

DOI: <https://doi.org/10.36719/2706-6185/51/89-93>

Mehriban Hacızadə

Azərbaycan Dillər Universiteti

<https://orcid.org/0009-0006-9476-3157>

mehribanhacizade7@gmail.com

Video oyunları diskursunda ingilis dilinə xas dil xüsusiyyətləri

Xülasə

Bu məqalədə video oyun diskursunda istifadə olunan ingilis dilinin əsas dil xüsusiyyətləri araşdırılır. Tədqiqat çərçivəsində video oyunların multimodal quruluşu, qeyri-rəsmi ünsiyyət formaları, qrammatik və leksik xüsusiyyətlər, anglisizmlərin istifadəsi, dilin sadələşdirilməsi və procedural ritorika kimi elementlər təhlil olunur. Məqalə həmçinin oyun təlimatları və interfeys dillərinin diskurs baxımından incələnməsinə yer verir. İngilis dilinin bu diskursda “lingua franca” rolunu oynaması və lokalizasiya zamanı ortaya çıxan leksik çətinliklər xüsusi vurğulanır. Aparılan təhlillər göstərir ki, video oyun diskursu dilin dinamik, adaptiv və mədəniyyətdən asılı olan istifadə formalarını əks etdirir. Bu sahədə gələcək tədqiqatlar dil, texnologiya və mədəniyyətin kəsişməsində daha dərin anlayışlar təqdim edə bilər.

Açar sözlər: *internet etikası (netiket), kod dəyişməsi, sinxron və asinxron ünsiyyət, diskurs markerləri, növbə ilə danışma strategiyaları, qısaltmalar və abreviaturalar (məsələn, GG, AFK, OP)*

Mehriban Hajizadeh

Azerbaijan University of Languages

<https://orcid.org/0009-0006-9476-3157>

mehribanhacizade7@gmail.com

Linguistic Features Specific to English in Video Game Discourse

Abstract

This article explores the main linguistic features of the English language as used in video game discourse. Within the scope of the study, elements such as the multimodal structure of video games, informal communication forms, grammatical and lexical characteristics, the use of anglicisms, language simplification, and procedural rhetoric are analyzed.

The article also examines game instructions and interface language from a discourse perspective. Special emphasis is placed on the role of English as a “lingua franca” in this discourse and the lexical challenges that arise during localization. The analyses conducted show that video game discourse reflects dynamic, adaptive, and culturally dependent forms of language use. Future research in this field may offer deeper insights at the intersection of language, technology, and culture.

Keywords: *internet ethics (netiquette), code-switching, synchronous and asynchronous communication, discourse markers, turn-taking strategies, abbreviations and acronyms (e.g., GG, AFK, OP)*

Giriş

Video oyunları yalnız əyləncə vasitəsi deyil, onlar həm də mürəkkəb kommunikativ sistemdir. Dilin müxtəlif modalları – vizual, audio, yazılı və prosedural – bir yerdə işləyir və oyunçularla ünsiyyət məkanını formalaşdırır (Gee, 2003). Bu diskursun özünəməxsus leksik, qrammatik, üslubi xüsusiyyətləri vardır (İaia, 2016).

1. Leksik xüsusiyyətlər.

Videooyun diskursunun ən nəzərə çarpan tərəfi onun leksik tərkibidir.

- Oyun terminləri: *quest*, *loot*, *patch* kimi sözlər yalnız oyun kontekstində başa düşülür (Bogost, 2008).
- Acronym və abbreviaturalar: GG (good game), AFK (away from keyboard), HP (health points), DPS (damage per second) kimi qısaltmalar sürətli ünsiyyət üçün istifadə olunur (Crystal, 2008).
- Slang və jarqon: *noob*, *camper*, *laggy*, OP (overpowered) sözləri oyunçular arasında sosial identikliyi gücləndirir (Vasalou, Joinson & Pitt, 2007).

2. Qrammatik xüsusiyyətlər.

Qısaltılmış cümlə quruluşları: Sürətli ünsiyyət tələbatı səbəbilə “I go mid”, “Need heal” kimi natamam cümlələr geniş yayılıb (Garania, 2021).

İnformal dil: Şifahi nitqin yazılı formada istifadəsi (məs. *gonna*, *wanna*, *gotta*) (Crystal, 2008).

İmperativlərin çoxluğu: Əmr və göstərişlər üstünlük təşkil edir – “Cover me!”, “Push now!”, “Don’t peek!” (Gee, 2003).

3. Üslubi xüsusiyyətlər.

Multimodal ünsiyyət: Yazılı chat, səsli söhbət və vizual ikonların paralel istifadəsi videooyun diskursunun fərqli xüsusiyyətlərindəndir (İaia, 2016).

Humor və ironiya: Oyundaxili zarafat, sarkazm və mem elementləri oyunçuların emosional bağını möhkəmləndirir (Shalamay, 2024).

Kollektiv identiklik: Komanda daxilində xüsusi söz birləşmələri və şüarlar (“Let’s go team!”, “One for all!”) oyunçular arasında birgəlik hissi yaradır (Vasalou et al., 2007).

4. İngilis dilinin dominantlığı.

İngilis dili videooyun sənayesində beynəlxalq *lingua franca* rolunu oynayır. Həm oyun interfeyslərində, həm də oyunçular arası ünsiyyətdə əsas dil kimi qəbul edilir (İaia, 2016). Bu oyun diskursunun qloballaşmasına, eyni zamanda digər dillərə çoxsaylı ingiliscə alınmaların keçməsinə səbəb olur (Bogost, 2008).

Girişdə məqsədimiz aşağıdakıları müəyyənləşdirməkdir:

- Oyun diskursunun nə olduğu və niyə mühüm olduğu.
- Bu diskurs üçün əsas analiz sualları.
- Məqalənin strukturu.

1. Videogame diskursunun multimodal təbiəti.

Anastasiya Şalamay və başqaları video oyun mətnini altı modallığı olan (əhatəli və prosedural) mətn kimi təsvir edir (Shalamay, 2024, pp. 10–17). Bu vizual interfeyslərdən tutmuş oyun mexanikasına qədər bütün elementləri əhatə edir və dil tədqiqatçılarına yeni perspektivlər açır. Videooyunlar postmodern mədəniyyətin mühüm hissəsinə çevrilmişdir. Onlar yalnız məzmun baxımından deyil, həm də diskursiv baxımdan geniş araşdırma potensialına malikdir. Videooyun diskursu təkcə yazılı və şifahi mətnlərdən ibarət deyil, həm də vizual, audial və kinestetik modalitələrin inteqrasiyası ilə formalaşır. Bu multimodal diskurs oyunçuların oyun dünyası ilə necə qarşılıqlı əlaqədə olduğunu və mənanı necə konstruksiya etdiklərini müəyyən edir.

1.1. Diskurs və Modalitet: Nəzəri cərchivə.

Diskurs anlayışı, Foncault və Fairclough-un nəzəriyyələrinə əsaslanaraq, sosial praktikaların mənalandırılması vasitəsidir. Modalitet isə kommunikasiya zamanı istifadə olunan müxtəlif semeotik resurslara – mətn, şəkil, səs, hərəkət və s. işarə edir. Multimodal diskurs analizinə görə, fərqli modalitələrin bir araya gəlməsi ilə daha kompleks və dərin məna qatları yaranır.

1.2. Videoyunlarda modal struktur.

Videonun diskursunu fərqləndirən əsas cəhət onun interaktivliyidir. Oyunçular yalnız izləyici deyil, həm də aktiv iştirakçılardır. Videoyunlarda üç əsas modal komponent müəyyən edilir:

- Vizual modalitet: Qrafika, simvollar, məkan strukturları və istifadəçi interfeysi.
- Audial modalitet: Musiqi, səs effektləri, nitq və digər səslər.
- Kinestetik modalitet: Oyunçunun fiziki hərəkətləri və onların oyundakı təsiri (joystick, klaviatura, toxunma ekranı vasitəsilə).

Bu modalitələrin kombinasiyası oyun təcrübəsini və diskursun formalaşmasını təmin edir.

1.3. Modalitələrin Diskursiv Funksiyası.

Videooyunlar vasitəsilə ötürülən ideologiyalar, sosial mesajlar və mədəni kodlar modal vasitələrlə realizə olunur. Məsələn:

Marrativ oyunlarda (məsələn, *The Last of Us*) – vizual və audial elementlər emosional dərinlik və ideoloji mövqeləri ötürür.

Simulyasiya oyunlarında (məsələn, *The Sims*) – sosial rollar və münasibətlər kinestetik iştiraklarla təkrarlanır və təhlil edilir.

Şəbəkə əsaslı oyunlarda (məsələn, *Fortnite*) – oyunçular arasında real vaxt diskursu yazılı, şifahi və jestual formalarla baş verir.

Bu aspektlər oyunun ideoloji, sosial və psixoloji diskurs qatlarını açır.

1.1. Oyunçunun rolu və interaktiv diskurs.

Videooyunlarda diskurs yalnız tərtibatçı tərəfindən deyil, həm də oyunçu tərəfindən formalaşdırılır. Oyunçunun qərarları, hərəkətləri və strategiyaları diskursun dəyişməsinə və fərdiləşməsinə səbəb olur. Bu “oyunçunun agentliyi” (player agency) anlayışı ilə izah olunur. Oyunçuların fərdi təcrübələri, sosial kimlikləri və mədəni mənsubiyyətləri diskursun yaranmasına təsir edir.

2. Qrammatik və leksik xüsusiyyətlər.

2.1. Uşaqların oyun diskursundakı qrammatika.

Natalya Garaninanın tədqiqatı məktəbyaşlıların oyun zamanı sərbəst və situativ danışqda aşkar olunan qrammatik modellərini göstərir (Garanina, 2021, p. 1547). Bu dil qrammatik olaraq qeyri-formal, tez-tez fraqmentar və qısa cümlələrdən ibarətdir.

2.2. Anglisizmlərin rolu.

Polşa oyunçuların diskursunda ingilisdən götürülmüş sözlər “gamespeak” terminində təhlil olunur. Bu anglisizmlər cəmiyyət identifikatoru rolunu oynayır (ruj, uj, edu, pb).

2. İngilis dilinin lingua franca kimi funksiyası.

Pietro İaianın tədqiqatına görə, oyunlarda ingilis dili natamam, adaptə olunmuş forma ilə istifadə olunur. Bu, funksional simplifikasiya, leksik innovativlik və mənanın kooperativ şəkildə inşası ilə xarakterizə olunur (İaia, 2016, p. 158). Qloballaşma dövründə ingilis dili dünyada ən geniş yayılmış *lingua franca* – yəni müxtəlif ana dili daşıyıcıları arasında ünsiyyət vasitəsi olan dil kimi çıxış edir. Bu məqalədə ingilis dilinin *lingua franca* funksiyası, onun müxtəlif sahələrdə – təhsil, elm, biznes, texnologiya və beynəlxalq münasibətlərdə rolu araşdırılır. Eyni zamanda, ingilis dilinin bu statusunun sosial-lingvistik təsirləri, yerli dillərə və mədəni kimliklərə olan mümkün təzyiqləri də təhlil edilir.

Lingua franca termini tarixən müxtəlif xalqların ortaq ünsiyyət dili kimi istifadə etdiyi dillərə aid olub. Müasir dövrdə bu funksiyanı daha çox ingilis dili yerinə yetirir. İngilis dili hazırda ana dili olmayan milyonlarla insan tərəfindən ünsiyyət, ticarət, təhsil və diplomatiya sahələrində istifadə olunur.

1.1. Tarixi kontekst və ingilis dilinin yayılması.

İngilis dilinin qlobal dilə çevrilməsi bir neçə əsas mərhələdən keçmişdir:

– Kolonial dövr (XVII–XX əsrlər): Britaniya imperiyasının genişlənməsi nəticəsində ingilis dili Afrika, Asiya və Karib hövzəsində yayılmışdır.

– İkinci Dünya Mühəribəsindən sonra: ABŞ-ın qlobal supergüc kimi yüksəlişi və onun iqtisadi, mədəni və texnoloji təsiri bu dili daha da möhkəmləndirmişdir.

– İnformasiya və rəqəmsal texnologiyalar dövrü: İnternetin və sosial medianın əsasən ingilis dilində olması bu dilin qlobal dominantlıq statusunu gücləndirmişdir.

1.2. Lingua Franca (ELF) – yəni *lingua franca* kimi ingilis dili.

Fərqli ana dillərə malik şəxslərin qarşılıqlı ünsiyyət üçün istifadə etdikləri funksional ingilis dilidir. Bu istifadə formasının əsas xüsusiyyətləri:

– Kommunikativ məqsədə əsaslanma – dəqiq qrammatik korrektdən daha çox qarşılıqlı anlaşma əsas götürülür.

– Lokal təsirlər – ingilis dilindən istifadə edənlərin ana dillərinin təsiri ilə yeni, lokal ləhcələr və formalar yaranır (məsələn, “Hinglish”, “Chinglish”).

– Mədəni neytrallıq – dil, konkret bir millətin mədəniyyətindən çox, ümumi ünsiyyət vasitəsi kimi çıxış edir.

1.3. İngilis dilinin əsas funksional sahələri.

Təhsil. İngilis dili bir çox ölkədə ali təhsilin əsas dilidir. Akademik məqalələrin və elmi nəşrlərin əksəriyyəti ingilis dilindədir.

Elm və texnologiya. Texniki sənədlər, elmi araşdırmalar və beynəlxalq konfransların əsas dili ingilis dilidir. Internetdəki kontentin böyük hissəsi də bu dildədir.

Beynəlxalq biznes və diplomatiya. Çoxmillətli şirkətlər və beynəlxalq təşkilatlar (BMT, ÜTT, NATO və s.) ünsiyyət dili kimi əsasən ingilis dilindən istifadə edir.

Mədəniyyət və media. Kinematoqrafiya, musiqi, sosial media və videooyunlarda ingilis dilinin dominantlığı onun qlobal mədəniyyətə təsirini artırır.

1.4. Sosial-lingvistik nəticələr.

Dil ideologiyaları. İngilis dili bir çox ölkədə “prestijli dil” kimi qəbul edilir və bu, bəzən yerli dillərin statusunun zəifləməsinə səbəb olur.

Linqvistik imperializm. Bəzi alimlər ingilis dilinin bu qədər yayılmasını linqvistik imperializm (dilə bağlı hakimiyyət və hegemonluq) kimi dəyərləndirirlər.

Kimlik və mülkiyyət. İngilis dili artıq yalnız ana dili daşıyıcılarının deyil, milyardlarla qeyri-ana dili danışanların ortaq ünsiyyət vasitəsidir. Bu, “İngilis dilinə kim sahibdir?” sualını gündəmə gətirir.

1.5. Gələcək perspektivlər.

İngilis dilinin *lingua franca* funksiyası yaxın gələcəkdə də qorunacaq. Bunun əsas səbəbləri:

- Qlobal institutlarda dərinləşmiş mövqeyi.
- Texnologiya və elm sahəsində universal vasitə olması.
- Yeni şəraitdə uyğunlaşmaq bacarığı.

Lakin paralel olaraq digər güclü dillərin (məsələn, Çin, İspan, Ərəb, Hind dilləri) regional *lingua franca* kimi rolu da artmaqdadır. Multidilli yanaşmaların artması ilə bərabər, *translanguaging* və dil qarışması tendensiyaları da güclənə bilər. Belə ki, ingilis dili qloballaşmanın əsas dil vasitəsinə çevrilmişdir. Bu vəziyyət qlobal əlaqələri asanlaşdırsa da, eyni zamanda linqvistik müxtəlifliyə və mədəni kimliyə təzyiq göstərə bilər. Gələcəkdə balanslı dil siyasətləri və inklüziv tədris yanaşmaları vasitəsilə həm kommunikasiya asanlığı, həm də mədəni müxtəliflik arasında harmoniya yaratmaq mümkündür.

2. Diskurs analizi – instruktur və mexanika mətnləri.

Length & Communication jurnalında dərc olunan tədqiqatda video oyun təlimatlarında multimodal diskurs analiz modeli təklif edilir (“The discourse structure of video games,” 2022, pp. 28–51). Bu yanaşma, oyun instrukturlarının məntiqini və məzmun strukturunu öyrənmək üçün formal diskurs semantikasını tətbiq edir.

3. Videogame lokalizasiyasının leksik aspektləri.

Horizon oyunu misalında yerli dilə tərcümə zamanı qarşıya çıxan leksik çətinliklər – personaj adları, interface və söz oyunları araşdırılmışdır (Garanina, 2021, p. 1547).

4. Praqmatik və persuaasiya elementləri: procedural rhetoric.

Ian Bogost-un prosedural retorik anlayışı oyunların qaydalar vasitəsilə ideya çatdırmasına fokuslanır (Bogost, 2008, pp. 117–140). Bu, dil xaricində sistemlərə əsaslanır.

Nəticə

Beləliklə, videooyun diskursu çoxşaxəli, multimodal, funksional olaraq adaptasiya olunmuş ingilis dilini ələ alır. Qrammatik qeyri-formallıq, anglisizmlər, təlimat strukturları və prosedural kommunikasiya bu diskursun əsas sütunlarındanır. Gələcək tədqiqatlar oyunçu nitqi, lokalizasiya problemləri və persuaasiya aspektləri ilə bağlı davam etdirilə bilər.

Ədəbiyyat

1. Bogost, I. (2008). The rhetoric of video games. In K. Salen (Ed.), *The ecology of games: Connecting youth, games, and learning* (pp. 117–140). MIT Press.
2. Crystal, D. (2008). *Txtng: The gr8 db8*. Oxford University Press.
3. Garanina, N. V. (2021). *Grammatical peculiarities of English schoolchildren gaming discourse*. RUDN Press.

4. Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
5. Iaiia, P. L. (2016). *Analysing English as a lingua franca in video games*. Peter Lang.
6. Shalamay, A. O. (2024). *The linguistic and stylistic features of diegetic texts in video games*. Kyiv University Press.
7. Vasalou, A., Joinson, A. N., & Pitt, J. (2007). The role of video game discourse in online communities. *Games and Culture*, 2(1), 25–45.
8. The discourse structure of video games. (2022). *Language & Communication*, 28–51.

Daxil oldu: 03.05.2025

Qəbul edildi: 04.09.2025