексика

Ненормативна лексика у мові V виконує кілька функцій:

- Емоційний інтенсифікатор: “Thick as fuck” - для підсилення характеристики об'єкта.

- Катарсис: “Fuck!”, “Shit!” - реакція на непередбачувані обставини або біль.

- Маркер агресії: У діалогах з ворогами або у стані конфлікту з Джонні Сільверхендом нецензурна лексика стає зброєю для домінування у розмові.

Техно-лексика

Ідіолект V насичений технічними термінами, які використовуються в побутовому контексті, що свідчить про глибоку інтеграцію технологій у життя.

Терміни: “Personal link” (персональний лінк), “Shard” (чіп), “Kiroshis” (оптичні імпланти), “Construct” (конструкт особистості).

Дієслова: “Jack in” (підключитися), “Slot it” (вставити чіп). Ці слова використовуються так само природно, як «відкрити двері» чи «увімкнути світло».

Прагматика:

Однією з ключових характеристик мовлення V є опущення підмета та допоміжних дієслів. Це явище характерне для розмовного стилю, але у V воно гіперболізоване до рівня професійного коду.

Приклад: "Gonna link your Kiroshis...« (замість »I am going to link...")

Приклад: “Got a winner” (замість “I have got a winner”).

Така редукція прискорює передачу інформації, що є критично важливим під час бойових дій або стелс-місій. Вона також вказує на фокусування на дії, а не на суб'єкті дії.

Домінування імперативів

У діалогах, пов'язаних з виконанням завдань, переважають наказові та питальні конструкції. V не описує світ, а взаємодіє з ним через команди та запити.

Накази: “Take us to a ripperdoc! Now!”, “Do what I say!”

Запитання: "Where's the shaft?“, ”Useful?"

Це свідчить про проактивну позицію персонажа.

Прямота vs. Ухиляння

Синтаксис V переважно прямий. У реченнях мало вставних слів чи складних підрядних конструкцій, якщо це не стосується спроб обману. Однак, коли мова заходить про внутрішній стан або страхи, синтаксис стає більш розмитим, з'являються незавершені речення та багатозначні паузи ("Fine. Little

dizzy, that's all"), що свідчить про небажання або нездатність вербалізувати вразливість.

Інструментальна функція

Більшість реплік V мають чітку прагматичну мету: отримання інформації, координація дій або управління ресурсами.

Наприклад: "Bug, who we got incoming?" для запиту на тактичну інформацію або "Flathead prepped to go?" для перевірки готовності інструменту.

V рідко веде «світські бесіди», якщо це не є частиною легенди або маніпуляції.

Адаптація до співрозмовника

V демонструє високу комунікативну гнучкість:

З Джекі (партнер) мова V розслаблена, з елементами гумору та підтримки ("You're white as a ghost, Jack..."). Прагматика спрямована на підтримку морального духу та зміцнення зв'язку. З Ті-Баг (Оператор) мова суто ділова, лаконічна. Емоції мінімізовані для забезпечення чіткості каналу зв'язку. З Деламейном (ШІ) V переходить на агресивні імперативи, розуміючи, що з алгоритмом неможливо домовитися через емпатію, лише через прямі команди або злом протоколів ("Fuck your liberty! Do what I say!")

Відображення стилю життя і професії

Мовлення V є прямим відображенням способу життя "Edgerunner"-найманця, що живе на межі закону та технологій.

Мова V позбавлена зайвої описовості. Все оцінюється з точки зору корисності або загрози. V постійно коментує оточення, оцінюючи його тактичний потенціал ("Got a smartroom panel. Useful?"). Це свідчить про те, що мозок V постійно працює в режимі пошуку вразливостей. Вороги та цілі часто описуються

функціонально ("The dweller", "Bodyguard"), що є необхідним механізмом психологічного дистанціювання для виконання роботи, пов'язаної з насильством.

Рутинна небезпеки

Спокійний тон, яким V обговорює наявність бойового бота або зброї ("We're arms dealers"), свідчить про нормалізацію екстремального ризику. Те, що для пересічного громадянина є надзвичайною подією, для V є частиною щоденної рутини ("Just trouble - usual stuff").

Вплив мультикультуралізму

Мова V відображає космополітичну природу Найт-Сіті. V розуміє і адекватно реагує на японські звертання (навіть якщо сам не використовує їх активно) та іспанські вставки Джекі ("Mierda", "Carnal"). Це свідчить про високу адаптивність у полікультурному середовищі, що є необхідною умовою виживання у мегаполісі.

Емпатія vs. Прагматизм

Попри зовнішній цинізм, V демонструє здатність до глибокої емпатії, особливо стосовно близьких (Джекі, Віктор, Місті). У моменти прощання з Джекі мова V стає м'якою, ("You'll see Misty, your mom... everyone you love«), що різко контрастує з »робочим" тоном. Це свідчить про те, що людяність V не втрачена, а лише прихована під бронею професіоналізму.

Еволюція мовлення

Мовлення V не є статичним воно еволюціонує разом з розвитком сюжету та прогресуванням стану біочіпа.

Акт 1: Амбіційний Найманць (Пролог - The Heist)

Характеристика: Самовпевненість, енергійність, використання сленгу "Major leagues".

Тон: Оптимістичний, зухвалий. V вірить у свій успіх і контроль над ситуацією.

Акт 2: Виживання

Характеристика: Зростання агресії, прямої, поява ознак відчаю.

Тон: Терміновий, напружений. Часте використання слів, пов'язаних з часом та смертю. Ілюзія безсмертя зникає.

Акт 3: Гібридизація (Вплив Джонні)

Характеристика: Поступова інфільтрація лексики та інтонацій Джонні Сільверхенда у мову V. З'являються більш філософські, нігілістичні або антикорпоративні висловлювання.

Тон: Рефлексивний, іноді роздвоєний. V починає використовувати «Ми» у внутрішніх монологів, що свідчить про злиття особистостей.

Унікальні мовні «підписи» персонажа

V володіє набором унікальних мовних рис, які формують впізнаваний стиль. На відміну від корпоративної багатослівності (Ханако Арасака) або вуличного пафосу (Ройс), V говорить з абсолютною економією. Кожне слово має вагу. Це стиль професіонала, який знає ціну помилки. V унікально поєднує «низький» вуличний сленг (“Choom”, “Gonk”) з високими технологічними концептами (“Engram”, “Soulkiller”) в одній фразі. Це відображає сутність кіберпанку: високі технології на службі у «низів» суспільства.

Унікальною «візитівкою» V є використання гумору та сарказму у безнадійних ситуаціях. Це не просто жарти, це спосіб зберегти суб'єктність перед обличчям переважаючої сили корпорацій або неминучої смерті.

3.1.1 Порівняльна таблиця мовних маркерів життєвих шляхів (Life Paths)

Життєвий шлях	Ключові мовні маркери	Тон та Регістр	Прагматична функція
Streetkid (Дитя	Лексика: Висока цільність сленгу	Тон: Фамільярний,	Встановлення домінування на

вулиць)	(Choom, Gonk, Biz). Знання: Назви банд, фіксерів, територій. Синтаксис: Розслаблений, багато скорочень.	грубий, "свій". Регістр: Неформальний. "Ehh fuck 'im!...bougie prick".	вулиці; сигнал "Я тут місцевий". Використовується для уникнення конфліктів з бандами.
Corpo (Корпорат)	Лексика: Корпоративний жаргон, терміни контррозвідки, Риторика: Маніпулятивна, формальна, відшліфована. Синтаксис: Складний, умовний.	Тон: Холодний, професійний, зверхній. Регістр: Формальний/Високий. Читання між рядків контрактів; зневага до емоцій.	Демонстрація цінності через знання ієрархії; домінування через статус, а не силу.
Nomad (Кочівник)	Лексика: Механіка, техніка, кланова лояльність. Цінності:	Тон: Обережний, приземлений, щирий. Регістр: Аутсайдер/Сільсь	Побудова довіри через спільні цінності; демонстрація технічної компетентності.

	Чесність, сім'я, свобода. Синтаксис: Простий, щирий, іноді старомодний (уникнення міського сленгу).	кий. Фокус на технічних деталях авто; недовіра до міського фальшу.	
--	---	---	--

Частотний аналіз синтаксичних типів

Примітка: Оцінка частотності здійснена на основі вибіркового аналізу корпусу діалогів основного сюжету.

3.1.2 Частотний аналіз синтаксичних типів

Тип речення	Оціночна частота	Функція у контексті
Декларативні (Короткі)	45%	Звітування про статус ("We're in," "Got a clear view").
Імперативні (Наказові)	25%	Управління діями ("Gun it," "Let's figure it out").
Інтерогативні (Питальні)	20%	Збір інформації ("Where's the shaft?").
Екскламативні (Емоційні)	10%	Вивільнення стресу ("Fuck!", "Shit!").

3.3 Джекі Веллс

Аналіз мовлення Джекі Веллса неможливо відокремити від соціокультурного контексту Найт-Сіті, а саме району Гейвуд, який виступає не просто декорацією, а формотворчим середовищем для його ідіолекту. У світі, де корпоративна гомогенізація стирає культурні кордони, мова Джекі стає актом опору, маркером приналежності до спільноти, яка відмовляється розчинятися в уніфікованому потоці глобалізму 2077 року. Гейвуд, як осередок латиноамериканської культури та територія банди «Валентинос», формує специфічний соціолект, який Джекі транслює через свій лексичний та фонетичний вибір.

Історичне підґрунтя та «Чикано-англійська» у 2077 році.

Лінгвістичний профіль Джекі базується на стабілізованому варіанті чикано-англійської мови (Chicano English). Ідіолект Джекі демонструє, що навіть у майбутньому, насиченому технологіями автоматичного перекладу, етнічні діалекти залишаються життєво важливими для внутрішньогрупової ідентифікації. Використання цього діалекту є свідомим вибором персонажа. У світі, де імпланти можуть миттєво перекладати будь-яку мову (як це робить біочіп), збереження специфічної вимови та граматичних конструкцій свідчить про лояльність до свого коріння. Джекі Веллс - це "Street Kid", і його мова слугує сигналом «свій-чужий». Він відмовляється адаптувати своє мовлення до «корпоративного стандарту», який ми чуємо від персонажів на кшталт Мередіт Стаут або Артура Дженкінса. Це лінгвістичне протистояння підкреслює класову боротьбу: «висока» мова корпорацій проти «низької», але «живої» мови вулиць.

Вплив субкультури «Валентинос»: Честь та Традиція

Хоча Джекі покинув банду «Валентинос», його мовлення просякнуте їхньою ідеологією. «Валентинос» унікальні серед банд Найт-Сіті своїм кодексом честі, глибокою релігійністю (суміш католицизму та культу Санта Муерте) та культом сім'ї. Це відображається у семантиці Джекі. Його лексикон наповнений

поняттями, що стосуються лояльності, поваги та родинних зв'язків. Навіть займаючись злочинною діяльністю, він обрамляє свої дії в риторику благородства. Він не просто найманець, у власних очах він - лицар вулиць, *caballero*, що захищає своїх.

Цей аспект проявляється у використанні специфічних звертань та клятв. Фрази на кшталт “*Te lo juro por mi madre*” (Клянуся матір'ю) є не просто емоційними вигуками, а перформативними актами, що мають юридичну силу в межах його етичного кодексу. Для Джекі слово, дане «брату» (*mano/hermano*), важить більше, ніж контракт, підписаний на дата-чипі. Таким чином, його діалект Гейвуда функціонує як моральний компас у аморальному місті.

Білінгвізм та механіка кодового перемикавання (Code-Switching)

Джекі Веллс демонструє високий рівень білінгвізму, вільно володіючи як англійською, так і іспанською мовами. Його мовлення характеризується складним кодовим перемиканням (*code-switching*) (див. Таблиця 3.2) та змішуванням кодів (*code-mixing*). Це виконує різноманітні прагматичні функції: від емоційного підсилення до встановлення соціальної дистанції.

Аналіз тексту дозволяє виділити чіткі патерни використання іспанської мови. Найчастіше Джекі інтегрує іспанські лексеми в англійську граматичну структуру. Це явище, відоме як “*Spanglish*”, у 2077 році перетворилося на престижний сленг вуличних найманців. Використання іспанських вкраплень не свідчить про брак англійського словникового запасу; навпаки, це стилістичний засіб для передачі нюансів, які англійська мова не здатна охопити в його культурній парадигмі.

Таблиця 3.2 Механіка кодового перемикавання Джекі Веллса

Приклад з тексту	Тип перемикавання	Лінгвістичний та психологічний аналіз
"Nothin' personal, compa. Just biz."	Лексичне вкраплення (Іменник/Звертання)	Compa (скор. від <i>compadre</i>) пом'якшує загрозу.

		Використання англійського "friend" було б занадто нейтральним, а "buddy" - поблажливим. Сопра встановлює рівність: "ми обидва гравці в цій грі". Це спосіб зберегти обличчя навіть під час конфлікту.
"Locked an' ready, hermano. Do your thing."	Звертання (Емоційний маркер)	Використання hermano (брат) замість імені V підкреслює перехід від професійних стосунків до фіктивної спорідненості. Це сигнал максимальної довіри перед боєм.
"Check this chica."	Лексичне вкраплення (Іменник)	Chica тут використовується як гендерно-маркований термін, але без агресивної сексуалізації, характерної для англійського "bitch"

		або "chick" у сленгу. Це більш "тепле", хоча й об'єктивізуюче позначення цілі.
--	--	---

Міжфразове перемикання (Inter-sentential Switching)

Джеккі також часто перемикається на повні речення іспанською мовою, особливо в моменти сильного емоційного збудження (шок, страх, радість) або для позначення переходу в інший комунікативний реєстр (наприклад, молитва або прокляття).

Реакція на шок: "Qué chingados...?!" (Що за хрінь...?).

Ця реакція є миттєвою та неконтрольованою. Вона свідчить про те, що мовою внутрішнього монологу Джеккі залишається іспанська. Коли когнітивний контроль слабшає через стрес, «фільтр» англійської мови вимикається.

Емпатія та жаль: "Ay, pobrecita. Let's get her off that ice."

Фраза "Ay, pobrecita" (Ой, бідненька) маркує перехід від ролі цинічного найманця до ролі співчутливої людини. Англійська мова для Джеккі - це мова «бізнесу», холодна і прагматична. Іспанська - мова почуттів.

Сакральне: "Te lo juro por mi madre..."

Клятва матір'ю є найвищим ступенем підтвердження істинності. Вимовлення цієї фрази англійською ("I swear on my mother") не мало б тієї ж сакральної ваги. Для Джеккі концепт «Матері» (Mama Welles) нерозривно пов'язаний з іспанською культурою та мовою.

Соціолінгвістичний статус «Спанглішу»

У контексті Cyberpunk 2077 «Спангліш» Джеккі виконує функцію анти-мови (anti-language) по відношенню до корпоративного дискурсу. Корпоративна мова стерильна, позбавлена емоцій та прив'язки до місця. Мова Джеккі, навпаки, гіпер-

локалізована та емоційно насичена. Дослідження показують, що таке змішування кодів часто стає нормою [44] в багатомовних мегаполісах, де формується «піджин» або нові міські діалекти. Джекі є ідеальним носієм цього гібридного футуристичного діалекту, де кордони між мовами розмиті, відображаючи розмиті кордони між культурами у Найт-Сіті.

Лексичний склад: Сленг, Вульгаризми та Професійний жаргон

Лексикон Джекі Веллса можна розділити на три основні пласти: загальний сленг Найт-Сіті, мексиканський сленг (Caló/Slang) та професійний жаргон. Взаємодія цих шарів дозволяє йому ефективно комунікувати в різних соціальних ситуаціях - від переговорів з фіксерами вищої ліги до вуличних бійок зі «сміттярами».

Джекі виступає провідником гравця у світ сленгу 2077 року. Його використання цих термінів є органічним, що підтверджує його статус корінного жителя.

- Choom / Choombatta: "Jackie Welles was your best choom...«. Термін походить від нео-африканського сленгу "choombatta" (друг/родич). У вустах Джекі це слово замінює »друг", але має глибше значення - це побратим, той, кому можна довірити спину. Частота вживання цього слова з V вказує на швидке формування глибокого емоційного зв'язку.

- Gonk: "Little gonk's stuck.«. Ідіот, дурень. Джекі використовує це слово для опису ворогів або некомпетентних осіб (наприклад, нетраннера, що застряг у системі). Це слово дозволяє йому зайняти позицію »досвідченого" спостерігача, який оцінює чужі помилки зверху.

- Nova / Preem: "...nova anyway." / "This is preem advice". Круто, чудово (від premium). Джекі використовує ці слова рідше, зазвичай для оцінки якісного спорядження (техніки, зброї, автомобілів) або вдаливих планів. Це відображає його матеріалістичні прагнення - він цінує якість і статус.

- Biz: "Just biz.". Бізнес, справи. Це слово-щит. Джекі постійно використовує його, щоб раціоналізувати насильство. Вбиваючи когось або викрадаючи машину, він повторює "Just biz", відокремлюючи свою особистість (яка прагне честі) від своїх дій (які є злочинними).

Вживання іспанської лайки Джекі є надзвичайно нюансованим. Він використовує варіації слова *chingar* та інші експресиви як пунктуацію, що задає ритм мовлення.

"La Chingona Dorada" (Назва його пістолетів - "Золота стерва").

Для Джекі світ ділиться на тих, хто *chingar* (активна дія, домінування), і тих, кого *chingado* (пасивний стан, поразка). Його мета - бути *Chingón* (найкрутішим), тому він називає свою зброю саме так. Це лінгвістична маніфестація його амбіцій.

"El cabrón's gotta learn...«. Тут це зневажливе »козел« або »мудак".

"Fuera, cabrón.« (Геть, покидьок). »Probably crawlin' with the pendejós...«. Використовується для дегуманізації ворогів. Називаючи їх »дурнями" (*pendejós*), він знижує рівень сприйманої загрози, що допомагає подолати страх перед боєм.

"Pinche Dios Santo bendito!". (клятий/довбаний). Використання *pinche* у поєднанні з релігійними термінами створює ефект богохульної молитви, що є характерним для кризових ситуацій.

"He paid up front? Hijo!...«. Вигук здивування (»Ого!“, »Нічого собі!"). Це маркер щирого, дитячого захоплення, що контрастує з його суворою зовнішністю.

"Órale. In that case, I'll head to All Foods...«. Універсальне слово-згода, заклик до дії (»Давай“, »Гаразд“, »Погнали"). Воно надає його мовленню енергійності та динаміки.

TH-Stopping:

Джеккі системно замінює міжзубні фрикативи /ð/ (як у this) та /θ/ (як у thing) на зубні проривні /d/ та /t/.

Приклади: "...only one of two ways to do dis..." , "...wit dat sewer slug?"

Це класичний маркер чикано-англійської мови, який також зустрічається в AAVE (African American Vernacular English). У контексті гри це звучить «твердіше». Це фонетична агресія, яка відкидає «м'якість» стандартної вимови.

Редукція кінцевих кластерів:

Випадання велярного носового /ŋ/ на користь альвеолярного /n/ (як у "standin'", "prob'ly", "savin'", "comin'«) є майже стовідсотковим. Це створює враження невимуженості та робітничого походження. На відміну від персонажів-корпоративів, які чітко артикують закінчення, Джеккі «ковтає» їх, що прискорює темп його мовлення.

Просодія та ритм: Вплив іспанської мови

Однією з найбільш виразних рис мовлення Джеккі є його ритміка. На відміну від стандартної американської англійської, яка є мовою з тактовим ритмом (інтервали між наголошеними складами приблизно однакові), мовлення Джеккі тяжіє до складового ритму (syllable-timed), характерного для іспанської мови.

Фрази на кшталт "You-lock-us-up-we'll-just-jerk-off-till-trial« вимовляються кулеметною чергою, де кожен склад має приблизно однакову тривалість. Це надає його мовленню наполегливості та енергійності. Він «чеканить» слова, що робить його загрози більш вагомими, а жарти - більш динамічними

Синтаксичні структури та граматичні девіації

Граматика Джеккі не є «помилковою»; вона слідує правилам нестандартних діалектів англійської мови, відображаючи його походження та ставлення до норм.

Джекі часто використовує подвійне заперечення, що є нормою для багатьох діалектів, включаючи Chicano English.

Наприклад у фразі "Ain't nobody who can resist this", використання Ain't у поєднанні з nobody створює риторичний ефект. Це фраза-маніфест, що виражає абсолютну впевненість у власній харизмі.

У ситуаціях, що вимагають швидкої передачі інформації, Джекі опускає допоміжні дієслова.

"Chick we're looking for's somewhere in this building.« (замість The chick whom we are looking for is...), »We done for." (замість We are done for).

Це синтаксичний мінімалізм. У бойових умовах зайві слова можуть коштувати життя. Його мова оптимізована під дію: Суб'єкт + Стан.

Психологічний портрет крізь призму мови: Комплекс «Вищої Ліги»

Мова Джекі - це інструмент, за допомогою якого він конструює бажаний образ самого себе, намагаючись приховати глибоку невпевненість та вразливість.

Фраза "Major Leagues" (Вища Ліга) є лейтмотивом всього існування Джекі і постійно з'являється в його мовленні:

"See ya in the major leagues, Jack" (V цитує Джекі), "Excelsior... This is how you wanna cruise into the major leagues...".

«Вища Ліга» - це метафора валідації. Для Джекі життя в Гейвуді - це «молодша ліга», щось несуттєве, невидиме. Потрапити до «Вищої Ліги» (стати легендою «Посмертя», працювати з Дексом) означає стати реальним. Він використовує цю фразу як заклинання (мантру). Це техніка когнітивного перефреймування: він не «вчиняє самогубний злочин проти найпотужнішої корпорації світу», він «проходить відбір у Вищу Лігу». Ця лінгвістична підміна понять дозволяє йому приглушити інстинкт самозбереження. Його амбіції, виражені цією метафорою, є трагічними, оскільки вони базуються на ілюзії, яку продає Найт-Сіті.

Під час пограбування та втечі мова Джекі трансформується. Орієнтація на майбутнє ("We'll be rich", "Major Leagues«) зникає, замінюючись фіксацією на теперішньому моменті болю («I'm leakin'») та поверненням до коренів.

Він починає молитися, згадує Місті та матір. Корпоративний сленг ("eddies", "biz") випаровується, поступаючись місцем сакральній мові: "In the name of the Father, Son, and the Holy Spirit - Amen". Це регресія до дитячого стану захищеності через релігію.

Інтелектуальна глибина персонажа

Одним із найбільш несподіваних аспектів образу Джекі є його літературна обізнаність. Попри зовнішність «громили», його мова насичена алюзіями на високу літературу, що вказує на прихований інтелектуальний потенціал, який не зміг реалізуватися в умовах гетто.

Джекі прямо посилається на творчість Гемінгвея. Книга «По кому подзвін» (For Whom the Bell Tolls) знайдена в його гаражі, і він цитує її або обговорює з V

Роман Гемінгвея розповідає про Роберта Джордана, який воює в чужій війні (Громадянська війна в Іспанії) за ідеали, знаючи, що ймовірність смерті висока. Джекі бачить себе в цьому наративі. Він - партизан у війні корпорацій.

У момент своєї агонії в таксі Деламейна Джекі вимовляє ключову фразу: "Divine comedy shit... heheheee...«. Він усвідомлює жахливу іронію ситуації. Вони намагалися піднятися на »Небеса« (вкрасти чіп безсмертя, стати легендами), але спустилися в »Пекло« (втрата Т-Баг, вбивство Сабуро, власна смерть). Це свідчить про метакогнітивні здібності Джекі. Він здатний подивитися на своє життя з боку і побачити його абсурдність. Назвати свою смерть »Божественною комедією« - це спроба надати їй міфічного статусу, піднятися над банальністю невдалого пограбування. Це демонструє інтелект, який різко контрастує з оцінкою інших персонажів, які вважають його просто »м'язами".

3.4 Джоні Сільверхенд

Джонні Сільверхенд загинув у 2023 році та був відновлений як енграма у 2077-му, демонструє унікальний «хронолект» - мовлення, що застигло в часі, але змушене адаптуватися до нової, ворожої реальності.

Синтаксичний профіль: Феномен “Diary Drop” та Економіка Мовлення

Однією з найбільш виразних рис мовлення Джонні є систематичне опущення займенників-підметів (особливо першої особи однини “I” та другої особи “You”) та допоміжних дієслів. У лінгвістиці цей феномен відомий як “diary drop” або “conversational deletion” [60]. У випадку Сільверхенда це не просто недбалість, а фундаментальна характеристика його когнітивного процесу як енграми.

Синтаксис Відсторонення та Егоцентризму

Стандартна англійська мова (Non-Pro-Drop language) вимагає наявності підмета. Однак Сільверхенд ігнорує це правило з частотою, що вказує на системність: "Saw them transform Night City into a machine..." (Опущено “I”), »Need your help.« (Опущено “I”), »Playin' again tomorrow.« (Опущено “We are”). Згідно з дослідженнями Вейра [60] та Гейгемана, опущення підмета допустиме в регістрах, де референт є очевидним. Для Джонні референтом завжди є він сам. Опускаючи »Я", він парадоксальним чином стверджує свою всюдисущність. Йому не потрібно уточнювати, хто бачив трансформацію Найт-Сіті, тому що в його соліпсичному сприйнятті реальності існує лише його точка зору. Це вказує на гіпертрофований егоцентризм, який межує з патологічним нарцисизмом.

Військова Лаконічність

Іншим джерелом такого синтаксису є його військове минуле. У радіопереговорах та тактичних ситуаціях пріоритетом є стислість. Фрази типу “Ran outta boosters” або “Gotta find the mainframe” нагадують військові доповіді. Він відкидає «зайві» слова, як солдат відкидає зайве спорядження перед боєм. Це

створює ефект динаміки та терміновості, змушуючи співрозмовника (V) підкорятися його темпу. Дослідження вказують на те, що V також використовує подібні скорочення, що може бути наслідком впливу енграми на носія. Однак, у Джонні це явище більш виражене і агресивне. Якщо V опускає підмети для розмовної легкості, Джонні робить це для домінування. Його мова - це наказ, навіть коли це твердження.

У критичних ситуаціях його мовлення миттєво перемикається з філософського на командне. "Finger on the trig, V. Not a word.«. Він використовує імперативи без ввічливих форм. Це рефлекс командира загону. Використання термінів як "kamikaze bitch" або "sizzle" (згоріти/бути підсмаженим нетраннером) вказує на звичку бачити смерть як технічний процес. Він використовує "Solo jargon" - сленг найманців. "Flatlined" (вбитий), "Zeroed" (знищений), "Suits" (костюми/корпорати). Він не каже »вони вбили її«, він каже »Arasaka flatlined 'er". Це емоційне дистанціювання. "Flatline" - це лінія на моніторі кардіографа. Смерть перетворюється на зникнення сигналу. Це типова мовна поведінка ветеранів з ПТСР, які уникають емоційно забарвлених слів опису травми.

Лексичний Аналіз: Соціолект Найт-Сіті та Хронолект 2020-х

Словниковий запас Джонні Сільверхенда є унікальним сплавом «вуличного сленгу» (Streetslang) кіберпанку, військової термінології та застарілих слів, що створюють ефект «людини з минулого».

Аналіз лексичного складу мовлення Джонні виявляє ознаки хронолекту - мовного варіанту, що відображає норми минулої епохи (2020-х років), які в контексті 2077 року сприймаються як архаїзми.

- Douchesapoe« (Мудак/Гівнюк): Унікальний приклад, сказаний Альт Каннінгем на адресу Джонні: »If you were just another charismatic, narcissistic douchesapoe..." Це складний пейоратив, що набув популярності в інтернет-культурі початку 21 століття (нашого часу). Його присутність у 2013/2023 роках

(флешбеки) маркує персонажів як представників покоління міленіалів/Gen X у таймлайні гри.

“Pot, me kettle” Це скорочення від старої ідіоми 17-го століття “The pot calling the kettle black” (чий б корова мичала, а твоя б мовчала). Використання такої класичної приказки виглядає дещо «старорежимно» для кіберпанк-середовища. «The Johnny of yore never gave a shit about anyone (давнина, минуле). Джонні використовує його, говорячи про себе в третій особі, що додає фразі іронічно-епічного забарвлення. »You lack the cred, you lack the gusto - that's your problem." Це слово італійського походження, яке було популярним в англійській літературі минулих століть, хоча і використовується зараз.

Лінгвістичний Нарцисизм

Джонні постійно використовує виключні квантифікатори , щоб виділити себе. "I alone have the balls to stand up to Arasaka. And boy, that terrifies you - all of you.", "But I'm the only one with a vision.". Фрази “I alone” та “only one” є маркерами грандіозного нарцисизму. Він не бачить союзників, лише послідовників або перешкоди. Він переписує реальність так, щоб бути єдиним героєм. Навіть звертаючись до Альт, він каже “You and Kerry both - cowards”, щоб підняти себе за рахунок приниження найближчих людей.

Захисна Вульгарність

Частота використання обценної лексики (fuck, shit, cunt) у Джонні надзвичайно висока. Лайка для нього - це не просто експресія, це бар'єр. Коли Томпсон пояснює небезпеку Soullkiller, Джонні відповідає: "Wow. What a load of crock. What a steamin' load of shit.". Він використовує вульгаризм, щоб відкинути інформацію, яка загрожує його світогляду або викликає страх. Це когнітивне витіснення через агресію.

Таблиця 3.3 Аналіз лінгвістичних стратегій Джонні Сільверхенда

Співрозмовник	Лінгвістична Стратегія	Ключові Приклади	Аналіз
---------------	---------------------------	---------------------	--------

V	Директивний / Аб'юзивний / Менторський	"Do not fuck this up." / "You look like shit."	З V він поводиться як "сержант з новобранцем". Використовує імперативи та образи, щоб мотивувати або контролювати.
Rogue (Роуг)	Трансакційний / Ностальгійний	"Need your help." / "Lovely surprise to see you."	З Роуг він пом'якшує тон. Використовує більш повні речення, апелює до спільного минулого ("Look, our history..."), визнає її суб'єктність .
Alt (Альт)	Оборонний / Одержимий	"You don't know fuck all about me." / "Just shut up."	З Альт він найбільш вразливий, тому найбільш агресивний. Використовує газлайтинг ("Got quite the imagination") та

			перебивання, щоб зберегти контроль.
--	--	--	---

Перформативний Голос: Рокербой vs Реальна Людина

Мова Джонні часто звучить як виступ зі сцени. "Set up right under Arasaka's windows and crank it loud. Blast the panes out. It'll be a gig to remember.". Він описує терористичний акт термінами шоу-бізнесу (gig, crank it loud). Він одержимий естетикою бунту ("blast the panes out") більше, ніж результатом.

Аналіз мовлення Джонні Сільверхенда розкриває персонажа, зітканого з протиріч. Його ідіолект - це суміш військової ефективності та рокерської бравади, склеєна «щоденниковим синтаксисом» (diary drop) для швидкості та егоцентризму.

Його лексикон слугує якорем, що утримує його в епосі його слави (2020-ті), і водночас маркує культурну стагнацію Найт-Сіті, де сленг не змінився за 50 років.

Його риторика ентропії та війни проти «Машини» є спробою раціоналізувати власну жорстокість та нарцисизм. Він використовує мову не для комунікації, а для трансляції своєї волі.

Однак, динаміка змін у його мовленні протягом гри (від "Go Fuck Your Self" до "Man, I missed you" у діалогах з V) показує, що навіть цифрова копія здатна до еволюції.

3.5 Горо Такемура

Мовленнєвий портрет Горо Такемури становить різкий контраст із поліфонічним середовищем Найт-Сіті. Його ідіолект можна класифікувати як «корпоративний архаїзм», що характеризується високим регістром формальності (за М. Джоосом) [36] та суворим дотриманням ієрархічних маркерів. На відміну

від адаптивного V, Такемура використовує мову як бар'єр, що відокремлює його систему цінностей від хаосу вуличного життя. Його відмова від сленгу та використання застарілих лексем (наприклад, «skullduggery») підкреслює його статус «людини з минулого» та вірність традиціям Арасаки.

Просодичні особливості та темпоритм

Аналіз текстових маркерів пауз та ритміки вказує на повільний, виважений темп мовлення. На відміну від швидкого, рваного ритму вуличних фіксерів чи панків, Такемура говорить з вагомістю, притаманною японській традиції ораторського мистецтва, де пауза несе смислове навантаження. Його англійська характеризується уривчастістю. Це наслідок фонетичної інтерференції рідної японської мови на англійську. Кожен склад вимовляється чітко, майже окремо, що створює ефект «роботизованості» або надмірної серйозності. Він рідко підвищує голос. Його гнів виражається не через гучність, а через зміну лексичного регістру (перехід на лайку) або загрозливе зниження тону.

Лінгвістичний анахронізм

Такемура звучить «старомодно». Його англійська позбавлена неологізмів 2077 року. Він не використовує такі слова як gonk, preem, delta, scor. Це свідчить про те, що його вивчення англійської відбувалося в академічному або суто корпоративному середовищі, ізольованому від живої вуличної мови. Він говорить мовою підручників середини 21-го століття, що робить його мовним реліктом, «старим псом» у світі, що змінився.

Лексика: Семантичні поля та вибір слів

Лексичний запас Такемури є унікальним гібридом військової термінології, архаїзмів вікторіанської доби та японських культурних маркерів. Цей вибір слів формує його світогляд та транслює його цінності. Одним із найбільш показових маркерів його ідіолекту є використання слів, які вийшли з широкого вжитку.

“Skullduggery” У фразі "And I, too, stink of 'skullduggery'?" Такемура обирає термін, популярний у політичних дебатах початку 20-го століття. Вибір цього

слова замість сучасних синонімів (bullshit, scam, hustle) вказує на його бажання надати своїм діям (і діям опонентів) моральної ваги. Для нього інтриги - це не просто »бізнес«, це порушення честі, що вимагає відповідного, »високого" слова. "Thieves" та "Filth" (Злодії та Бруд): Він категоризує світ бінарно. V та інші найманці для нього - "thieves", "kuso" (лайно). Він уникає професійних евфемізмів типу Solo або Merc, використовуючи терміни з кримінального кодексу. Це лексична дегуманізація: ворог - це бруд, який треба вичистити.

Японські запозичення та Code-Switching

Перемикання кодів у Такемури відбувається не хаотично, а за суворими правилами соціолінгвістики.

Використання суфіксів -sama (Saburo-sama, Hanako-sama, Arasaka-sama) та -san (Oda-san, Okada-san) є обов'язковим. Це не просто ввічливість, це вербалізація ієрархії. Цікаво, що він називає Сабуро "Arasaka-sama", фактично ототожнюючи людину з корпорацією-імперією.

"Gumin-domo": У сцені параду він перекладає думки Йорінобу: "I am here, gumin-domo. Watch your backs«. Термін Gumin означає »неосвічені маси« або »дурний народ", а суфікс -domo додає зневажливого, плюрального відтінку. Це слово розкриває глибинний елітаризм Такемури. Він не просто служить еліті, він перейняв їхній погляд на народ як на безлику масу.

"Bakeneko" (Кіт-перевертень): Використання міфологічного терміну для опису ситуації з енграмою Джонні Сільверхенда. Це показує, що його когнітивна модель світу все ще базується на японському фольклорі, незважаючи на кібернетичні імпланти.

Військово-оперативний жаргон

Світ для Такемури це поле бою. Навіть побутові дії він описує термінами тактики. Пошук їжі: Описується як "reconnaissance" (розвідка) або "search". Він не «йде в клуб», він «проводить розслідування». Він не «просить допомоги», він

«мобілізує ресурси». Ця лексика допомагає йому структурувати хаос ситуації, в якій він опинився.

Синтаксис та структура мислення

Синтаксис Такемури є найбільш виразним індикатором його «чужорідності» та внутрішньої дисципліни. Він демонструє класичні ознаки інтерференції японської на англійську, але ці помилки стабілізувалися і стали частиною його ідіолекту. Такемура майже ніколи не використовує скорочення (I'm, You're, Don't, Can't).

“I am the one who saved your life”, “Do not waste time”, “It is not all bad”. Японська мова дозволяє опускати підмет (pro-drop), якщо він зрозумілий з контексту, і не має артиклів. Це впливає на англійську Такемури. “Have infected shard” (пропущено I та an), “Is that better?” (пропущено It), “Must get to a ripperdoc” (пропущено We).

Порушення постулатів Грайса

У спілкуванні з V Такемура часто порушує постулати кооперації Грайса, особливо постулат кількості (дає менше інформації, ніж потрібно) та способу (говорить неявно). Коли він каже “You shall learn soon” замість пояснення плану. Це стратегія утримання влади. Інформація - це ресурс, і він дозує її, щоб V залишався залежним від нього.

Еволюція мовлення персонажа: Від ворога до трагічного союзника

Мовлення Такемури трансформується залежно від рівня довіри з V, але ця еволюція має межі.

На першому етапі комунікація характеризується використанням пейоративної лексики («Thief», «Filth») та директивною прагматикою. Такемура не сприймає V як рівного...

На другому етапі з'являється гумор (сарказм), спільні скарги на їжу (bonding over bad food), розповіді про минуле. Такемура починає використовувати інклюзивне “We” (“We have a chance”). Він навіть надсилає «селфі» (з кумедно серйозним обличчям) та повідомлення в стилі «бумера» (повільно, з помилками або надмірно офіційно).

На третьому етапі якщо у фіналі V обирає Арасаку, Такемура стає м'яким, майже батьківським (“Visit me in Kagawa”), але його мова залишається в межах корпоративного кодексу. Він пропонує V підписати контракт («продати душу»), вірячи, що це благо.

Якщо ж V йде проти Арасаки, Такемура у фінальному дзвінку використовує найжорстокішу лексику. “Kuso-yarou” (виродок), “Rot in hell”. Тут еволюція обривається, і він регресує до стану ображеного фанатика.

Аналіз мовлення Горо Такемури демонструє майстерну побудову персонажа через лінгвістичні засоби. Його ідіолект - це складний сплав:

- Впливу рідної мови: Просодія, синтаксис.
- Соціального походження: Травма Чіба-11, замаскована під вдячність.
- Професійної деформації: Військовий жаргон, імперативність.
- Психологічної ригідності: Архаїзми, відмова від сленгу, фаталістичні прислів'я.

Такемура говорить мовою минулого в світі майбутнього.

Висновки до розділу 3

У третьому розділі проведено детальний лінгвопрагматичний та соціокультурний аналіз мовленнєвих портретів ключових персонажів відеогри Cyberpunk 2077. Дослідження показало, що розробники використовують мову не лише як засіб передачі інформації, а як потужний інструмент соціальної стратифікації та характеротворення.

За результатами аналізу можна зробити такі висновки:

Соціальна детермінація мовлення. Доведено, що у дистопічному наративі Найт-Сіті мова є основним маркером ідентичності. Ідіолекти персонажів чітко корелюють з їхнім соціальним статусом, походженням та професійною діяльністю, формуючи складну ієрархію «високих» (корпоративних) та «низьких» (вуличних) соціолектів .

Адаптивність протагоніста. Мовлення головного героя (V) характеризується високим рівнем кодового перемикавання (code-switching). V змінює реєстр від агресивного вуличного сленгу до стриманого професійного жаргону залежно від комунікативної ситуації та співрозмовника. Домінування імперативів та еліптичних конструкцій у його мові свідчить про прагматичну спрямованість на дію та виживання .

Культурна резистентність. Образ Джекі Веллса демонструє, як етнічний діалект (Chicano English) та явище білінгвізму (Spanglish) функціонують як механізми збереження культурної самобутності в умовах глобалізації. Використання іспанських вкраплень та специфічної ритміки виступає засобом побудови довіри та вираження емоційної близькості, що протистоїть стерильності корпоративної мови .

Хронолект як характеристика. Аналіз мовлення Джонні Сільверхенда виявив наявність унікального «хронолекту» - мови, що застигла у часі (2020-ті роки). Його ідіолект поєднує військову лаконічність, застарілий сленг та егоцентричний синтаксис (феномен «diary drop»), що підкреслює його нарцисизм та відірваність від сучасної реальності гри .

Мовний консерватизм. Горо Такемура репрезентує архетип носія традиційних цінностей через використання застарілої лексики, високого ступеня формальності та специфічної просодії, зумовленої інтерференцією японської мови. Його відмова від сучасного сленгу слугує бар'єром, що відокремлює його елітарний світогляд від хаосу вуличного життя .

Таким чином, лінгвістичний аналіз підтверджує, що варіативність мовлення у *Cyberpunk 2077* є ключовим елементом побудови імерсивного світу, де кожен діалог несе навантаження соціального моделювання.

Висновки

У магістерській роботі здійснено комплексне дослідження діалогічного мовлення у комп'ютерній грі *Cyberpunk 2077*, яке дозволило розглянути відеоігровий дискурс як новітню мультимодальну форму комунікації. Узагальнення результатів теоретичного та практичного аналізу дає підстави для таких висновків:

Діалог як ігрова механіка. Встановлено, що у сучасних відеоіграх діалог трансформувався зі статичного текстового супроводу в динамічну форму дії (speech-as-action). На відміну від лінійної літератури чи кінематографа, відеоігровий діалог є інтерактивним та нелінійним, надаючи гравцеві агентність - здатність впливати на розвиток сюжету та світ гри через вибір мовленнєвих актів.

Гібридність наративної структури. Доведено, що архітектура діалогової системи *Cyberpunk 2077* поєднує різні структурні моделі: лінійну («низка перлин») для експозиції та розгалужену («hub and spokes», ризоматичні елементи) для основної частини гри. Використання технік «foldback» та змінних стану дозволяє розробникам балансувати між авторським контролем та свободою гравця, створюючи когерентну історію з варіативними шляхами проходження.

Мультимодальна природа комунікації. Дослідження підтвердило, що вербальний компонент діалогу у грі невіддільний від невербального. Інтеграція технології процедурної анімації обличчя JALI забезпечує високу синхронізацію аудіального та візуального каналів (ліпсінк, мікровирази), що є критичним для прагматичної інтерпретації висловлювань. Виявлено, що такі параметри як проксемика (дистанція), окулесика (погляд) та хронеміка (паузи, мовчання) функціонують як активні елементи синтаксису діалогу, здатні змінювати хід комунікації.

Соціолінгвістичне моделювання світу. Практичний аналіз ідіолектів персонажів (V, Джекі Веллса, Джонні Сільверхенда, Горо Такемури) засвідчив, що мова у грі виступає основним інструментом соціальної стратифікації. Через використання специфічних лудолектів (ігрового жаргону), діалектів, акцентів та

стратегій ввічливості гра конструює глибоку соціальну ієрархію та культурний контекст. Мовленнєва поведінка персонажів не є випадковою, а детермінована їхнім походженням («Life Path»), професією та психологічним станом .

Прагматика вибору. Визначено, що діалогова система гри використовує чітку функціональну типологію реплік (кольорове маркування, перевірки навичок), розмежовуючи вузли прогресії сюжету та контекстуальні вузли. Це перетворює інформацію на ігровий ресурс, а комунікативну компетентність гравця (вміння обирати правильний тон та стратегію) - на умову успішного проходження гри

Додатки

Рис.1.3.1 дерево рішень Cyberpunk2077.

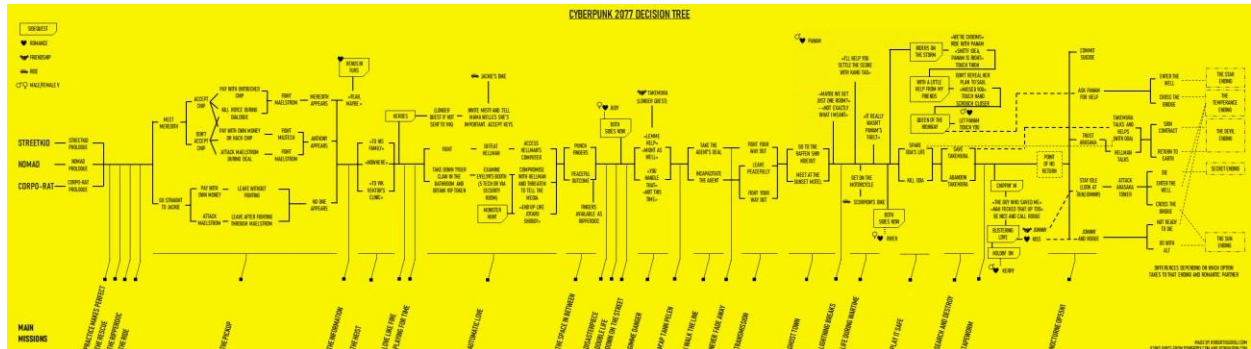
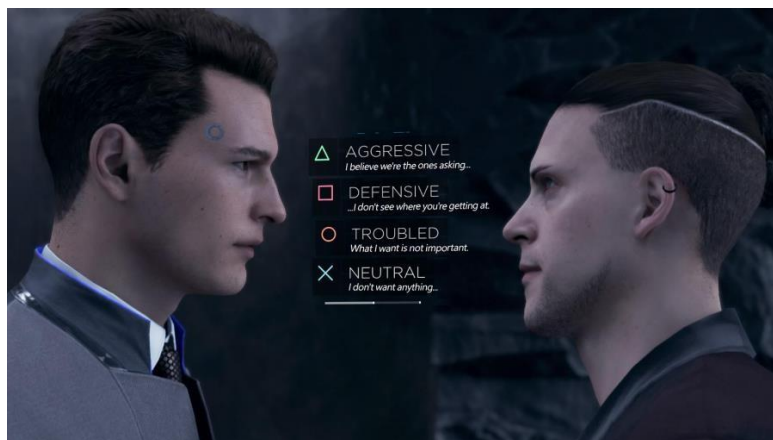


Рис 1.3.2

Прагматичні маркери у грі Detroit: Became Human



СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бацевич Ф. С. Основи комунікативної лінгвістики: підручник. Київ: Академія, 2004. 344 с.
2. Бахтін М. М. Естетика словесної творчості. Київ: Мистецтво, 1979. 423 с.
3. ДСТУ 3582:2013. Інформація та документація. Бібліографічний опис. Скорочення слів і словосполучень українською мовою. Загальні вимоги та правила. [Чинний від 2013-08-22]. Київ: Мінекономрозвитку України, 2014. 15 с.
4. Левицький А. Е. Спілкування та комунікація: сучасні виміри: монографія. Житомир: Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2012. 240 с.
5. Почепцов Г. Г. Теорія комунікації. Київ: Видавничий центр «Київський університет», 1999. 308 с.
6. Селіванова О. О. Сучасна лінгвістика: термінологічна енциклопедія. Полтава: Довкілля-К, 2006. 716 с.
7. Ставицька Л. О. Українська мова без табу. Словник нецензурної лексики та її відповідників. Київ: Критика, 2008. 454 с.
8. Форманова С. В. Інвективна комунікація: монографія. Одеса: Видавничий дім «Гельветика», 2019. 396 с.
9. Чабаненко В. А. Стилїстика експресивних засобів української мови. Запоріжжя: ЗДУ, 2002. 351 с.
10. Шевченко І. С. Дискурс інтернет-комунікації: колективна монографія. Харків: ХНУ імені В. Н. Каразіна, 2013. 184 с.
11. Aarseth, Espen J. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.
12. Adams, Ernest. Fundamentals of Game Design. 3rd ed. Berkeley: New Riders, 2014.

13. Austin, John L. *How to Do Things with Words*. Cambridge: Harvard University Press, 1962.
14. "Automatic Love." In *Cyberpunk 2077*. Warsaw: CD Projekt, 2020.
15. Bogost, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT Press, 2007.
16. Bogost, Ian. *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge: MIT Press, 2006.
17. Brown, Penelope, and Stephen C. Levinson. *Politeness: Some Universals in Language Usage*. Cambridge: Cambridge University Press, 1987.
18. CD Projekt Red. *Cyberpunk 2077*. Video game. Warsaw: CD Projekt, 2020.
19. Deleuze, Gilles, and Félix Guattari. *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. Translated by Brian Massumi. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1987.
20. "Disasterpiece." In *Cyberpunk 2077*. Warsaw: CD Projekt, 2020.
21. Dovey, Jon, and Helen W. Kennedy. *Game Cultures: Computer Games as New Media*. Maidenhead: Open University Press, 2006.
22. "Down on the Street." In *Cyberpunk 2077*. Warsaw: CD Projekt, 2020.
23. Edwards, P., C. Landreth, E. Fiume, and K. Singh. "JALI: An Animator-Centric Jaw and Lip Procedural Animation System for Query-Based Facial Expression Generation." *ACM Transactions on Graphics* 35, no. 4 (2016): 1–12.
24. Ensslin, Astrid. *The Language of Gaming*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2012.
25. Ensslin, Astrid. *Literary Gaming*. Cambridge: MIT Press, 2014.
26. Gee, James Paul. *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2003.
27. "Ghost Town." In *Cyberpunk 2077*. Warsaw: CD Projekt, 2020.
28. Gick, Bryan, and Ian Wilson. *Articulatory Phonetics*. Malden: Wiley-Blackwell, 2013.
29. "Gimme Danger." In *Cyberpunk 2077*. Warsaw: CD Projekt, 2020.

30. Grice, H. Paul. "Logic and Conversation." In *Syntax and Semantics*, Vol. 3: *Speech Acts*, edited by Peter Cole and Jerry L. Morgan, 41–58. New York: Academic Press, 1975.
31. Hall, Edward T. *The Hidden Dimension*. New York: Doubleday, 1966.
32. "Happy Together." In *Cyberpunk 2077*. Warsaw: CD Projekt, 2020.
33. "The Heist." In *Cyberpunk 2077*. Warsaw: CD Projekt, 2020.
34. Holmes, Janet, and Nick Wilson. *An Introduction to Sociolinguistics*. 5th ed. London: Routledge, 2017.
35. Jenkins, Henry. "Game Design as Narrative Architecture." In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, edited by Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, 118–30. Cambridge: MIT Press, 2004.
36. Joos, Martin. *The Five Clocks*. New York: Harcourt, Brace & World, 1967.
37. Kress, Gunther, and Theo van Leeuwen. *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. 2nd ed. London: Routledge, 2006.
38. Labov, William. *Sociolinguistic Patterns*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1972.
39. "Lightning Breaks." In *Cyberpunk 2077*. Warsaw: CD Projekt, 2020.
40. Lipski, John M. *Latin American Spanish*. London: Longman, 1994.
41. Mateas, Michael, and Andrew Stern. "Façade: An Experiment in Building a Fully-Realized Interactive Drama." In *Game Developers Conference*, 2003.
42. Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001.
43. Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press, 1997.
44. Muysken, Pieter. *Bilingual Speech: A Typology of Code-Mixing*. Cambridge: Cambridge University Press, 2000.
45. Nørgaard, Nina. *Multimodal Stylistics of the Novel: More Than Words*. New York: Routledge, 2019.
46. "Phantom Liberty." Expansion to *Cyberpunk 2077*. Warsaw: CD Projekt, 2023.
47. "The Pickup." In *Cyberpunk 2077*. Warsaw: CD Projekt, 2020.
48. "The Rescue." In *Cyberpunk 2077*. Warsaw: CD Projekt, 2020.

49. Sacks, Harvey, Emanuel A. Schegloff, and Gail Jefferson. "A Simplest Systematics for the Organization of Turn-Taking for Conversation." *Language* 50, no. 4 (1974): 696–735.
50. "Search and Destroy." In *Cyberpunk 2077*. Warsaw: CD Projekt, 2020.
51. Searle, John R. *Expression and Meaning: Studies in the Theory of Speech Acts*. Cambridge: Cambridge University Press, 1979.
52. Searle, John R. *Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language*. Cambridge: Cambridge University Press, 1969.
53. "Second Conflict." In *Cyberpunk 2077*. Warsaw: CD Projekt, 2020.
54. Sinclair, John M., and Malcolm Coulthard. *Towards an Analysis of Discourse: The English Used by Teachers and Pupils*. London: Oxford University Press, 1975.
55. Spolsky, Bernard. *Sociolinguistics*. Oxford: Oxford University Press, 1998.
56. Tannen, Deborah. *Conversational Style: Analyzing Talk Among Friends*. New York: Oxford University Press, 2005.
57. Toh, Weimin. *Multimodal Discourse Analysis of Video Games: A Ludonarrative Model*. London: Routledge, 2018.
58. Trosborg, Anna. *Interlanguage Pragmatics: Requests, Complaints, and Apologies*. Berlin: Mouton de Gruyter, 1995.
59. Wardrip-Fruin, Noah. *Expressive Processing: Digital Fictions, Computer Games, and Software Studies*. Cambridge: MIT Press, 2009.
60. Weir, Andrew. "Article Drop in Diary Contexts." In *Proceedings of the 43rd Annual Meeting of the Chicago Linguistic Society*, 2009.
61. Wiki, Cyberpunk. "Cyberpunk 2077 Wiki Guide." IGN. Accessed January 10, 2025. <https://www.ign.com/wikis/cyberpunk-2077/>.
62. Zagal, José P., and Sebastian Deterding, eds. *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. New York: Routledge, 2018.
63. Zentella, Ana Celia. *Growing Up Bilingual: Puerto Rican Children in New York*. Malden: Blackwell, 1997.