

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
**«БЕЛГОРОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ  
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**  
( Н И У « Б е л Г У » )

ИНСТИТУТ МЕЖКУЛЬТУРНОЙ КОММУНИКАЦИИ И  
МЕЖДУНАРОДНЫХ ОТНОШЕНИЙ

КАФЕДРА АНГЛИЙСКОЙ ФИЛОЛОГИИ И МЕЖКУЛЬТУРНОЙ  
КОММУНИКАЦИИ

**ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ ЯЗЫКА ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ  
КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР**

Выпускная квалификационная работа

обучающегося по направлению подготовки  
45.03.03 Фундаментальная и прикладная лингвистика  
очной формы обучения,  
группы 04001417  
Иванова Романа Евгеньевича

Научный руководитель  
к.ф.н., доцент  
Белкина И.В.

БЕЛГОРОД 2018

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА 1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ ИГРОВОГО ВИРТУАЛЬНОГО ДИСКУРСА.....	5
1.1. Понятие дискурса.....	5
1.2. Типы дискурса.....	7
1.3. Современный виртуальный дискурс.....	10
1.4. Игровой сленг как элемент современного виртуального дискурса.....	16
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1.....	22
ГЛАВА 2. ХАРАКТЕРИСТИКА СОВРЕМЕННЫХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР.....	23
2.1 Классификация компьютерных игр.....	23
2.2 Особенности и функции игровой коммуникации.....	26
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2.....	32
ГЛАВА 3. ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР.....	33
3.1 Фонетико-графические особенности.....	34
3.2 Словообразовательные особенности.....	35
3.3 Лексические особенности.....	37
3.4 Орфографические особенности.....	39
3.5 Морфологические особенности.....	41
3.6 Синтаксические особенности.....	43
3.7 Использование прецедентных текстов.....	44
3.8 Имитация невербальных функций языка в рамках игровой среды.....	46
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 3.....	50
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	51
СПИСОК ИСПОЛЬЗУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	53

## ВВЕДЕНИЕ

Настоящее исследование посвящено описанию лингвистических особенностей языка компьютерных игр. Данная работа выполнена в рамках дискурса, включающего в себя сферу виртуального компьютерного дискурса.

**Актуальность** настоящей работы обусловлена, с одной стороны, возрастающей ролью массовых многопользовательских игр по всему миру, и, с другой стороны, необходимостью изучения особенностей виртуальной коммуникации на всех языковых уровнях.

**Цель** данной работы состоит в изучении лингвистических особенностей виртуального дискурса на различных уровнях языка через выявление и анализ пользовательского сленга, соответствующего современному развитию данной сферы.

Поставленная цель диктует следующие конкретные **задачи**:

- 1) определение понятия «дискурс»;
- 2) разграничение понятий «дискурс» и «виртуальный дискурс»;
- 3) выявление лингвистических особенностей исследуемых единиц на разных языковых уровнях;
- 4) анализ жанровых характеристик массовых многопользовательских игр.

**Объектом** данного исследования является сленг пользователей массовых многопользовательских онлайн игр.

**Предметом** исследования выступают лингвокультурологические характеристики виртуального дискурса, а также лексическая система игрового языка и тенденции её развития.

**Материал исследования.** Данное исследование проведено на основе пяти онлайн-игр: “Star Wars: The Old Republic”, “EVE Online”, “The Elder Scrolls Online”, “Global Agenda” и “Archeage”.

**Методологической основой** исследования послужили работы, разрабатываемые в трудах отечественных (Н.Д. Арутюнова, М.М. Бахтин, В.Г. Борботько, Е. Максимов, Е.А. Медведев, В.А. Хомяков и т.д.) и зарубежных (Е. Partridge, ван Дейк и т.д.) ученых.

**Методы исследования** носят комплексный характер и включают лингвистический и описательный анализы, логико-понятийный анализ.

**Апробация работы.** Основные положения и результаты данного исследования представлены в докладах на следующих научных конференциях:

1. «Проблемы, перспективы и направления инновационного развития науки», 24 ноября 2017, г. Омск.
2. «Интеграционные процессы в науке в современных условиях», 20 марта 2018, г. Новосибирск.

**Структура работы.** Данная работа состоит из Введения, трех глав, Заключения и Списка используемой литературы.

Во **Введении** обосновывается актуальность данного исследования, формулируются его цель, задачи, описываются методы исследования.

**Первая глава** представляет собой теоретическое обоснование дискурса, рассмотрение типологии дискурса. В рамках данной главы выделяется игровой сленг как элемент современного виртуального дискурса.

**Вторая глава** включает рассмотрение классификации современных массовых многопользовательских игр, проводит анализ особенностей и функций некоторых популярных онлайн-игр.

В **третьей главе** анализируются основные особенности виртуального дискурса, которые отличают его от остальных видов дискурса.

В **Заключении** в обобщенной форме излагаются основные результаты исследования.

# Глава 1. Теоретические аспекты исследования игрового виртуального дискурса

## 1.1. Понятие дискурса

Данная работа выполнена в русле теории дискурса, в связи, с чем необходимо изучить понятие этого активно развивающегося направления современной лингвистики. Французское слово *discours* произошло от латинского *discursus* – рассуждение, довод. Дискурс – это одно из трудно поддающихся определению понятий современной лингвистики, семиотики и философии, получившее широкое распространение в англо- и франкоязычных культурах. Значение слова дискурс в этих культурах определяется как речь, выступление, рассуждение. В русском языке этому слову нет эквивалента. Оно переводится как дискурс, дискурсия, речь, слово, текст, рассуждение. Предметом изучения дискурс стал относительно недавно (Арутюнова, 1990: 136-137).

Некоторые современные лингвисты отмечают, что термин «дискурс» близок по смыслу с понятием «текст», но в отличие от текста характеризуется как динамическое, разворачивающееся во времени коммуникативное явление. Текст же определяется как статический объект, результат языковой деятельности. Исследователи считают, что дискурс может включать одновременно два компонента: динамический процесс языковой деятельности, вписанный в социальный контекст, и результат данной языковой деятельности.

Отечественный лингвист В.Г. Борботько определил понятие «дискурс» как «текст связной речи»: «Текстом можно считать последовательность единиц любого порядка. Дискурс – тоже текст, но такой, который состоит из коммуникативных единиц языка – предложений и их объединений в более крупные единства, находящиеся в непрерывной внутренней смысловой

связи, что позволяет воспринимать его как цельное образование», «текст – более общее понятие, чем дискурс. Дискурс всегда является текстом, но обратное не верно. Не всякий текст является дискурсом» (Борботько, 2011).

С точки зрения классической философии термин дискурс использовался для описания последовательного перехода от одного дискретного шага к другому и развертывания мышления, выраженного в понятиях и суждениях, в противовес интуитивному осознанию целого и его частей.

С позиции современной философии дискурс представляет собой особую ментальность и идеологию, которые выражены в тексте, обладающем связностью и целостностью и погруженном в жизнь, то есть дискурс рассматривается в социокультурном, социально- психологическом и других контекстах.

Определения дискурса с позиции философии XX века достаточно неоднозначны, так как в первую очередь под ним понимается монологически развиваемая языково-речевая конструкция, например, речь или текст. Вместе с тем, нередко под дискурсом понимается последовательность совершаемых в языке коммуникативных актов. Такая последовательность может быть представлена в разговоре, диалоге, письменных текстах, и т. д. Дискурс связывают с такой активностью в языке, которая соответствует специфической языковой сфере и обладает специфической лексикой. Дискурс создается в определенном смысловом поле и призван передавать определенные смыслы, действовать в особой языковой среде. Поэтому сам термин «дискурс» требует соответствующего определения, например, «политический дискурс», «философский дискурс». В соответствии с этим пониманием дискурс можно рассматривать как «язык в языке».

Таким образом, на современном этапе научных лингвистических исследований понятия «дискурс» и «текст» уже не столь часто отождествляются. В их трактовке лингвисты выделяют ряд различий, которые можно условно разделить на две группы. С одной стороны, понятия

«дискурс» и «текст» противопоставляются по параметру динамика коммуникации (дискурс)/статика объекта (текст). С другой стороны, отношение текст/дискурс трактуется как отношение часть/целое. Из вышеизложенного следует, что понятие «дискурс» означает, прежде всего, комплексную единицу, состоящую из последовательности предложений, объединенных логическим, смысловым типом связности. Другими словами, дискурс – это языковая единица высшего уровня, обладающая структурной и функциональной спецификой (Демьянков, 2005: 34-55).

## 1.2. Типы дискурса

На данный момент не существует единой типологии дискурса. Типологизация дискурса может проводиться по разным параметрам.

Структурно-формальная типология дискурса проводится по следующим параметрам:

- 1) код: вербальный/невербальный;
- 2) сообщение: устное/письменное;
- 3) участники дискурса: монолог, диалог, полилог;
- 4) направление высказывания (от 1, 2, 3 лица).

Структурно-содержательная типология дискурса связана с социальной сферой:

- 1) позиция коммуниканта по отношению к контекстной ситуации (повествование/обсуждение);
- 2) сфера дискурсной деятельности (институциональный, бытовой);
- 3) тема (денотативная соотнесенность);
- 4) тип текста по способу изложения (описание, повествование и др.).

Жанровая типология дискурса опирается на понятие хронотопа (время + место) дискурса. Выделяются жанры коммуникативного события и собственно речевые жанры. Жанр коммуникативного события шире речевого жанра, выделяется по экстралингвистическим и социальным параметрам (экзамен, ответ на занятия, празднование дня рождения, выезд на природу и т.п.). Коммуникативное событие - лимитированный и регламентированный процесс социально-коммуникативного взаимодействия в определенном социокультурном контексте (Борисова, 2009). И.Н. Борисова дополняет модель коммуникативного акта факторами среды: ЦЕЛЬ – ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ – РЕЗУЛЬТАТ, а также СИТУАЦИЯ и КОНВЕНЦИИ.

В дискурсе так же можно увидеть различные проявления, как идеологии общества, так и его культуры. Идеологическая социализация осуществляется в виде дискурса. Понятие дискурса, наряду с понятием языка, общества, идеологии, достаточно разностороннее. Т.А. ван Дейк даёт определения различным видам дискурса. Он говорит, что дискурс есть коммуникативное событие, происходящее между говорящим и слушающим в процессе коммуникативного действия (ван Дейк, 2013). Коммуникативное действие может быть речевым или письменным, иметь вербальные и невербальные составляющие. Дискурс в узком смысле (как текст или разговор): как правило, выделяют только вербальную составляющую коммуникативную деятельность и говорят о ней далее, как о «тексте» или «разговоре». В данном смысле термин дискурс обозначает завершенное или продолжающееся коммуникативное действие, его письменный или речевой результат.

Таким образом, дискурс в обобщенном понимании – это письменный или речевой вербальный продукт коммуникативного действия. Что касается разницы между дискурсом и текстом, то дискурс – это актуально произнесенный текст, а текст – это абстрактная грамматическая структура произнесенного. Дискурс – это понятие, касающееся актуального речевого



действия, в то время как текст – это понятие, касающееся системы языка и формальных лингвистических знаний.

Широкое и узкое понимание дискурса включает в себя то, что употребление самого понятия всегда касается каких-то конкретных объектов в конкретной обстановке и в конкретном контексте. Ван Дейк писал, что понятие дискурс используется для обозначения различных жанров, например: юридический дискурс, спортивный дискурс, игровой или компьютерный дискурс и т.д.

Наиболее абстрактным смыслом понятия дискурс является его отношение к определенному историческому периоду, социальной общности или культуре. В этих случаях говорят: советский дискурс, аристократический дискурс или революционный дискурс.

Среда обитания человека представляет собой также и коммуникативную среду. Поскольку взаимодействие людей происходит в определенной коммуникативной среде, в определенной общественной сфере коммуникации, то говорят об институциональном дискурсе (политический дискурс, юридический дискурс, педагогический дискурс, спортивный дискурс, экономический дискурс и т.д.).

Известный итальянский семиолог У. Эко предложил собственный анализ некоторых коммуникативных сфер: кино, живописи, архитектуры, рекламы и др. (Эко, 1998).

Достаточно распространенной считается сфера бытового дискурса, она также называется межличностным дискурсом. Сфера производственного дискурса изучалась в рамках инженерной психологии. В последнее время ведутся исследования в направлении коммуникационного менеджмента. В связи с быстрым развитием рыночных отношений из производственной сферы выделилась сфера бизнес-коммуникации или, иначе говоря, делового дискурса.

На сегодняшний день достаточно тщательно ведутся исследования в сфере политического дискурса. Научный дискурс – также достаточно

традиционный объект исследовательского интереса. Сфера образовательного дискурса раскрывает новые грани в связи с дифференциацией образования и появлением рынка образовательных услуг. Не так давно специалисты по теории коммуникации, лингвистике, психологии и другим наукам начали исследование медицинского и юридического дискурса.

Коммуникативные сферы шоу-бизнеса и спортивного бизнеса недостаточно изучены, хотя и имеют определенную историю в нашей стране.

Сфера туристического бизнеса является весьма плодородной в смысле коммуникативных событий и сообщений.

Сфера религиозного дискурса обслуживает потребности коммуникации в церкви. Здесь также важна проблема понимания и интерпретации, недаром наука герменевтика возникла именно вследствие необходимости толковать старые тексты Священного писания.

### 1.3. Современный виртуальный дискурс

Так как на сегодняшний день компьютерные и Интернет технологии окончательно обосновались в жизни человека, исследование виртуального дискурса, функционирующего в особом электронном коммуникативном поле, имеющем сложно организованную структуру, становится достаточно актуальным.

Термин « виртуальный дискурс» возник с отправкой первого e-mail сообщения в 1971 г. После этого события виртуальный дискурс долгое время оставался без внимания лингвистов. В современной зарубежной лингвистической практике термин «виртуальный дискурс» используется гораздо реже, чем термин «компьютерный дискурс». Это явление обусловлено тем, что понятие «виртуальный» абстрактно и имеет большое

количество значений: физически не существующий, потенциальный и др. Компьютерный дискурс или «коммуникация посредством компьютера» явление более конкретное. Это виртуальное пространство, созданное при помощи компьютерных технологий (Дедова, 2004).

Так как виртуальное пространство является искусственно созданным, оно представляет собой искусственную среду общения, в которой существуют искусственные коммуниканты. В данном случае мы не можем говорить о виртуальном общении как о живом общении с реальными собеседниками. Если принимать во внимание то обстоятельство, что в качестве виртуальных коммуникантов выступают реальные люди, конструирующие адресата при помощи воображения и жизненного опыта с дополнением психологических проблем и стереотипов (Бергельсон, 2004), а компьютер может быть рассмотрен как средство связи между участниками общения, виртуальный дискурс выступает как отдельное явление, требующее более глубокого теоретического исследования.

Таким образом, исходя из основного определения дискурса, виртуальный дискурс определяется как совокупность текстов, объединенных Интернет-темой и существующих в искусственно созданном коммуникативном пространстве, предполагающем дистанционное интерактивное общение виртуальных коммуникантов.

Участниками виртуального дискурса являются пользователи развлекательных, образовательных, информационных и других ресурсов, предоставляемых Интернет сетью. Схема «агент – клиент», которая традиционно используется для характеристики институционального дискурса, не работает, так как собеседники находятся в ситуативном равноправии по отношению друг к другу. Отсутствие непосредственного контакта с собеседником позволяет соблюсти анонимность и в некоторых случаях избежать психологического дискомфорта, возникающего при общении в реальной действительности.

Для виртуального дискурса характерно отсутствие статусной и возрастной градации, которая заменяется ролевой моделью поведения. Так, на уровне форума или чата существуют модераторы и посетители. В сфере виртуального общения достаточно часто используются такие определения, как: «форумчане», «модераторы», «чатлане» (пользователи различных форумов, чатов), «виртуалы» (виртуальные персонажи), «френды» (виртуальные друзья) и т.д.

Хронотоп виртуального дискурса ограничен техническими возможностями (наличием компьютера и выхода в сеть Интернет) и человеческим фактором (наличием собеседника в виртуальном пространстве).

Как мы уже упоминали, виртуальный дискурс является искусственно созданной коммуникативной средой, и поэтому он условен и не имеет временных и пространственных границ. С помощью этих свойств появляется возможность общения двух или более собеседников в единый момент времени в любых точках мира. Виртуальное пространство организуется таким образом, что предстает в виде множества сетевых образований, где общаются участники виртуального дискурса - чаты, форумы, виртуальные компьютерные игры, социальные сети и т.д.

Стратегии виртуального дискурса определяются его целями и реализуются в жанрах. Основными целями виртуального дискурса являются:

- 1) реализация оперативного решения актуальных вопросов;
- 2) поиск необходимой информации;
- 3) разнообразие досуга.

В рамках виртуального дискурса выделяют организующую коммуникативную стратегию, стратегию социализации и стратегию карнавализации.

Смысл организующей коммуникативной стратегии заключается в совместных действиях участников виртуального дискурса, которые направлены на поддержание стабильности данной системы. Здесь важно

упомянуть о соблюдении сетевого этикета и о системе штрафов, накладываемых на нарушителей правил, устанавливаемых в том или ином сообществе, игре, на форуме и т.д. Нарушением этикета считается спам (массовая рассылка рекламы или объявлений заведомо ложного характера).

Стратегия карнавализации (термин ввел М.М. Бахтин) - это самопрезентация и самореализация личности в виртуальном дискурсе с использованием различных коммуникативных средств. Основным средством самопрезентации являются никнеймы, по другому - прозвища, придуманные участниками виртуального дискурса. Таким образом, сохраняется анонимность собеседников, и расширяются возможности сетевого ролевого поведения, которое часто принимает игровую форму.

Одной из актуальных проблем лингвистики является исследование жанров современного виртуального дискурса, так как количество участников виртуального взаимодействия перманентно увеличивается, и приобретение жанровой компетенции виртуальной языковой личностью становится одной из ее основных задач. М.М. Бахтин отмечал, что если «человек не владеет практическими жанровыми формами каких-то определенных сфер, то, даже великолепно владея языком, он будет чувствовать себя совершенно беспомощным в данных сферах, не имея достаточного запаса тех представлений о целом высказывания, которые помогают быстро и непринужденно отлить свою речь в определенные композиционно-стилистические формы» (Бахтин, 2000). Учитывая определение понятия «жанр» в его общем понимании, как определенный тип высказываний в рамках определенного дискурса, выделение жанров виртуального дискурса можно производить:

1) на основе структурности и композиционности его текста. Исчисление жанров дискурса на основе данного критерия происходит на основании реально существующих форм общения, для которых можно выделить прототипные единицы. Жанры дискурса, выделяемые на этой основе называются дискурсообразующими;

2) исчисление жанров можно так же производить по использованию относительно устойчивых типов высказываний в тех или иных ситуациях, как вербальное оформление типичной ситуации социального взаимодействия людей. Такие жанры виртуального дискурса можно назвать дискурсоприобретенными, поскольку использование относительно устойчивых типов высказываний происходит уже в сложившихся формах общения, жестко обусловленных в виртуальной среде определенными техническими параметрами.

К дискурсообразующим жанрам виртуального дискурса относятся: электронное письмо, форум, чат, блог, многопользовательская ролевая игра онлайн. Жанр электронного письма представляет собой взаимодействие участников виртуального дискурса посредством пересылки сообщений в виде обычных текстовых файлов. Форум - это взаимодействие участников виртуального дискурса посредством высказываний, которые размещаются на сайтах в различных тематических разделах, где одни высказывания являются инициальными, задающими тему, а другие - комментариями, развивающими ее. Чат предполагает коммуникацию участников виртуального дискурса в режиме реального времени посредством обмена короткими сообщениями любой тематической направленности, доступными для одновременного прочтения многим участникам. Блог - это взаимодействие участников виртуального дискурса через ресурс, представляющий собой новостную ленту, имеющую набор ссылок на сторонние сайты и краткое их описание, а так же дающую возможность комментирования данной информации. Ролевая онлайн игра предполагает взаимодействие участников виртуального дискурса посредством обмена сообщениями и действиями в рамках определенной модели какой-либо ситуации, где каждый из коммуникантов полностью ассоциирует себя с каким-либо персонажем и ведет действия от его лица.

Дискурсоприобретенными жанрами являются: флейм, виртуальный роман, флуд, спам. Флейм - это грубое сообщение, направленное на

разжигание ссоры, а так же сам процесс этой ссоры, заключающийся в отходе от темы дискуссии, переходе на личности спорящих и использовании упреков и брани вместо аргументов. Виртуальный роман подразумевает длительный процесс взаимодействия участников виртуального дискурса. Флуд - это поток сообщений, не несущий никакой смысловой нагрузки в отношении того контекста, в который он помещается, это «мусорный трафик», который вполне можно удалить без нарушения всего контекста. Спам является анонимной массовой рассылкой корреспонденции адресатам, не желающим ее получать.

Прецедентными для виртуального дискурса становятся тексты, отражающие его ценности, которые включают в себя ряд возможностей пользователя, недостижимых в ситуации реального взаимодействия. Эти тексты направлены на подчеркивание несоответствий в ценностях, взглядах, образе действий коммуникантов в процессе реального и виртуального взаимодействия. «Несовершенство» реального подвергается ироническому осмыслению. Вследствие этого прецедентными текстами виртуального дискурса оказываются тексты смеховых жанров: пародии, жизненные истории, байки, анекдоты.

К прецедентным высказываниям виртуального дискурса относятся паремии, крылатые выражения, цитаты из прецедентных текстов, а также дискурсивные формулы, то есть выражения, свойственные какому-то конкретному виду дискурса и определяющие данный тип общения. Большинство прецедентных высказываний является пародийными. За основу для подобных пародий чаще всего берутся пословицы и поговорки («Горе ты мое аутлуковое!»), крылатые выражения из художественной литературы, строки из песен, выдержки из анекдотов, ставшие прецедентными фразы телевизионных шоу, рекламы, объявлений.

Речь участников виртуального дискурса - это смесь устной и письменной речи, включающий в себя компьютерный жаргон («Комп сдох» - компьютер сломался); интернет-сленг (искалка - поисковик); специфические

аббревиатуры (АПВС – «А почему вы спрашиваете?») и сокращения слов (Ава - Аватар; инет - Интернет) и т.п. Для адекватной коммуникации в Сети участники виртуального дискурса должны знать все эти особенности и уметь правильно употреблять и воспринимать эту новую устно-письменную форму речи.

Интерактивная компетенция в виртуальном дискурсе заключается в знании и адекватном использовании правил нетикета - сетевого этикета, а также умения общаться в различных жанрах виртуального дискурса.

#### **1.4. Игровой сленг как элемент современного дискурса**

Несколько десятилетий назад слово «сленг» не употреблялось вообще и люди не знали, что это такое. Вместо этого использовались такие термины, как жаргонизмы, арго, вульгаризмы, нецензурная лексика, диалектизмы, просторечье, профессионализмы и т.д. На сегодняшний день все эти лексические явления объединились и образуют группу, которая называется «сленг».

Крупнейший исследователь сленга Э. Партридж и его последователи определяют сленг как существующие в разговорной сфере непрочные, никак не кодифицированные, а зачастую беспорядочные и случайные совокупности слов, отражающие общественное сознание людей, принадлежащих к определенной социальной или профессиональной группе (Partridge, 2003). Сленг рассматривается как сознательное, преднамеренное употребление элементов общелитературного словаря в разговорной речи в чисто стилистических целях: для создания эффекта новизны, необычности, отличия от признанных образцов, для передачи определенного настроения говорящего, для придания высказыванию конкретности, живости,



выразительности, точности, а также чтобы избежать штампов, клише. Это достигается, как считают исследователи, использованием таких стилистических средств, как метафора, метонимия, синекдоха, литота, эвфемизм.

Что касается отечественной лингвистики, наиболее популярным определением сленга считается определение, разработанное лингвистом В.А. Хомяковым: «Сленг - это относительно устойчивый для определенного периода, широкоупотребительный, стилистически маркированный или сниженный лексический пласт, компонент экспрессивного просторечия, входящего в литературный язык, весьма неоднородный по своим истокам, степени приближения к литературному стандарту, обладающий пейоративной экспрессией» (Хомяков, 1993: 38).

Исходя из этого толкования, игровой сленг – это лексика, присущая геймерам – т.е. людям, состоящим в игровых сообществах.

Существует несколько направлений Интернет-сленга:

- 1) аббревиатуры и сокращения;
- 2) иноязычные слова, прошедшие процесс ассимиляции;
- 3) искаженный русский язык.

Основными источниками сленга для русскоязычных пользователей являются англоязычные Интернет ресурсы. Слова, которые были заимствованы в интернете, постепенно становятся общими словами, и все чаще появляются в СМИ. Активное проникновение иноязычных слов и выражений в современный русский язык свидетельствует о происходящих в мире процессах глобализации, расширения и углубления международных связей, межгосударственного и межъязыкового взаимодействия, и т.д.

Основной целью игрового сленга является ускорение командной реакции на игровую обстановку. Короткие и ёмкие слова дают возможность команде быстрее реагировать на ситуацию, сложившуюся в игре. От быстроты реакции команды на обстановку зависит исход игры. Более того, игровой сленг используется с целью экономии времени, поскольку во время

выполнения командных заданий у игроков нет достаточного количества времени для того, чтобы строить полные и распространённые предложения. Таким образом, игровой сленг позволяет кратко передать информацию команде.

Лингвисты говорят о существовании нескольких видов игрового сленга. Это, как правило, глобальный и локальный игровой сленг. Глобальный сленг состоит из лексики, которая используется во всех мировых играх, т.е. игроки не разграничиваются по языковой или национальной принадлежности. Например, во всех многопользовательских играх известно слово “noob”, обозначающее нового, неопытного игрока. Аббревиатура “AFK” (Away from Keyboard) означает автоматический режим игры, когда игрок находится не около компьютера.

Однако в ежедневной коммуникации игроков используется локальный сленг – т.е. сленг конкретного игрового сообщества. Для примера возьмём англоязычную и русскоязычную версии игры “ArcheAge”. Аббревиатура “BG” означает “battle ground” – боевая зона. В русскоязычной версии для обозначения боевой зоны используется аббревиатура «БЗ», аббревиатура «БГ» в этой игре имеет уже другое значение – «битва гильдий».

В отечественной лингвистике есть ряд работ, посвященных способам образования игрового сленга. Достаточно подробно данные способы описаны в работе Пеллих И.В. Она выделяют следующие способы образования игрового сленга:

1. Калька. Включает в себя заимствования, грамматически неосвоенные русским языком. При этом слово заимствуется как по написанию, так и по произношению и значению. Например: skill – скилл (боевое умение), set – сет (полный комплект доспехов, который дает дополнительные характеристики персонажу), mob (mobile object) – моб (животное, мутант, демон, управляемый игрой, которого нужно уничтожить для прохождения задания и последующего получения игровой награды), HP (hit points) – ХП (единицы здоровья, единицы жизни).

2. Полукалька. Данному способу образования характерно прибавление к английской основе словообразовательных моделей русского языка. Довольно часто используется аффиксация: up – апнуть( повисить что-то или же перейти на более высокий уровень), craft – скрафтить( создать самому какой-то игровой предмет), random – рандомно (в произвольном порядке), nerf – нерфить( ухудшить характеристики, данные в уже существующем игровом проекте), kick – кикнуть (исключить игрока из гильдии, союза, чата, и т.д.), stun – станить (оглушить или обездвижить противника).

3. Перевод. В данном случае мы имеем в виду традиционный перевод игровых терминов на русский язык. Например: fashion core – модный облик, bloodthirsty strike – кровожадный выстрел, poison arrow – ядовитая стрела. Лингвисты часто отмечают, что в ряде игр, которые изначально были англоязычными, а затем пришли в русскоязычный сегмент, не хватает грамотного перевода. Разработчиком игры «ArcheAge» является китайская компания. Русскоязычные геймеры и пользователи игры замечали ошибки в переводе терминов и фраз большое количество раз. Например, фраза «Charm will capture all non-white astrals. EXP will be increased by 30» была переведена некорректно – «Харизма будет поглатить астралы белого качества. Опыт увеличится на 30 очков». Корректнее было бы перевести эту фразу следующим образом: «Астрал «Харизма» поглотит все имеющиеся астралы, кроме белых. Опыт увеличится на 30 очков». Мы можем проследить не только ошибки в грамматике и орфографии, но и в передаче смысла фразы.

4. Конверсия. Это способ словообразования, при котором слова переходят из одной части речи в другую без изменений. Например, сленговое слово «апгрейд» выступает в том же значении, что и в английском языке, и употребляется как существительное в значении «улучшение». К примеру: «Ты сделал апгрейд перса?» (Ты улучшил персонажа?). Ещё одним примером данного случая можно взять слово ласт – последний удар, нанесенный игровому монстру, дающий очень щедрое вознаграждение игроку. «Удач на ласте!»( Желаю удачи в нанесении последнего удара).

5. Усечение. Способ словообразования, при котором часть слова отсекается при заимствовании. Например: респ (от англ. respawn) – оживление персонажа после гибели, или же место появления персонажа после гибели в игре. Ресы – от слова ресурсы, перс – персонаж, акк – аккаунт, аук – аукцион, серв – сервер, грац, гц (от англ. congratulations) – универсальное поздравление с любым достижением в игре, на которое принято отвечать спс – спасибо; данж (от слова dungeon) – локация, которую необходимо пройти командой, каты – катакомбы, кач (от русск. прокачаться, качаться) – накопление опыта, дон – донатер (от англ. donate) – игрок, вкладывающий реальные деньги в игру.

6. Аббревиатуры. Последний способ словообразования не является продуктивным. Например: айди (от ID – identification – идентификационный номер учетной записи игрока), экспи (от EXP – experience) – опыт игрока. Иногда от таких сленгизмов могут быть образованы другие слова, которые близки по значению, но передают его различные оттенки. Например, от слова экспи образовано слово с положительной коннотацией экспишка (Пеллих, 2008).

Влияние сленга на межнациональные коммуникации – явление очевидное. Сленг – это язык, понятный каждому игроку. С помощью сленга время реакции на игровую ситуацию уменьшается в несколько раз. Сленг также убирает языковой барьер.

Нет единого мнения о влиянии сленга на лексику русского языка. Его нельзя охарактеризовать ни как полезное, ни как пагубное. В то же время стоит отметить, что сленг понемногу вытесняет нормативную лексику. Сленгизмы начинают использовать все большее количество людей, не задумываясь о литературности своего языка и речи. Сленг геймеров является общеупотребительным лексическим пластом средней степени сниженности и постоянно меняется. Существует мнение, что сленг обновляется каждые 7-10 лет.

## Выводы по Главе 1

В данной главе мы рассмотрели понятие дискурса и его виды, в частности игровой дискурс как часть современного виртуального дискурса.

Как мы выяснили, определения дискурса достаточно неоднозначны, так как под ним понимается монологически развиваемая языково-речевая конструкция, например, речь или текст.

В настоящем исследовании принято определение дискурса как языковой единицы высшего уровня, обладающей структурной и функциональной спецификой.

Типология дискурса достаточно широка. В нашей работе выделены и кратко проанализировали: юридический, спортивный, игровой, компьютерный, экономический, бытовой, политический, туристический и религиозный дискурс.

Более пристального внимания заслужил виртуальный дискурс. Появившись во второй половине XX века он определился как совокупность текстов, объединенных Интернет-темами, существующих в искусственном коммуникативном пространстве.

Игровой сленг рассматривается как часть виртуального дискурса.

Данные теоретического материала показывают, что не существует единого мнения о влиянии сленга на лексику языка. Его нельзя охарактеризовать ни как полезное, ни как пагубное явление. Сленг геймеров приобретает все большую употребимость и выходит за рамки виртуальной реальности.

## Глава 2. Характеристика современных компьютерных игр

### 2.1 Классификация компьютерных игр

С течением времени все больше сторон нашей жизни компьютеризируется, и современный человек уже не может представить себя без электронных устройств. Мы используем эти устройства не только как средство для облегчения работы, но и для досуга. Компьютерные игры наравне с современными девайсами становятся также неотъемлемой частью нашей жизни. Они представляют собой деятельность по конструированию миров, то есть процесс создания образа мира в человеческой психике. «Как сконструированный мир, любая популярная компьютерная игра имеет собственную физику и свойства пространства, искусственную историю и течение времени, оригинальную философию, этику и мораль. Игры дают возможность игроку активно действовать в сконструированном мире» (Бурлаков, 1999). Игровая среда представляет собой совокупность всех объектов и связей в игре и законов их изменения, то есть является миром, в котором развивается игровое действие. Взаимодействие с играющим составляет совокупность средств, которые ему предоставлены для изменения игровой среды. Другими словами - это изменения, которые происходят в игре при нажатии пользователем той или иной клавиши. Оценка игровой ситуации заключается в условиях, которые определяют задачу для играющего в данной игре. К ним относятся: описание начальной и конечной стадии игровой ситуации, система баллов и наказаний, и т.п. После разработки функционального уровня игры начинается разработка программы, реализующей данную игру.

Несмотря на то, что на данный момент существует огромное количество разнообразных компьютерных игр, все современные компьютерные игры можно разделить на три основных вида. К ним относятся: «экшн» (англ. Action - «действие»), «РПГ» (англ.

Role Playing Game - «Ролевая игра») и «квест» (англ. Quest -« приключение, задание») (Михайлов, 2004).

В жанре «экшн» посредством компьютерной графики с полной правдоподобностью, имитируется ситуация, в которой игрок вынужден постоянно выполнять какие-либо действия, т.е. бежать, стрелять, спасти кого-либо и принимать быстрые решения. В большинстве случаев сами игроки характеризуют данные игры, как «развивающие быструю реакцию и умение в кратчайшие сроки принимать верные решения».

В «РПГ» у пользователя есть возможность выбрать собственного персонажа, и по ходу игры улучшать его возможности и качества, например, коммуникативные качества, внешность, поведение, характер. «Личность» персонажа полностью регулируется игроком, и таким образом он получает возможность отождествить себя с персонажем на уровне личностных характеристик или сыграть роль своего персонажа, примеряя на себя выбранную роль.

Что касается такого жанра как «квест», то погружаясь в вымышленную игровую вселенную, игрок разгадывает сложную загадку или решает головоломку, зачастую детективного плана. Этот тип игр чаще всего характеризуется «линейностью», у игрока маленькая возможность выбора и он не может пройти на следующий, более сложный уровень, не решив какую-то задачу, которую нельзя обойти или решить другим способом.

Также следует рассмотреть еще одну классификацию компьютерных игр, которая разделяет их на браузерные, клиентские и казуальные.

К браузерным относятся игры, для которых интернет-браузер является основной средой и исполняет роль контролёра хода игры. Особенностью таких игр является то, что их размер ограничен, и поэтому большинство из них представляют квесты, такие, например, как «поиск спрятанных предметов в темной комнате». Но с другой стороны, не требуется установка на компьютер, поэтому их активно используют создатели виртуальных азартных игр.

В основе клиентских игр лежат специальные программы для какой-либо игры или группы игр. К ним относится большинство встроенных в электронную почту или социальные сети программ. Самой популярной клиентской игрой в настоящее время является “World of Tanks”.

Наконец, самыми простыми, но, в то же время, самыми распространенными онлайн-развлечениями являются казуальные игры. К ним относятся всем известные «бродилки» и «стрелялки». Процесс данной игры происходит через локальную Интернет-сеть.

Однако помимо основных жанров, существует ещё много различных игровых подвидов, находящихся на стыке двух или трёх различных видов игр.

Например, существует онлайн игра жанра «Экшн-РПГ» - “Global Agenda”, где составляющая жанра «РПГ» заключается в возможности выбрать и улучшить внешний вид своего персонажа, выбрать его боевую роль и поведенческие характеристики с помощью множества специальных инструментов – эмотивов, а также выбрать классовые способности. «Экшн» - составляющая - это постоянная подвижность, необходимость быстро перемещаться и стрелять в противника в процессе боевого взаимодействия.

Коммуникативная часть в играх такого типа чаще всего представлена организацией разработчиками групповых заданий, которые сложно или совсем невозможно выполнить в одиночку. Данное условие вынуждает игроков общаться, организовывать боевые команды, подбирать союзников, исходя из параметров эффективности и полезности партнёра в данной ситуации.

Но командное боевое взаимодействие – это не единственный вид коммуникации. Игрокам доступны: игровой рынок-аукцион, где участники торгуют и покупают с помощью игровой валюты и игровых предметов; развлечения спортивного типа (игрок против игрока) и мини-игры на взаимодействие. Это всё не исключает общения между игроками с использованием эмотивов, движений и диалогов в чате.



Таким образом, наличие самих видов общения, особой терминологии и сленга уже само по себе доказывает наличие особого вида виртуального дискурса.

## **2.2 Особенности и функции игровой коммуникации**

Для рассмотрения виртуального дискурса, который мы понимаем, как текст, погруженный в коммуникативную ситуацию виртуальной действительности, особый интерес представляет игровой жанр «РПГ», где в виртуальной действительности в качестве персонажей выступают пользователи данной игры и сети Интернет.

Компьютерная ролевая онлайн игра базируется на принципах стандартной ролевой игры, представляющей собой вид деятельности, в которой участники действуют согласно выбранным ими ролям, и руководствуются особенностями и характеристиками своего персонажа и логикой среды игровых действий. Другими словами, процесс игры представляет собой моделирование определенной ситуации группой людей, в которой каждый из игроков ведет себя согласно своим желаниям, играя за своего персонажа( Берн, 1992).

Мы рассматриваем «РПГ», как один из дискурсообразующих жанров виртуального дискурса, наряду с электронной почтой, чатами, форумами, блогами, мгновенными сообщениями и обычными смс-сообщениями. На дискурсообразующих жанрах основывается коммуникация в той форме, в которой находят выражение намерения участников общения.

В ходе исследования мы рассмотрели значительное количество массовых многопользовательских онлайн игр, а именно таких как: “Star Wars: The Old Republic”, “World of Tanks”, “EVE online” и другие. Исследование включило в себя также достаточно новую игру

“The Elder Scrolls Online”. Характерной чертой массовой многопользовательской игры считается перманентная виртуальная действительность, которая развивается даже тогда, когда пользователь не находится внутри игровой сети. Следует отметить, что сюжет многопользовательских ролевых онлайн игр может варьироваться от научно-фантастического жанра до имитации реальных исторических действий.

На просторах Интернета существуют не только специальные игровые сайты, но также форумы, посвященные этим играм. На таких форумах участники игры обмениваются впечатлениями об игре, договариваются о коллективных действиях или заданиях и т.п.

Как жанр виртуального дискурса «РПГ» предполагает особый тип взаимодействия пользователей в рамках определенной модели какой-либо ситуации, где каждый из коммуникантов полностью ассоциирует все свои действия с каким-либо литературным или воображаемым персонажем и «живет» от его лица. Пользователь, играющий в ролевые игры, всегда отчужден от собственного времени, он вживается в роль настолько, что теряет связь с реально действительностью. Внутри игровой реальности РПГ не существует игроков, в ней живут определенные персонажи. Полномасштабный игровой сюжет может занимать от 30 до 300 часов реального времени. Нужно принять во внимание и тот факт, что некоторые игры, как, например, “Star Wars: The Old Republic”, имеют собственный, устойчивый и сформированный брэнд, фильмы, книги и множество поклонников по всему миру,

Е.А. Медведев утверждает, что играющие в ролевые игры пользователи принадлежат к отдельной субкультуре, поскольку постулируют культурную ценность ролевой игры как таковой в ее многообразии, имеют характерные способы поведения и жизненные стили, пытаются институционализировать свои группы в пределах виртуального общества. В процессе игры формируется общий менталитет ее участников, ролевая игра – всегда коллективное занятие, которое, таким образом, сопряжено с обменом

социальными представлениями и формированием общих представлений, социальным полилогом в экспериментальном контексте (Медведев, 2004).

Жанр РПГ – это особая форма отношений коммуникантов, в которой ярко проявляется потребность одного человека в другом, а также в противостоянии ему. Через своего персонажа пользователь реализует то, чего ему недостает в реальной жизни, то, от чего он отказывается в обычной жизни в силу тех или иных сторон своей жизни при взаимодействии с другими.

«В Игре человек поселяется в то, чем он хотел бы себя, неполного, восполнить. Цивилизованный тянется к дикости, рациональный – к исступлению и безудержности. Слишком привыкший быть самим собой – к бесконечной смене ролей и масок. Слабый – к самоутверждению и власти. Сильный – к подчинению и пластичности. Циник – к идеалам. Идеалист – к цинизму. Игры – это место, где быть самим собой можно, только будучи Другим» (Балла, 2002). Почти все, что пользователь делает в игре – это он сам. Разумеется, персонаж может отличаться от игрока своими умениями и знаниями (например, действуя в средние века, персонаж не может создать телефон для общения с союзниками или использовать автомат, поскольку они появились гораздо позже указанного временного периода, хотя игрок и имеет знания и представления об этих достижениях цивилизации), однако моральные качества и характер персонажа являются экспликацией желаний и стремлений игрока.

«Прыгнуть выше головы можно только на виселице – если бы мы на сто процентов проживали своих персонажей – то первая же ролевая игра кончилась бы трагически. Весь девичий стыдливый лепет на тему «мой персонаж действует независимо от меня», «я прямо не ожидал от него такого» – это удел очень ранней молодости. Как я могу сыграть другого человека, если не знаю до конца самого себя. Поэтому почти все, что мы делаем на игре – это мы сами, плюс благоприобретенный опыт – книги, представления об истории, штампы сознания» (Максимов, 2002).

Коммуникация между игроками массовых многопользовательских игр осуществляется различными способами. Пользователям предоставляется возможность общаться во внутриигровом чате с широким спектром каналов, необходимых для фильтрации и систематизации сообщений. Помимо внутриигровых, доступны и внечатовые сообщения, которые чаще всего отображаются эмоциями и репликами персонажа игрока. Сообщения такого типа можно передать только от персонажа к персонажу, и только в игровом пространстве. Игроки, у которых есть возможность использования гарнитуры (микрофона и наушников), могут обмениваться сообщениями в голосовом чате. Такой чат популярен у командных игроков, т.к. при выполнении сложных миссий необходима более точная координация действий команды, а на написание текстовых сообщений уходит гораздо больше времени.

Особенностями внутриигрового чата являются: 1) наличие каналов; 2) возможность визуализировать эмоции с помощью анимации персонажа. Каналы чата необходимы для упрощения ориентации в игровом пространстве. Например, если игроку требуются местные внутриигровые товары (броня, оружие или редкие предметы), то он отправляется в торговый канал чата, где игроки - торговцы размещают свои объявления, а покупатели делают предложения. Такие каналы имеют сходство с общественным рынком или аукционом. По схожей схеме только зарегистрировавшиеся игроки отправляются в канал для новичков, чтобы спросить совета относительно игрового процесса.

Для тех, кто хочет пообщаться с игроками в локации, существует главный чат, или “genchat”, “general chat” - основной канал игровой местности, где можно поговорить с игроками на темы, не связанные с игровой деятельностью. Стоит отметить, что главный чат является основным источником как внеигровых, так и внутриигровых новостей.

Практически все каналы чата организованы по одной схеме. Их отличие состоит только в приписке в заголовке чата: `:+action type: text`. Соответственно, пример сообщения в таком чате: `: yells: Morning everyone!`

(Всем доброе утро!). Также в чатах существуют различные типы действий (action types). Например, результатом действия “say” (сказать), будет являться высказывание, отображаемое не у всех пользователей чата, а только у тех игроков, которые в момент произнесения фразы находились вблизи от персонажа. Действие “yell” (кричать) распространяется в несколько раз дальше, чем предыдущее. При условии, что действие не указано, сообщение становится общедоступным.

Диалог в игре отличается от диалога в чате только графически анимированными эмоциями. В каждом чате есть набор эмодзи или, так называемых, смайлов. Пользователь может выбрать любой смайл в качестве индикатора своего настроения или отношения к происходящему. Однако в пространстве массовых многопользовательских игр мы имеем персонажа, действия которого уже сами по себе являются индикатором нашего мировоззрения. Зачастую пользователи сталкиваются со сложностями в отображении диалога с данными надстройками в виде текста, т.к. поведение, внешность, настроение и вызванная реакция персонажа важны.

У игрока есть возможность вызова подменю путем выполнения щелчка правой кнопкой мыши по модели другого персонажа на экране. Выбрав пункт «характеристики/биография», игрок изучает информацию о своем собеседнике, узнавая уровень, характеристики оружия и брони, показатели здоровья, гильдию и другие детали. После закрытия игроком вкладки, персонаж останавливается на определенном расстоянии от группы, и на лице девушки (главной в этой группе) происходит анимация улыбки, затем она становится во властную. Далее в главном чате отображается: :says: You are on the sovereign territory of the Jedi temple, name yourselves! (Вы на территории клана Джеда, представьтесь!). Лидер группы выходит вперед и отвечает анимацией поклона и текстом: :says: We are official Republic military representatives, here on investigation. \*gives her his documents\* (Мы представители военной структуры, проводим здесь расследование).

Персонажи обменялись репликами, и с этого момента будет не этичным выйти за рамки ролевой модели поведения в данной беседе.

Для описания действий, не имеющих анимации и фраз косвенной речи, есть специальная чатовая функция “me”, отображающаяся текстом оранжевого цвета. При написании выглядит как: :me Looks through the papers and nods once, giving them back: (Кивнула, просмотрев документы, и отдала их обратно), где “me” будет автоматически заменено на имя игрока, а характеристика его действия (says, yell, etc.) пропадет. Такое сообщение имеет дистанцию отображения идентичную функции “say”.

Таким образом, данные позволяют заключить, что даже простой диалог, состоящий из нескольких высказываний, в игровом пространстве может иметь широкий спектр подтекстов и невербальных элементов коммуникации, расширяющих границы пользовательского общения. Коммуникация посредством голосового чата является наиболее простым видом общения в массовых многопользовательских играх, и приводится в действие не с помощью инструментов самой игры, а с помощью дополнительных программ, которые либо одобрены разработчиками и встроены в саму игру, либо работающие одновременно с игрой в режиме вторичного окна. Данный вид общения примечателен только тем, что он позволяет выполнять командные задания с повышенной эффективностью, и, кроме игроков группы, никто не может услышать переговоры.

## Выводы по Главе 2

В данной главе мы рассмотрели классификацию онлайн-игр, их основные характеристики и технические возможности, выявили способы организации общения в рамках внутриигровых чатов.

В игровом мире существует свой вид дискурса – виртуальный дискурс, в котором пользователи общаются между собой, примеряя на себя различные роли. Игроки используют определенный набор специальных терминов, который понятен в рамках одной или нескольких игр.

В ходе рассмотрения классификации онлайн-игр, удалось выделить три основных вида, на которые делятся все современные игры. К ним относятся: «экшн» (англ. Action - «действие»), «РПГ» (англ. Role Playing Game -« Ролевая игра») и «квест» (англ. Quest -« приключение, задание»).

По способам организации игровые чаты могут разделяться на диалоговые (использование реплик), голосовые (пользователи обмениваются голосовыми сообщениями) и анимированные (игроки для общения используют анимированные эмодзи).

Таким образом, следует отметить, что коммуникация в чатах массовых многопользовательских онлайн-играх дает пользователям неограниченные возможности. Скрываясь под маской собственного персонажа, пользователь может в любой момент отречься от своего прототипа, утверждая, что негативные действия или утверждения исходили исключительно от виртуальной модели, а не его самого.

### Глава 3. Лингвистические особенности компьютерных игр

У любого типа дискурса можно выделить характерные лингвистические особенности. Такие особенности существуют и в дискурсе массовых многопользовательских онлайн игр. В настоящей работе мы рассмотрели некоторые лингвистические особенности в таких жанрах виртуального дискурса, как: «экшн», «РПГ», браузерная игра и симулятор. Стоит отметить, что вычисление общих особенностей для рассмотренных нами игр достаточно затруднительно, так как каждая игра зачастую имеет свои особенности, и тип дискурса связан с миром, в котором разворачиваются игровые действия.

Пользователи, которые тесно связаны с научно-фантастической игрой “Star Wars” отмечают, что чувствуют себя некомфортно, сталкиваясь с коммуникацией в чатах игр жанра «фэнтези», так как любители «фэнтези», по их мнению, говорят, будто на другом языке. Они используют собственную терминологию, которая не понятна любителям и пользователям игр фантастического жанра.

Однако эти различия не всегда препятствуют общению игроков. Так как для общения в чатах чаще всего используется английский язык, живые люди, играющие в игру, могут вести отвлеченный диалог на любые темы, используя общепринятый сленг. У данного типа общения есть название - “ООС” (Out Of Character), что дословно означает «вне персонажа». В рамках именно такого общения начинает формироваться дискурс массовых многопользовательских онлайн игр.

Как мы уже упоминали выше, примерами для визуализации различных языковых явлений в чатовом общении послужили слова и выражения из таких игр: “Star Wars: The Old Republic”, “EVE Online”, “The Elder Scrolls Online”, “Global Agenda” и “Archeage”.



### 3.1 Фонетико-графические особенности

Начнем наш анализ с фонетико-графических особенностей виртуального игрового дискурса. Так как элементы спонтанной разговорной речи могут передаваться в дискурсе массовых многопользовательских игр на разных языковых уровнях, то на фонетическом уровне можно выделить следующие особенности:

1) гиперкоррекция фонем, находящихся в сигнификативно и перцептивно слабых позициях. Гиперкоррекция делится на:

а) конечных согласных и/или стоящих перед ними гласных. Например, *мальчег, праздник/празднег, значид/значед, boyz, greetingz, localz*. В предложениях это может выглядеть так: *“Whazzup localz?”*, *“All’s good, hitting the wb, wanna join?”*, *“Why not, imma tank”*, *“Great! Group up boyz!”*, *“Greetingz mortalz!”* ([www.eveonline.com](http://www.eveonline.com));

б) нескольких или всех безударных гласных в слове. Например, *ога, довай, онемешный, начиму, lootaz*. В предложениях: *«Эгей, чего делаешь?»*, *«Да вот никак этот онемешный прикид не докрашу...»*, *«попробуй больше розово–белых цветов»*, *«ога, тада перс поняшный какой–то становится»* ([www.eveonline.com](http://www.eveonline.com));

2) употребление символьных омофонов также относится к частым особенностям виртуального дискурса. В данную группу нередко включают аббревиатуры и различные сокращения. Например, *“CU”* или *“CYA”* вместо классических слов прощания *“see you (see ya)”* (увидимся, до встречи). *“LOL”* – самая распространенная аббревиатура, используемая вместо *“laugh out loud”* (громко, вслух смеюсь) или *“lots of laugh”* (очень сильно, много смеюсь). *“BTW”* используется вместо выражения *“by the way”* (кстати, между прочим). Очень много стали встречаться комбинации букв и символов. К примеру, *“CUL8R”* вместо *“see you later”* (увидимся позже), *“rofl”* вместо *“Rolling on the floor laughing”*

(катаюсь по полу от смеха), и “omg” вместо “oh my God”. В предложении: “Wait, imma getting a call”, “np... (no problem)”, “SRY GTG CYA (sorry, got to go, see you)”. Что в дословном переводе означает: «Подожди, мне звонят», «Без проблем», «Извини, но мне нужно идти, увидимся» (www.archeage.ru);

3) явление «лит спик» (от английского «leet speak»). Оно характеризуется составлением словоформ с использованием цифр и символов и максимальной заменой букв. Например, “l<|/DAu\* ((blИl<|/”, «ух...недолюбиваю лит...», «сорри, кидай ссылки, говорю:») (www.eveonline.com).

В чатовых диалогах онлайн многопользовательских игр можно увидеть всё те же особенности, что и в IRC (internet relay chat) и других видах общения в сети. Например, графические проявления языка, явления смешения буквенных и цифровых знаков (уряя!!!111!!) и устранения интервала между словами (обожемой, кагдила?) абсолютно идентичны с выявленными в системах IRC.

### 3.2 Словообразовательные особенности

Особенностью словообразовательных явлений в дискурсе массовых многопользовательских онлайн игр является их продуктивность и широта. Это можно связать с:

1) интенсивным языковым творчеством, которое присуще виртуальному дискурсу;

2) достаточно сильным влиянием иноязычной сленговой лексики, которая подстраивается под словообразовательные модели языка определенной игры;

3) значительной и разнообразной базой способов словообразования, которая активно используется говорящими в построении коммуникативных тактик.

Рассмотрим это более подробно на примерах.

Суффиксация – наиболее частотное явление в дискурсе массовых многопользовательских игр. Мы можем увидеть тенденцию использования как продуктивных, так и непродуктивных словообразовательных типов в нелитературном языке.

Уменьшительно-ласкательные суффиксы, также как и увеличительные суффиксы, могут придавать высказыванию легкий оттенок иронии или издевки, но иногда и наоборот, показывают внимание к объекту высказывания.

Наравне с суффиксальным можно встретить префиксальный и префиксально-суффиксальный способы словообразования слов. Наибольшее количество глаголов образуется по аналогии с продуктивными словообразовательными типами с префиксами.

В игровых чатах мы так же можем встретить соединение иноязычных и русских компонентов («квадпушка»). Данный способ словообразования позволяет существенно упростить процесс языковой адаптации пользователей к появляющимся неологизмам, которые за небольшой промежуток времени переходят в активный словарный запас игрока.

Например: *HalfLife* - *Half*-половина, *Life*-жизнь;

*WarCraft*- *War*-война, *Craft*-ремесло;

*FarCry*- *Far* - далеко, *Cry* - крик, возглас;

*Batman* - *Bat* - летучая мышь, *man* - мужчина, человек;

*BioShock Infinite* - *Bio* - био, *Shock* – шок;

*StarCraft* - *Star* - звезда, *Craft* – ремесло;

*Hitman* - *Hit* - ударять, *man* - мужчина, человек;

*Battlefield* - *Battle* - битва, *Field* – поле;

*Bulletstorm* - *Bullet* - пуля, *Storm* – шторм;

*Borderlands* - *Border* - граница, *Land* – земля;

*Stronghold* - *Strong* - сильный, *Hold* – держать;

*Crysis Warhead* - *War* - война, *Head* – голова;

*Darksiders* - *Dark* - темный, черный, *Siders* – стороны;

*Audiosurf* - *Audio* - аудио, *Surf* -заниматься серфингом;

*Neverwinter* - *Never* - никогда, *Winter* – зима;

*WarFace* - *War* - война, *Face* – лицо ([www.gamer-info.com/gamer-dictionary/](http://www.gamer-info.com/gamer-dictionary/)).

Количество рассмотренных нами способов словообразования, используемых в дискурсе массовых многопользовательских игр, не исчерпывается только вышеперечисленными. Мы рассмотрели только самые частотные варианты употребления. В виртуальном дискурсе число ограничений, наложенных на язык, снижено до минимального уровня, так как он стремится задействовать все возможности языковой системы.

Таким образом, на словообразовательном уровне мы можем отметить активное использование окказионализмов, семантически переосмысленных частей речи, а также языковых новообразований, созданных по аналогии с существующими словообразовательными моделями. Подобные явления могут характеризовать как одного из коммуникантов, так и являться характерной чертой целого игрового чата или частного вида дискурса.

### 3.3 Лексические особенности

Между игровым дискурсом и простым литературным текстом есть одна существенная разница: что для виртуального дискурса приемлемо, то для литературного текста это выходит за рамки дозволенного. Благодаря таким условиям создается благотворная среда для образования неологизмов и окказионализмов, которые массово употребляются в сети Интернет. Также

образовываются идеальные условия для языкового смешения и возникновения отдельных межязыковых явлений.

Не стоит забывать и о специальной игровой терминологии, не зная которую, можно с легкостью запутаться в беседе игроков и упустить важную информацию. Также в чатовых диалогах мы можем увидеть и большое количество компьютерной терминологии. Но не редко и употребление религиозной, политической или военной лексики, т.к. игрокам свойственно разговаривать или вести споры на отвлеченные темы в свободное от сражений время.

Говоря о лексических особенностях игрового дискурса, мы также затрагиваем и его стилистические особенности. В большинстве своем данный вид дискурса оперирует ресурсами не столько литературного языка, но и его разновидностями, а именно: разговорным, жаргонным, диалектным стилями. В некоторых случаях есть отсылки и к функциональным стилям. Частотность употребления лексических средств также зависит от характеристик самих коммуникантов и от используемых ими коммуникативных тактик. Исходя из этого, мы наблюдаем нижеследующие особенности.

Переосмысление многозначных слов – основное лексическое средство, используемое в игровом дискурсе.

Например, *“I’m just going to go and open some good whiskey”, “oh my, It’s the opening of the year!”*. Что в переводе значит: *«Я собираюсь пойти и открыть бутылочку хорошего виски», «Боже, да это же открытие года!»* (www.swtor.com). Встречаются случаи, когда комический элемент существует только в данном контексте и за его пределами не понятен другим пользователям.

Например, *“and then he got fired from his job...”, “Oh, that probably hurt ...he made quite a gun for them...”, “Hah, he flew all the way back home :)”*. В данном примере обыгрывается значение глагола *“fire”*. В прямом смысле фраза *“he got fired from his job”* переводится как *«его уволили с работы»*, но в данном контексте глагол используется в значении *«стрелять»*. Собеседник

расценивает это предложение как шутку. Пример можно перевести как: *«и потом в него выстрелили из его же оружия...»*, *«Наверное, было больно...он сделал для них хорошее оружие...»*, *«Ха-ха, он пролетел аж до дома»* (www.swtor.com).

При переводе игрового дискурса можно легко потерять юмористический смысл предложения, так как шутки основаны на игре слов и устойчивых выражениях. Смысловая нагрузка данных высказываний также рассматривается только в контексте и вне его теряет вложенную экспрессию.

Таким образом, рассмотренные нами лексические элементы несут в себе дополнительные коннотативные оттенки, расширяя поле языковой деятельности пользователей игрового чата, и способствуя более яркому выражению смысла, вкладываемого в высказывание.

### **3.4 Орфографические особенности**

Как правило, пристального внимания орфографии в игровом дискурсе не уделяется. Зачастую, неправильное написание слов или опущение знаков препинания, является одним из видов экспрессии, и в обычном тексте посчиталось бы за ошибку. Однако грамотное построение предложений и написание слов в чате массовых многопользовательских онлайн игр считается хорошим тоном. Таким способом игрок не только показывает уровень своей образованности, но и проявляет серьезность и уважение по отношению к другим пользователям чата. Также грамотное написание характеризует игрока как взрослого человека (Князев, 2007).

Правописание является важным качеством для лидера среди игроков. Если лидер игрового клана или гильдии допускает в диалоге грубые ошибки, то это характеризует его, как человека не серьёзного и, соответственно, не подходящего на роль главного игрока. Однако такое общение мы можем

видеть только во время формального диалога. Во время неформальных бесед лидер группы может допускать неправильное написание.

В большинстве игровых чатах есть люди, которые во всеуслышание сообщают о допущенных кем-то ошибках. Такие пользователи стараются бороться с неграмотностью и вызывают к себе негативное отношение. В игровом пространстве существует термин, обозначающий данных пользователей. Их называют «грамматическими нацистами», или «граммар наци» по аналогу с английским “grammar nazi”. Они не являются частью какой-либо игровой группы. Любой человек, излишествующий во внимании к правописанию других игроков, может быть отнесён к этому сообществу.

Например, *“What’s around the temple?”, “seems liek nothing...”, “You should know that you’re misspelling “like”, “Ooops! Grammar nazi around, save yourselves! :)”*. Что в переводе означает: «Что находится вокруг часовни?», «кажется, ничего», «ты неправильно написал слово «кажется»», «Ооо, нас окружили грамматические нацисты, спасайтесь!» ([www.archeage.ru](http://www.archeage.ru)).

Встречаются случаи, когда обычные пользователи игрового чата выступают в поддержку грамматических нацистов. Игроки лучше принимают тех, кто излишествует в исправлении грамматических ошибок, чем тех, кто портит общение большим количеством ошибок.

Исходя из вышесказанного, можно сделать вывод, что грамотно построенное общение создаёт впечатление общительности и легче настраивает людей на контакт друг с другом, чем избыточность в использовании одного конкретного языкового приёма в среде виртуальной игры.

### 3.5 Морфологические особенности

Морфологические явления в компьютерных играх встречаются гораздо реже, чем фонетические или словообразовательные явления. Однако и в морфологии встречаются интересные особенности.

Во-первых, встречается одновременное усечение словоформы вместе со смысловой нагрузкой. Такое явление придает высказыванию дополнительную коннотацию.

Во-вторых, часто можно увидеть случаи опущения основы.

Например, «*Надо бы в зин слетать*», «*Каких зин?*»), «*Да разных, продуктовых всяко там...^\_^*», «*Мне один анекот вспоминается ...*», «*анеоот*», «*анекдот:)*», «*а не кот? ...*», «*Не, не тот:)*» ([www.globalagenda.ru](http://www.globalagenda.ru)).

Подобное явление появляется из-за того, что игровая речь спонтанна и перерыв между репликами достаточно короткий. Как мы видим в примере, пользователи зачастую исправляют ошибки в следующей реплике. Однако, происходит это не часто.

В-третьих, для коммуникации в игровом чате характерно смешение родов у существительных, которые характеризуют человека или обозначают неодушевленные существительные. Например, «*пойдём в инсту*», «*шмот*», «*банко*», «*I has this*».

Наблюдается тенденция использования среднего рода, особенно для характеристик или описания действий, совершаемых игроком. Мы видим это явление в таких примерах: «*I are here*», «*йа устало*», «*ты было там*». На наш взгляд, такое явление происходит из-за того, что коммуникант хочет обратить на себя внимание, либо сделать свое высказывание комичнее.

В четвертых, намеренная смена никнейма (от англ. nickname – псевдоним, имя пользователя), используется для самопрезентации игрока. В игровом дискурсе данный приём несет положительный смысл, т.к.



акцентирует свое внимание на участниках коммуникации. Главную роль в данном виде дискурса играет обыгрывание действия, а не признака. Пользуясь возможностями, предоставленными виртуальным пространством, пользователи игрового чата моделируют театрализованное представление.

Например, *\*comes closer to innocent looking Tuujk unnoticed \*Hears scratching from behind and turns around arming his blaster says: «gotcha!» says: «I'd say it's you who gets caught today!» \*Force lifts them and throws to the river «Haha!»*. Что в переводе означает: *\*приближается все ближе незамеченным к простаку \*слышит скрип сзади и поворачивается, заряжая оружие, говорит: «получай!», другой отвечает: «думаю, это ты должен получить сегодня!», \*сила подхватывает их и отбрасывает в реку. «Ха-ха!»* (www.swtor.ru).

Данный пример взят из компьютерной онлайн-игры по мотивам вселенной Звёздных войн. Особенностью этой игры было то, что она была организована в рамках чата на одном из тематических форумов, в ней полностью отсутствовала графическая составляющая, а действия своего персонажа нужно было полностью описывать в чате.

В-пятых, эмоциональная составляющая участников игры выражается с помощью таких графических средств, как: эмодивы, многоточия, восклицательные или вопросительные знаки, междометия, словообразовательные или синтаксические конструкции. Такие средства заметны даже при быстром прочтении реплики. В остальных случаях диалог сужается до прагматических элементов и представляет собой обмен междометиями, пиктограммами или нецензурной лексикой.

Таким образом, использование морфологических категорий в массовых многопользовательских играх является непродуктивным процессом. Как мы уже отмечали, употребление фонетических и словообразовательных категорий более продуктивно. Интересным фактом является и использование второстепенных частей речи – междометий, частиц, предлогов, которые вносят дополнительную смысловую нагрузку в суть высказывания.

### 3.6 Синтаксические особенности

Синтаксические элементы виртуального дискурса не так многочисленны, как элементы других, уже рассмотренных уровней. Однако нам важно рассматривать не только элементы, участвующие в образовании виртуального дискурса, но и синтаксические конструкции, которые отражают особенности структуры данного дискурса.

Так как процесс игровой коммуникации протекает в реальном времени, то основную массу предложений составляют неполные и односоставные предложения. Из-за того, что обмен репликами происходит достаточно быстро, предложения содержат только ключевую информацию. Например, личные местоимению зачастую не используются, также опускаются и второстепенные члены предложения, которые можно восстановить из контекста.

Как мы уже отмечали, спонтанная речь повлияла и на пунктуационные нормы литературного языка в игровом дискурсе. Например, границы повествовательного предложения определяются не графическим показателем-точкой, а принадлежностью данного высказывания определенному пользователю. Градация восклицательных, вопросительных и других предложений значительно расширяется за счет графических показателей. Степень эмоциональности высказывания определяется в зависимости от количества вопросительных, восклицательных знаков, многоточий, прописных букв, а также употребления эмотивов – показателей эмоций. Берутся во внимание и аббревиатуры – LOL (laughing out loud – громко смеюсь), OMG (oh my god – Боже мой!) и др.

Таким образом, синтаксические элементы придают игровому дискурсу различные эмоциональные оттенки, а также цельность и связность. В то же время, они способствуют актуализации нового смысла в высказывании, вносят определенную степень выразительности.

### 3.7 Использование прецедентных текстов

Прецедентные тексты – это целостные высказывания, которые употребляются в речевом общении с целью оценки определенных фактов, отношений и ситуаций. Такой текст может трактоваться по-разному:

- 1) со стороны освещённых в нем проблем;
- 2) со стороны содержательных характеристик;
- 3) как источник эмоциональных переживаний или похожих ситуаций (прецедентов).

Данная особенность позволяет прецедентным текстам существенно расширять круг своего употребления, т.к. заимствованные из культурного наследия, они предполагают в себе наличие универсальности речевого воспроизведения.

Так как прецедентные тексты могут интерпретироваться по-разному, они активно используются в игровом дискурсе, обыгрывая культурные шаблоны, которые становятся распространёнными в новом речевом контексте с определенной смысловой нагрузкой, нередко иронично-экспрессивной.

Источниками прецедентных текстов в виртуальном дискурсе зачастую становятся популярные шутки из Интернета, информация, известная всем пользователям игр, а также другие игры, книги и фильмы. Они используются в неизменном виде и коммуниканты в обязательном порядке ставят значок *(c)*, *(ц)* – «цитата» или *(q)* – “quote”. Пользователи также могут указывать авторство малоизвестных, на их взгляд, цитат, но это, как правило, делается редко, в связи с тем, что коммуникация происходит чаще между людьми в равной степени владеющими необходимыми данными.

Цитатами оперируют в спорах для того, чтобы придать авторитетность своим высказываниям. Большинство шуток, распространенных в игровом пространстве, основаны на цитатах из книг и фильмов.

В игровом пространстве появилось достаточно распространенное явление - «бэковость» (от англ. background - почва). Оно обозначает какой-либо факт, который подтверждает определенную информацию. К таким подтверждениям можно отнести знания о событиях, известных персонажах или игроках. В качестве примера возьмем ситуацию противоречивого характера, когда, согласно «бэку» (т.е. книге, которая вышла раньше, чем игра), персонаж, погибший в книге, продолжает свое существование в игре. Опытные пользователи, признающие этот факт, будут ссылаться на события в книге, приводить оттуда цитаты и считать такую ситуацию «не бэковой».

Явление использования прецедентных текстов в массовых многопользовательских онлайн играх является распространенным, но, с другой стороны, носит фантастический характер, так как пользователи ссылаются на книги, события в которых носят нереальный, сказочный характер.

### **3.8 Имитация невербальных функций языка в рамках игровой среды**

Многопользовательские онлайн-игры отличаются тем, что события в них управляются реальными игроками, а не компьютером. В таких играх широко используется анимация, основной целью которой является передача эмоций, чувств, настроения персонажа. С помощью анимации игроки могут видеть настроение других персонажей, не вступая с ними в диалог. Это значит, что в рамках онлайн-игр существует не только вербальное, но и невербальное общение.

Невербальное общение – это один из способов общения, заключающийся в передаче какой-либо информации посредством знаков.

К средствам невербального общения относятся:

- 1) мимика;
- 2) жесты;
- 3) позы;
- 4) интонация и т.д.

Данные средства выполняют функции замещения речевого общения и передачи эмоционального состояния говорящего. Невербальное общение происходит с помощью человеческого тела. В случае с онлайн-игрой, инструментом невербального общения является сам персонаж. Он обладает различными способами передачи эмоций, чувств и информации, которые схожи с действиями реального человека.

Психологи считают, что правильная интерпретация невербальных сигналов является важнейшим условием эффективного общения. Рассмотрение элементов невербальной коммуникации помогает лучше понять способы, с помощью которых выражается смысл общения. В этом отношении важнейшей особенностью невербальной коммуникации является то, что она осуществляется с помощью всех органов чувств: зрения, слуха, осязания, вкуса, обоняния, каждый из которых образует свой канал коммуникации.

На основе слуха возникает акустический канал невербальной коммуникации, по нему поступает паравербальная информация.

На основе зрения складывается оптический канал, по которому поступает информация о мимике и телодвижениях (кинесике) человека. Оно позволяет оценить позу и пространственную ориентацию коммуникации (проксемику).

На основе осязания работает тактильный канал, на основе обоняния – ольфакторный.

К невербалике также относят понимание и использование времени – хронемике (Горелов, 1996: 123).

Однако не все вышеперечисленные способы характерны виртуальному персонажу. Так, в виртуальном пространстве нельзя почувствовать запах,

попробовать что-либо на вкус или почувствовать прикосновение другого персонажа.

Другие же способы: анимации, движения, принятие поз, жесты имеют место в виртуальной действительности. Такие особенности современных массовых многопользовательских онлайн игр дают реальному человеку возможность полностью погрузиться в игру и чувствовать себя частью виртуального мира. Это и открывает множество каналов передачи невербальной информации другим игрокам во время общения. Не все пользователи создают персонажей по своему полному подобию, некоторые меняют характеристики своего виртуального персонажа настолько, что получается полная противоположность реальному человеку. Это можно принять за эскапизм, уход от реальности, совершаемый сознательно. Возможно, кто-то захочет поменять конфигурации настолько, что создаст эльфа, инопланетянина, гоблина и т.д. Такие перемены делают процесс передачи невербальной информации более сложным. Возможность создания персонажа достаточно важна, так как это является паспортом в игровой мир, то, как нас будут видеть другие игроки, наша маска. Но процесс игры этим персонажем так же важен.

В качестве примера проиллюстрируем игру “EVE Online” ([www.eveonline.com](http://www.eveonline.com)), космический симулятор и ролевою игру. Чтобы перелететь через ряд секторов и, допустим, перевезти ценный груз в трюме своего корабля, игрок-торговец захочет нанять себе охрану, ведь перелёт с ценным грузом опасен, другие игроки могут разрушить корабль торговца, получив около семидесяти процентов груза из обломков, а значит, чем ценнее груз, тем выше шанс быть атакованным игроками-пиратами. Как торговцу определить, не предаст ли его собственная охрана ради груза? Как отличить пирата, готовящегося напасть от простого пролетающего мимо по своим делам игрока? Как охране узнать, что пират не один, а с компанией, поджидающей в засаде и готовой в любой момент выскочить из гиперпространства или режима маскировки, чтобы совершить

организованное ограбление торгового каравана? Ответ достаточно логичен, успешному торговцу придётся выучить наизусть опасные секторы, узнать тактики пиратских нападений, нанять дорогих, надёжных и организованных игроков-охранников, следить не только за поведением игроков вокруг, но и считывать с них информацию, просматривать досье, всматриваться в модель персонажа и список снаряжения подозрительного корабля. Пираты часто выдают себя неформальной одеждой, яркими внешностью, татуировками, особым снаряжением. Одинок дрейфующий корабль и его капитан, отображающийся на пиктограмме в досье, как представитель неформальной субкультуры, чаще всего явный признак пиратской засады. Это невербальная информация, игрок вынужден наблюдать за поведением, внешностью, иначе рискует быть обманутым.

Также можно описать ещё один пример из игры “Star Wars: The Old Republic” ([www.swtor.com](http://www.swtor.com)). Находясь в команде, игрок очень сильно себя проявляет, персонаж стоит на месте во время составления тактического плана действий – игрок терпелив и спокоен, персонаж бегаёт кругами, беспорядочно прыгает и использует неуместные анимации – игрок не терпелив и может подвести команду, проигнорировав план действий.

Рассмотрим другую ситуацию. Наш персонаж стоит и задумчиво смотрит вдаль, к нему не спеша подходит другой, машет рукой для приветствия и затем вежливо начинает разговор, мы сразу можем судить, что игрок вежлив и культурен. Представим, что другой персонаж подбегает и, совершив не уместную анимацию, не очень вежливо задаёт вопрос или изрекает утверждение любого рода, мы не можем так же высоко судить о его манерах.

Как пример, можно выделить и внешний вид. Персонаж, одетый красиво и аккуратно вызывает скорее положительные чувства, а одетый ярко или вызывающе, не будет воспринят всерьёз, исключая вечеринки и масштабные празднования. Музыка игры, оформление, внешний вид персонажей, их поведение и манера вести беседу, расстояние, на котором

вежливо находиться от другого персонажа, мимический набор анимаций настроения и анимации множества действий, от пожатия рук до поднятия бокалов за чьё-либо здоровье.

Все эти элементы нельзя отнести к вербальному общению, но они происходят в виртуальном мире, они несут информацию о собеседнике, которую мы не можем распознать в чатовом общении. Это, своего рода, поведение персонажа, отражающее определённые характеристики самого игрока.



### Выводы по Главе 3

В данной главе были рассмотрены лингвистические особенности компьютерных игр. Стоит отметить, что выявление общих особенностей для рассмотренных нами онлайн-игр было достаточно затруднительно, поскольку каждая игра имеет собственные особенности, а тип игрового дискурса связан с миром, в котором разворачиваются действия игры.

Следует отметить, что эти различия не всегда препятствуют общению игроков, так как в игровых чатах чаще всего используют общепринятый английский сленг.

Что касается фонетико-графических особенностей виртуального общения, то они впитали в себя те же особенности, что и другие виды общения в сети.

Таким образом, словообразовательные особенности характеризуются интенсивным языковым творчеством. Для лексического аспекта существует одно правило: что для виртуального дискурса приемлемо, то для литературного текста непозволительно. Орфографическим правилам внимание не уделяется, а использование морфологических категорий является непродуктивным процессом. И, наконец, невербальное общение является неотъемлемой частью онлайн-игр, т.к. несет полную информацию об эмоциональном состоянии и настроении персонажа или самого игрока в целом.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Настоящее исследование посвящено изучению виртуального дискурса, а именно дискурса массовых многопользовательских онлайн-игр. За основу исследования взяты различные примеры и материалы из игр “Star Wars: The Old Republic”, “EVE Online”, “The Elder Scrolls Online”, “Global Agenda” и “Archeage”.

Виртуальный дискурс онлайн-игр понимается, как процесс общения, происходящий в определённой виртуальной игровой ситуации, в определённое время между участниками, нацеленными на достижение различных результатов: организацию команды, обсуждение какой-либо темы или знакомство и общение.

Диалогическими формами такого дискурса являются чатовое общение, беседа с прямой видимостью и использованием эмодзи и анимаций, организация командных отношений с использованием частных чат-каналов, игровая торговля и игровая дипломатическая деятельность, которые относятся к ситуативно-связанному типу дискурса, направленному на преобразование исходной ситуации и создании новой.

Главной особенностью дискурса массовых многопользовательских онлайн-игр признаётся речевое воздействие, которое может быть произведено при помощи, как текста, так и большого количества невербальных приёмов общения. Речевое воздействие имеет своей целью установить контакт с другими игроками таким образом, чтобы увеличить общий объём удовольствия от внутриигрового общения, убеждая их сотрудничать или побуждая к игровой вражде, развивая свои актёрские навыки и примеряя на себя всё новые игровые роли.

В настоящей работе рассматривается речевое воздействие в рамках виртуальной игры как когнитивная особенность дискурса в общем, и дискурса массовых многопользовательских игр, в частности.

Такой дискурс характеризуется широким набором различных языковых средств, необходимых для увеличения степени свободы общения игроков в виртуальном пространстве, и характерных только для конкретного вида дискурса.

В ходе данной работы нам удалось определить, чем отличается виртуальный дискурс от других видов дискурса. Также мы смогли дать краткую характеристику отдельных жанров в рамках виртуального дискурса. Мы рассмотрели дискурс массовых многопользовательских игр как отдельный подвид виртуального дискурса. Определили некоторое разнообразие онлайн-игровых жанров и рассмотрели их характеристики и способы организации общения в рамках игрового процесса. Нам удалось выявить различные лингвистические свойства и особенности виртуального дискурса и рассмотреть их проявление в массовых многопользовательских играх. Мы определили ряд часто встречаемых явлений, и рассмотрели их особенности в рамках виртуального дискурса массовых многопользовательских онлайн-игр.

Можно сделать вывод, что различные приёмы, используемые современными игроками в сфере онлайн-игр, рано или поздно перейдут в рамки обыденного общения среди этих людей и, соответственно, займут свою определённую нишу в языкознании. Это, в свою очередь, означает, что изучение этих приёмов не только актуально, но и может принести результаты в исследовании языковой картины мира большого количества людей играющих в компьютерные игры друг с другом посредством сети интернет.

### Список используемой литературы

1. Арутюнова Н.Д. Дискурс [Текст] / Н.Д. Арутюнова // Лингвистический энциклопедический словарь / Гл. ред. В.Н. Ярцева – М.: Сов. Энциклопедия, 1990. – С. 136–137.
2. Балла О. Человек возможный [Текст] / О. Балла // Знание – сила. – 2002. – № 8.
3. Бахтин М.М. Автор и герой: К философским основам гуманитарных наук [Текст] / М.М. Бахтин // СПб.: Азбука, 2000. — 336 с.
4. Бергельсон М.Б. Конструирование Адресата в условиях виртуальной коммуникации [Текст] / М.Б. Бергельсон // Русский язык: исторические судьбы и современность. Труды и материалы. М., 2004
5. Берн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений; Люди, которые играют в игры. Психология человеческой судьбы: пер. с англ. [Текст] / Э. Берн // СПб.: Лениздат, 1992. – 400 с.
6. Борисова И.Н. Русский разговорный диалог: Структура и динамика [Текст] / И.Н. Борисова // Монография. — М.: Либроком, 2009. — 320 с.
7. Борботько В.Г. Принципы формирования дискурса: От психолингвистики к лингвосинергетике [Текст] / В.Г. Борботько // 4-е изд-е. - М.: Либроком, 2011. - 288 с.
8. Бурлаков, И.В. Психология компьютерных игр [Электронный ресурс] / И. В. Бурлаков // Наука и жизнь. – 1999. – № 5, 6, 8, 9 // <http://psynet.carfax.ru/texts/burlakov.htm>.
9. Ван Дейк Т.А. Дискурс и власть. Репрезентация доминирования в языке и коммуникации [Текст] / Т.А Ван Дейк // Пер. с англ. — М.: Либроком, 2013. — 344 с.
10. Горелов И. Н. Невербальные компоненты коммуникации [Текст] / И.Н. Горелов // М.: «Наука», 1996

11. Дедова О.В. О специфике компьютерного дискурса [Текст] / О.В. Дедова // Русский язык: исторические судьбы и современность. Труды и материалы. М., 2004
12. Демьянков В.З. Текст и дискурс как термины и как слова обыденного языка [Текст] / В.З. Демьянков // Язык. Личность. Сб. ст. к 70-летию Т. М. Николаевой / Ин-т славяноведения РАН; отв. ред. В.Н. Топоров. – М.: Языки славянских культур, 2005. – С. 34–55.
13. Князев С.В., Пожарицкая С.К. Орфография интернет-блогов как источник лингвистической информации [Текст] / С.В. Князев, С.К. Пожарицкая // Русский язык: исторические судьбы и современность. Труды и материалы. М., 2007
14. Максимов, Е. Почему не стоит играть? [Электронный ресурс] / Е. Максимов // Сайт свободных игровых коммуникаций. – 2002. – 29.05. // Режим доступа: <http://www.alexander6.ru/alexander6/28801>.
15. Медведев, Е. А. Субкультура участников ролевых игр и игровые модели как фактор социализации личности [Электронный ресурс] / Е. А. Медведев // Россия и социальные изменения в современном мире: материалы междунар. науч. конф. «Ломоносов 2004». Т. 1. – М.: Макс пресс, 2004 // Электронная библиотека социологического факультета МГУ им. М.В.Ломоносова // <http://lib.socio.msu.ru/l/library/>
16. Михайлов С.Н. Жанровая специфика электронной коммуникации [Текст] / С.Н. Михайлов // Русский язык: исторические судьбы и современность. Труды и материалы. М., 2004
17. Пеллих И. В. Молодежный сленг как социальная разновидность речи [Текст] / И.В. Пеллих // Вестник АГУ. Сер. Филология. Майкоп, 2008. Вып. 1. С. 106-108.
18. Хомяков В.А. Введение в изучение сленга - основного компонента английского языка [Текст] / В.А. Хомяков // Монография. — Вологда: Областная типография, 1993. — 103 с.

19. Эко У. Отсутствующая структура. Введение в семиологию [Текст] / У. Эко // ТОО ТК «Петрополис», 1998. — 432 с
20. Partridge Eric. Origins: A Short Etymological Dictionary of Modern English [Text] / E. Partridge // London, 2003. – 972 p.

### **Список электронных источников**

21. ArcheAge [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://www.archeage.ru/>
22. EVE Online [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://www.eveonline.com/>
23. Gamer Info [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://www.gamer-info.com/>
24. Global Agenda [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://www.globalagenda.ru/>
25. Star Wars: The Old Republic [Электронный ресурс] // Режим доступа: <http://www.swtor.com/>
26. The Elder Scrolls Online [Электронный ресурс] // Режим доступа: <https://www.elderscrollsonline.com/en-gb/>