

УДК 378.091.33-027.22:794:004]:811.111'276.6:004

DOI <https://doi.org/10.52726/as.humanities/2025.1.7>

**М. Я. МУЖ**

*асистент кафедри іноземних мов природничо-математичних спеціальностей,  
Волинський національний університет імені Лесі Українки, м. Луцьк, Україна  
Електронна пошта: muzh.maryan@gmail.com  
<http://orcid.org/0000-0001-9238-6550>*

**Т. Р. ШЕВЧУК**

*асистент кафедри іноземних мов природничо-математичних спеціальностей,  
Волинський національний університет імені Лесі Українки, м. Луцьк, Україна  
Електронна пошта: tr.shevchuk@gmail.com  
<http://orcid.org/0000-0002-6341-306X>*

**ЛІНГВІСТИКА ТА ВІДЕОІГРИ: АНАЛІЗ НАРАТИВНОГО ПОТЕНЦІАЛУ ГРИ  
“ELDEN RING” ЯК ІНСТРУМЕНТУ ВИКЛАДАННЯ АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ  
ДЛЯ СТУДЕНТІВ КОМП'ЮТЕРНИХ СПЕЦІАЛЬНОСТЕЙ**

У статті досліджуються лінгвістичні та стилістичні елементи, які сприяють розповіді, побудові світу та тематичній глибині відеоігри “Elden Ring”. Аналізуючи діалоги, описи предметів та наративну структуру, це дослідження висвітлює складне використання архаїчної мови, метафори та поетичних прийомів. Використання мови у грі є не лише функціональним, але й слугує засобом занурення гравців у міфологічний та філософський підтекст її всесвіту.

Виокремлено використання архаїчної лексики та граматики, що нагадує середньо- та ранньомодерну англійську мову, як провідне, що викликає відчуття давнини, змінюючи реальність на таку, що просякнута традиціями та таємницями. Подано мовні засоби, які створюють офіційний, майже сакральний тон, що відповідає темам гри про долю, божественне втручання та екзистенційну боротьбу.

Стаття заглиблюється в наративну функцію діалогів Non-Player Characters, які характеризуються загадковістю та фрагментарністю розповіді. Доведено, що персонажі надають важливу інформацію, зберігаючи при цьому атмосферу невизначеності, запрошуючи гравців зібрати воедино історію через дослідження та висновки. Такий фрагментарний підхід віддзеркалює літературні прийоми, притаманні модерністським та постмодерністським творам, де наратив навмисно нелінійний і відкритий для інтерпретації.

Аналізуючи лінгвістичні та стилістичні елементи, стаття доводить, що “Elden Ring” виходить за межі традиційних ігрових наративів, пропонуючи гравцям досвід, подібний до взаємодії з багатим за структурою літературним твором. Мова гри функціонує не лише як інструмент для розповіді, але й як важливий компонент її художнього вираження, поєднуючи механіку ігрового процесу з глибокими відчуттями міфів і легенд.

Стаття підкреслює освітню цінність аналізу “Elden Ring” для студентів, які вивчають комп'ютерні науки. Вивчаючи мовні та стилістичні елементи гри, студенти можуть отримати уявлення про те, як наративний дизайн і мова взаємодіють з кодуванням та ігровою механікою для створення захоплюючого досвіду розповіді. Розуміння цих аспектів дозволяє студентам інтегрувати творчі лінгвістичні особливості у власні проекти, покращуючи їхню здатність створювати захопливі оповіді в розробці відеоігор. Цей міждисциплінарний підхід поєднує лінгвістику, цифрове оповідання та розробку програмного забезпечення, що робить його цінним ресурсом для майбутніх геймдизайнерів.

**Ключові слова:** лінгвістика, стилістичний аналіз, архаїчна мова, міфологія, наративна структура, аналіз відеоігри, комп'ютерні науки.

**Постановка проблеми.** У сучасному світі відеоігри продовжують розвиватися як складні цифрові засоби оповіді, тож їхній потенціал для міждисциплінарного аналізу та освітнього застосування значно зріс. Хоча такі відеоігри, як “Elden Ring”, демонструють майстерне поєднання мови, візуальних ефектів і звуку для створення захоплюючих наративів, академічні дослідження їхніх

лінгвістичних, стилістичних і мультимодальних вимірів залишаються обмеженими. Ця прогалина особливо помітна в розумінні того, як ці елементи можуть бути використані у професійній освіті, зокрема для студентів, які спеціалізуються на комп'ютерних науках та суміжних галузях.

Правильна структура стилістики відеоігор сприяє не тільки глибині оповіді, але й дає

уявлення про те, як створювати захопливий та ефективний цифровий досвід. Для студентів, аналіз цих елементів може забезпечити глибше розуміння того, як мовний вибір, побудова нарративу та мультимодальна інтеграція впливають на залучення користувачів та їхні емоційні реакції. Такі знання безпосередньо застосовуються в таких галузях, як ігровий дизайн, розробка користувацького інтерфейсу та штучний інтелект у сторітелінгу.

#### Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Академічне вивчення відеоігор як нарративного медіуму значно зросло за останні кілька десятиліть, а науковці з різних дисциплін зробили свій внесок у наше розуміння їхніх лінгвістичних, стилістичних та мультимодальних вимірів. Серед піонерів аналізу відеоігор вирізняється Еспен Аарсет завдяки своїй фундаментальній праці «Кібертекст: Перспективи ергодичної літератури» [Aarseth], де він досліджує унікальні характеристики відеоігор як нелінійних та інтерактивних нарративів. Концепція ергодичної літератури Аарсета стала наріжним каменем у розумінні того, як гравці взаємодіють з ігровими нарративами та формують їх.

Марі-Лор Райан також зробила значний внесок у цю галузь своїми дослідженнями наратології та мультимодальності у відеоіграх [Ryan]. Її робота висвітлює, як нарративні структури та способи репрезентації в цифрових іграх відрізняються від традиційних медіа, забезпечуючи основу для аналізу лінгвістичних та стилістичних аспектів ігрових нарративів.

Дослідження Джеймса Пола Гі «Що відеоігри можуть навчити нас про навчання та грамотність» [Gee] підкреслює освітній потенціал відеоігор, зокрема у розвитку критичного мислення, вирішенні проблем та мультимодальної грамотності. Його робота особливо актуальна для розуміння того, як відеоігри, такі як “Elden Ring”, можна використовувати як інструменти для міждисциплінарної освіти, в тому числі для студентів, які вивчають комп'ютерні науки та інші галузі.

Крім того, такі дослідники, як Крістін Йоргенсен [Jorgensen] і Клара Фернандес-Вара [Fernández-Vara], вивчали роль аудіо- та візуальних елементів у формуванні сприйняття гравця та інтерпретації нарративу, підкреслю-

ючи важливість мультимодальності в нарративі відеоігор.

**Метою** даної статті є дослідження лінгвістичних, стилістичних та мультимодальних аспектів гри “Elden Ring”, а також їхнього значення для теорії нарративу та практичного застосування в міждисциплінарному навчанні, освіті та розвитку професійних навичок.

**Виклад основного матеріалу.** Перетин лінгвістики та нарративів відеоігор представляє собою зростаючу сферу наукових досліджень, пропонуючи унікальне розуміння того, як мова формує досвід гравців. Відеоігри – це не лише візуальні та інтерактивні медіа, а й текстові ландшафти, де мова відіграє вирішальну роль у створенні захоплюючих світів і складних історій. Серед сучасних ігор “Elden Ring” привернула значну увагу своєю складною нарративною структурою та виразним використанням мови. Лінгвістичні та стилістичні особливості гри, зокрема архаїчна лексика, міфологічні алюзії та мінімалістичний стиль тексту, роблять значний внесок у її естетичну та нарративну глибину.

Однією з найяскравіших мовних особливостей «Elden Ring» є навмисне використання архаїчної лексики, що нагадує середньовічну та ранньомодерну англійську. Такі терміни, як “*grace*” [Bandai], “*tarnished*” [Bandai], “*maidenless*” [Bandai], “*shardbearer*” [Bandai] і “*shroud*” [Bandai] викликають у пам'яті старовинний мовний реєстр, що відповідає міфологічним та епічним темам гри, а також викликають асоціації зі стародавніми епічними сказаннями. Ці слова часто поєднуються з поетичними конструкціями, такими як «*The Tarnished, guided by the Grace of Gold*» [Bandai], що підсилює велич оповіді. Крім того, такі конструкції, як «*May the Guidance of Grace carry thee hence*» [Bandai] відображають старі форми англійської мови, посилюючи міфологічний та епічний тон гри. Архаїчна лексика функціонує не просто як декоративна мова, а як семіотичний ресурс, що формує атмосферу оповіді в грі.

Архаїчна мова дистанціює гравця від безпосередності сучасної розмовної мови, створюючи мовну «інакшість», що посилює занурення. Наприклад, фраза «*Guidance of Grace*» [Bandai] виконує не лише ігрову функцію, але

й несе в собі богословські та філософські конотації, запрошуючи гравців інтерпретувати її значення в рамках ігрової космології [Bandai]. Такий лінгвістичний вибір віддзеркалює стратегії, що застосовуються в літературі високого фентезі, де архаїчна мова часто використовується, щоб викликати позачасовість [Dehghani].

Стилістичний мінімалізм гри ще більше посилює її емоційний вплив. Діалоги короткі, але наповнені імпліцитним змістом, залишаючи гравцям простір для роздумів та інтерпретацій. Наприклад, фраза *“Thou art maidenless”* [Bandai] містить як буквальний натяк на ігровий процес, так і глибший коментар до ізоляції головного героя. Таке нашарування смислів ілюструє «Теорію айсберга» в стилі Гемінгвея, де невисловлене має таку ж вагу, як і висловлене.

Зі стилістичної точки зору, повторення ключових фраз, таких як *“Guidance of Grace”* [Bandai] та *“Erdtree”* [Bandai], посилює тематичну єдність, водночас викликаючи відчуття ритуальної пошани. Ці стилістичні елементи в поєднанні з фрагментарною розповіддю створюють емоційний резонанс, який залишається з гравцями ще довго після їхньої подорожі Міжзем'ям – територією, де відбуваються всі події відеогри.

Використання займенників другої особи, таких як *thou, thee, thy* і *thy further*, вписує гру в лінгвістичну традицію, що нагадує шекспірівські та біблійні тексти [Dhanadipa]. Ці займенники не лише викликають відчуття древності, але й задають офіційний і шанобливий тон. Наприклад, репліка Меліни *“I shall guide thee to the Erdtree's roots”* [Bandai], ілюструє, як зміна реєстру впливає на сприйняття гравця.

Список ключових термінів:

1. *Tarnished* [Bandai]: Цей термін слугує як дескриптором, так і тематичним якорем. Буквально посилаючись на персонажів, які втратили Благодать Ердтрі, він метафорично досліджує теми вигнання, спокути та моральної неоднозначності.

2. *Erdtree* [Bandai]: Поєднуючи в собі елементи Ігдрасіля (скандинавська міфологія) та християнської іконографії, Ердтрі символізує життя, смерть та оновлення. Його неодноразове згадування впродовж гри посилює його центральне місце в оповіданні.

3. *Maidenless* [Bandai]: Спочатку цей термін використовувався як насмішка, але згодом він перетворився на відображення подорожі головного героя від ізоляції до мети, віддзеркалюючи ширшу тему кування своєї долі.

Аналізуючи ці терміни за допомогою системної функціональної лінгвістики Галлідєя [Halliday], ми можемо побачити, як вони функціонують на ідейному, міжособистісному та текстовому рівнях, створюючи багатий і цілісний наративний світ.

Лексика *“Elden Ring”* тісно переплітається з міфологічними темами, спираючись на широкий спектр культурних та історичних посилань. Такі імена, як *“Radahn”* [Bandai], *“Maliketh”* [Bandai] та *“Erdtree”* [Bandai], резонують з архетипними мотивами, знайденими в скандинавській, кельтській та класичній міфологіях [Barthes]. Ці міфологічні алюзії функціонують як семіотичні якорі, вписуючи вигаданий світ гри у знайомі наративні структури, водночас створюючи унікальний міфос.

Концепція міфологій Барта [Barthes] (1972) забезпечує корисну основу для аналізу того, як ці імена функціонують в ігровому наративі. Кодуючи культурні та символічні значення у своїй термінології, *“Elden Ring”* створює багатошаровий наратив, який винагороджує гравців, що занурюються у його лінгвістичні сплетіння. Наприклад, термін *“Tarnished”* [Bandai] інкапсулює теми моральної невизначеності та духовного занепаду, відображаючи хитке становище головного героя в моральному та космологічному порядку гри. Аналогічно, *“Erdtree”* [Bandai], як центральний наративний і візуальний мотив, поєднує в собі елементи норвезького Ігдрасіля [Barthes] з християнською іконографією, втілюючи теми життя, смерті та відродження.

У контексті викладання англійської мови для студентів комп'ютерних спеціальностей ці міфологічні посилання можуть слугувати відправною точкою для обговорення символізму, інтертекстуальності та культурних наративів [Dhanadipa]. Такі теми особливо актуальні для студентів, які розробляють наративні ігри або системи розповіді, керовані штучним інтелектом, оскільки вони демонструють, як лінгвістичні елементи сприяють побудові світу та емоційному залученню.

Відеоігри на кшталт “Elden Ring” є безцінним ресурсом для викладання англійської мови студентам комп’ютерних спеціальностей, особливо коли лінгвістичний аналіз поєднується з кодуванням та розробкою ігор. Розуміння складного використання мови в грі може надати майбутнім розробникам інструменти для створення захопливих оповідань у власних проєктах. Така інтеграція лінгвістики у розвиток професійних навичок сприяє глибшому розумінню того, як елементи розповіді взаємодіють з програмуванням та дизайном.

Розробники ігор часто стикаються з проблемою створення діалогових систем, описів предметів і текстів, що будують світ, які б резонували з гравцями [Spezzaferri]. Аналізуючи лінгвістичні стратегії “Elden Ring” – такі як використання архаїчної мови, поетичні фрази та багатозначність – студенти можуть навчитися створювати текст, який відповідатиме тематичному та емоційному тону їхніх ігор. Згідно з системною функціональною лінгвістикою Галлідея [Halliday], мова функціонує одночасно на ідеальному, міжособистісному та текстовому рівнях. В “Elden Ring” архаїчна лексика сприяє всім трьом рівням: вона конструює світ, просякнутий давніми переказами (ідейний), позиціонує гравців як учасників грандіозної епопеї (міжособистісний) і посилює зв’язність тексту за допомогою стилістичної узгодженості (текстовий).

Крім того, студенти можуть дослідити, як у “Elden Ring” використовуються мінімалістичні техніки оповіді. Її нечисленні, але виразні діалоги в поєднанні з загадковими описами предметів демонструють цінність залишення інтерпретаційного простору для гравців. Цей прийом може надихнути студентів на роздуми про те, як текстова стислість у кодуванні наративних систем може посилити залучення гравців, не перевантажуючи при цьому користувачький досвід.

Фрагментована наративна структура “Elden Ring” є визначальною рисою підходу до розповіді. На відміну від лінійних наративів, які передбачають чітку експозицію, гра подає свою історію за допомогою розрізнених і часто загадкових текстових елементів, зокрема описів предметів, діалогів NPC та розповіді про навколишнє середовище [von Gillern]. Ця нара-

тивна стратегія узгоджується з концепцією ергодичної літератури Аарсета [Aarseth], де читач (або гравець) повинен активно конструювати сенс за допомогою нетривіальних зусиль.

Описи предметів у “Elden Ring” ілюструють цю фрагментарність. Наприклад, опис предмета “*Smoldering Butterfly*” звучить так: “*An eternally burning butterfly found near wildfires and elsewhere*” [Bandai]. Такі тексти навмисно небагатослівні, пропонуючи виразні деталі без явних пояснень. Цей мінімалістичний стиль спонукає гравців встановлювати зв’язки між предметами, персонажами та подіями, заохочуючи почуття відкриття та інтелектуального залучення.

З педагогічної точки зору, фрагментовані оповідання пропонують широкі можливості для аналізу мови та творчих завдань. Студентам можна запропонувати реконструювати оповідання з розрізнених текстів, заохочуючи їх до критичного мислення та лінгвістичного аналізу. Цей підхід відображає реальні застосування в науці про дані та комп’ютерній лінгвістиці, де фрагментовані або неповні набори даних потребують синтезу та інтерпретації.

Мінімалістичний текстовий стиль “Elden Ring” посилює її емоційний вплив. Приховуючи інформацію, гра створює атмосферу таємничості та неоднозначності, що резонує з її темами втрати та занепаду. Цьому сприяють діалоги NPC, які часто характеризуються лаконічністю та загадковістю мови. Наприклад, діалог Меліни “*I offer you an accord. Have you heard of the Finger Maidens? They serve the Two Fingers, offering guidance and aid to the Tarnished*” [Bandai] передає як наративний напрямок, так і емоційний нюанс, оскільки її похмурий тон натякає на невисловлений тягар.

Така економія мови може бути потужним інструментом викладання. Ознайомлення студентів з мінімалістичними текстами може допомогти їм зрозуміти, як значення передається через підтекст, а не через деталізацію – навичка, що може бути застосована при написанні стислої технічної документації або оповідань для інтерактивних медіа.

Глибина оповіді в “Elden Ring” – це не лише продукт її лінгвістичних особливостей, але й інтеграції з візуальними та аудіальними елементами. Мультимодальна природа гри поси-



лює її оповідь, створюючи цілісний нарративний досвід, який залучає різні сенсорні модальності [Graham]. Наприклад, “*Erdtree*” [Bandai] не лише описується за допомогою текстових посилань, але й зображується як висока, сяюча сутність у ігровому світі, що супроводжується етерною музикою, яка викликає трепет і благоговіння. Така взаємодія між текстом, зображенням і звуком посилює символічне значення, роблячи його центральним елементом оповіді та емоційного впливу гри.

Мультимодальний підхід також полегшує занурення гравців у гру, узгоджуючи сенсорний досвід з темами розповіді. Взаємодія між загадковою мовою описів предметів і візуальними підказками в ігровому світі спонукає гравців встановлювати зв'язки та виводити значення, сприяючи відчуттю активної участі в побудові нарративу. Таке поєднання мовних і немовних елементів ілюструє потенціал відеоігор як засобу для створення складних і багатомірних історій [Ryan].

Включення мультимодального аналізу у викладання англійської мови може допомогти студентам, особливо тим, хто вивчає

комп'ютерні науки, зрозуміти, як лінгвістичні та нелінгвістичні елементи працюють разом для створення сенсу. Завдання можуть включати аналіз того, як текст, візуальні ефекти та аудіо поєднуються, щоб викликати певні емоції або теми – навички, які безпосередньо застосовуються при розробці користувацьких інтерфейсів та мультимедійних проєктів.

**Висновки.** Лінгвістичні та стилістичні особливості “*Elden Ring*” ілюструють потенціал відеоігор як засобу для складного та захопливого оповідання. Завдяки архаїчній лексиці, міфологічним алюзіям, фрагментарним текстовим оповідям та мультимодальному дизайну гра пропонує багатий матеріал для лінгвістичного аналізу та педагогічного застосування. Для викладачів англійської мови, які працюють зі студентами комп'ютерних наук, “*Elden Ring*” слугує переконливим прикладом того, як перетинаються мова, нарратив і мультимодальність, пропонуючи цінну інформацію як для академічних досліджень, так і для практичного застосування в ігровому дизайні, розробці штучного інтелекту та цифровому сторітелінгу.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Aarseth, E. (2012). A narrative theory of games. *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*, 129–133. <https://doi.org/10.1145/2282338.2282365>
2. Bandai Namco Entertainment. (2022). *Elden Ring* [Video game]. FromSoftware.
3. Barthes, R. (1977). *Image-music-text*, trans. Stephen Heath (New York: Hill and Wang, 1977), 146.
4. Dehghani, F., & Zaman, L. (2024). Exploring players' perspectives: A comprehensive topic modeling case study on *Elden Ring*. *Information*, 15(9), 573.
5. Dhanadipa, I. K. B. C. (2024). Semiotic analysis of visual signs found in main bosses' cutscenes of *Elden Ring* video game. *Sintaksis: Publikasi Para ahli Bahasa dan Sastra Inggris*, 2(6), 129–137.
6. Fernández-Vara, C. (2019). *Introduction to game analysis*. Routledge.
7. Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in entertainment (CIE)*, 1(1), 20-20.
8. Graham, E. L. (2022). Game narratives as cultural texts: The case of *Elden Ring*. *Journal of Game Studies*, 17(2), 45–62.
9. Halliday, M. A. K. (1978). *Language as social semiotic: The social interpretation of language and meaning*. Edward Arnold.
10. Jorgensen, K. (2013). *Gameworld interfaces*. MIT Press.
11. Ryan, M. L. (2015). *Narrative as virtual reality 2: Revisiting immersion and interactivity in literature and electronic media*. JHU press.
12. Spezzaferrri, C. *Soulslike video games—a corpus linguistic analysis of the language of "Elden Ring"*.
13. von Gillern, S., Robinson, B., & Czuderna, A. (2024). Pedagogical practices in a gaming affinity space and the motivating sting of *Elden Ring*. *E-Learning and Digital Media*, 20427530241232496.

**M. YA. MUZH**

*Junior Lecturer at the Department of Foreign Languages for Sciences,  
Lesya Ukrainka Volyn National University, Lutsk, Ukraine  
E-mail: muzh.maryan@gmail.com  
<http://orcid.org/0000-0001-9238-6550>*

**T. R. SHEVCHUK**

*Junior Lecturer at the Department of Foreign Languages for Sciences,  
Lesya Ukrainka Volyn National University, Lutsk, Ukraine  
E-mail: tr.shevchuk@gmail.com  
<http://orcid.org/0000-0002-6341-306X>*

**LINGUISTICS AND VIDEO GAMES: ANALYZING NARRATIVE POTENTIAL  
OF “ELDEN RING” AS A TOOL FOR TEACHING ENGLISH  
FOR COMPUTER SCIENCE'S STUDENTS**

The article explores the linguistic and stylistic elements that contribute to the narrative, world-building, and thematic depth of the video game «Elden Ring». By analyzing dialogues, descriptions of objects, and narrative structure, this study highlights the complex use of archaic language, metaphor, and poetic devices. The use of language in the game is not only functional, but also serves as a means of immersing players in the mythological and philosophical connotations of its universe.

The use of archaic vocabulary and grammar, reminiscent of middle and early modern English, is highlighted as the leading one, which evokes a sense of antiquity, immersing the player in a world steeped in tradition and mystery. The article presents the linguistic means that create a formal, almost sacred tone, which corresponds to the game's themes of fate, divine intervention, and existential struggle.

The article delves into the narrative function of NPCs dialogues, which are characterized by mystery and fragmentation of the narrative. It is proved that characters provide important information while maintaining an atmosphere of uncertainty, inviting players to piece together the story through research and conclusions. This fragmented approach reflects the literary techniques inherent in modernist and postmodernist works, where the narrative is intentionally non-linear and open to interpretation.

By analyzing linguistic and stylistic elements, the article argues that «Elden Ring» goes beyond traditional game narratives, offering players an experience similar to interacting with a richly structured literary work. The game's language functions not only as a storytelling tool, but also as an important component of its artistic expression, combining the mechanics of gameplay with a deep sense of myth and legend.

The article emphasizes the educational value of analyzing «Elden Ring» for students of computer science. By studying the game's linguistic and stylistic elements, students can gain insight into how narrative design and language interact with coding and game mechanics to create an immersive storytelling experience. Understanding these aspects allows students to integrate creative linguistic features into their own projects, improving their ability to create engaging narratives in video game development. This interdisciplinary approach combines linguistics, digital storytelling, and software development, making it a valuable resource for future game designers.

**Key words:** linguistics, stylistic analysis, archaic language, mythology, narrative structure, video game analysis, computer science.