МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ИНСТИТУТ СОЦИАЛЬНО-ГУМАНИТАРНЫХ НАУК
кафедра английского языка

РЕКОМЕНДОВАНО К
ЗАЩИТЕ В ГЭК И
ПРОВЕРЕНО НА ОБЪЕМ
ЗАИМСТВОВАНИЯ
Заведующий кафедрой
д-р филол. наук, проф.
_____ Н.Н. Белозерова
14 июня _____2018 г.

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА
(магистерская диссертация)

КАРНАВАЛИЗАЦИЯ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

45.04.02 Лингвистика
Магистерская программа «Теория и практика преподавания иностранных языков и культур»

Выполнила работу
Студентка 2 курса
очной формы обучения
_____ Шишкина Надежда Анатольевна

Научный руководитель
канд. филол. наук,
доцент кафедры английского языка
Антонова Светлана Николаевна

Рецензент
д-р филол. наук, проф.
Белозерова Наталья Николаевна

г. Тюмень, 2018

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ…….……3

ГЛАВА 1. Мир многопользовательских онлайн-игр…….…..…5

1.1. Жанры и классификация видеоигр …….……6

1.2. «Человек играющий»…….……..10

1.3. Виртуальный дискурс и его свойства……20

1.4. Дискурс многопользовательской онлайн-игры……22

1.5. Речевое поведение и речевые конвенции……...23

1.6. Карнавализация в онлайн-играх…….…..……..33

1.7. Создание интернет-личности……..34

ГЛАВА2. Контекстуальное пространство…….……..42

2.1. Пространство времени и места……...42

2.2. Ситуативное пространство ……44

2.3. Лингвистическое пространство и способы построения игрового коммуникативного пространства……..….……44

2.4. Описание виртуального дискурса на примере онлайн-игры Perfect World International……...46

2.5. Лингвистические особенности онлайн-игр……...……47

2.6. Языковые явления в чате онлайн-игры……..……48

2.7. Орфографический аспект……55

2.8. Морфологический аспект……57

2.9. Синтаксический аспект……...58

2.10. Особенности организации коммуникативного пространства онлайн-игры (на примере игры The Lord of the Rings Online)……. ..…58

ЗАКЛЮЧЕНИЕ……..68

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ……71

Введение

Изучение особенностей онлайн-игр – молодая, но быстро развивающаяся область научных исследований. Всего за одно десятилетие, вслед за сотрудниками Копенгагенского технологического университета в 2001 году, исследователи онлайн-игр сделали данное направление настоящим интеллектуальным трендом, а сами онлайн-игры – объектом привлекательным и значимым как для ученых, так и для пользователей.

Цели настоящей работы:

– определить механизмы создания виртуального пространства онлайн-игры;

– выявить ключевые элементы создания интернет-личности;

– проследить явление карнавализации в компьютерных играх.

В соответствии с поставленными целями были определены следующие задачи исследования:

– изучить виртуальный дискурс игроков;

– определить место игрового сленга в общей картине созданного виртуального пространства;

– проследить влияние стиля игровой коммуникации на образ игрока.

Объектом изучения является феномен карнавализации в виртуальном дискурсе многопользовательских онлайн-игр, а предмет исследования - лингво-культурологические характеристики дискурса онлайн-игры.

Актуальность темы настоящего исследования объясняется следующими моментами:

- общение в коммуникативной среде интернет – пространства во многих аспектах характеризует современную культуру, а динамичность его развития обуславливает необходимость ведения новых исследований;

- изучение виртуального дискурса является одним из наиболее активно развивающихся направлений современной лингвистики, однако остаются

открытыми многие вопросы, касающиеся сути этого явления и его типов, в частности дискурса многопользовательских онлайн-игр;

- являясь частью широкого пространства коммуникации в Сети, пространство онлайн-игр имеет специфические черты, не свойственные другим формам электронного общения. Организованные как условная модель объективно реального мира, эти пространства совмещают в себе признаки множества других пространств. Это объясняется сложностью уровневой организации коммуникативного процесса в онлайн-игре, подразумевающего общение и игрока, и его персонажа (или персонажей). На сегодняшний день этот процесс практически не изучен, что также определяет актуальность данного исследования.

В основе настоящего исследования лежит следующая гипотеза: «Виртуальный дискурс массовых многопользовательских видеоигр представляет собой особый тип дискурса, обусловленный ситуацией виртуального общения, в рамках которого выделяются специфические жанры, лингвистические особенности, функционируют специфические концепты, проявляются особые типы личностей посредством карнавализации».

Теоретическая значимость курсовой работы обусловлена тем, что данная работа вносит вклад в развитие социолингвистической теории дискурса, лингво-культурологии, теории речевых жанров применительно к виртуальной коммуникации, уточняет методологию дискурсивных исследований.

Практическая значимость работы заключается в том, что результаты работы могут найти применение в курсах языкознания, стилистики, лексикологии, лингвокультурологии, культуры речи; в спецкурсах по теории дискурса, лингвистике текста, основах компьютерной лингвистики.

В качестве материала исследования были использованы тексты переписки в чате и скриншоты фрагментов переписки в многопользовательских онлайн-играх MMORPG Perfect World International, Forsaken World и The Lord of the Rings Online .

1. Мир многопользовательских онлайн-игр

В странах Западной Европы и в США исследования феномена игр (англ. game studies) более десяти лет признаны самостоятельной дисциплиной. В то время как в России исследования онлайн-игр в качестве современной формы общения и творчества единичны и нередко вызывают ряд сложностей и проблемных вопросов, которые западной гуманитарной наукой уже изучены. Речь идет, прежде всего, о попытках некоторых отечественных исследователей применять привычную методологию академических гуманитарных наук при анализе феномена онлайн-игр. Такие «традиционалистские интервенции» в оригинальной области современной интернет - культуры с отличительными чертами ее коммуникативно-выразительных форм оказываются не всегда уместными и нередко ведут к возникновению спорных гипотез и ошибочных выводов. [http://gamestudies.ru/papers/denikin/]

Видеоигры обладают специфическими возможностями, такими как интерактивность, наличие особого интерфейса, навигация по игровому пространству, алгоритмическое и процедурное взаимодействие между игрой и пользователем, и вместе с тем с другими её пользователями и многими другими особенностями, которые будут рассмотрены далее.

Сюжеты видеоигр ситуативны и социально обусловлены, генерируются в результате взаимодействия игроков, тем не менее, они регулируются игровыми программами, правилами, игровой формой, сюжетом, выразительными средствами или техническими устройствами самими по себе. Вместе с процессом взаимодействия игроков осуществляется активная творческая переработка и исследование игрового контента.

1.1. Жанры и классификация видеоигр

Видеоигра представляет собой компьютерную программу, в на экране компьютера игрок видит вымышленный мир со своими строгими правилами, конкретизированными для каждой игры. Играя на компьютере человек развивает свою логику, тренирует интуицию и способность логически предугадать ту или иную ситуацию, реакцию, двигательные навыки, а так же может отдохнуть и отвлечься от своих повседневных задач и проблем. Используя соответственные критерии, можно выделить множество типов видеоигр, такие, как, например, индивидуальные и групповые (командные), образовательные и развлекательные, конечные и бесконечные, статические и динамические, и т.п. Несмотря на разнообразие видов, каждый из них обладает набором основных характеристик, присущими всему жанру видеоигр:

1) является свободной творческой деятельностью;

2) имеет имитационный характер, где игрок принимает на себя определенную роль и действует в соответствии с данной ролью, то есть осознается как карнавализация;

3) характеризуется выходом за рамки обычной жизни, во временную сферу деятельности;

4) регулируется порядком и имеет набор определенных игровых правил и поведенческих канонов.

Для нашего исследования актуальным является определение видеоигры как активности индивида, направленной на условное моделирование той или иной развернутой деятельности в рамках коммуникации. В последние десятилетия с огромной скоростью развивались новые компьютерные технологии, которые коренным образом повлияли на все отрасли человеческой жизнедеятельности, досуг, увлечения, сознание и язык коммуникации.

С каждым годом все большее количество сторон нашей жизни становится компьютеризированным, и современный человек уже не мыслит себя в отрыве от этого достижения цивилизации, используя его не только как средство для облегчения работы, но и в качестве досуга.

Не смотря на то, что на сегодняшний день создано огромное количество самых разнообразных компьютерных игр, мы может разделить все современные популярные онлайн-игры на три основных типа: «RPG» (рис. 1) Role Playing Game «Ролевая видеоигра», «экшэн», и «квест» (англ. Action «действие», Quest «приключение, задание»)., В «экшене» посредством современной компьютерной графики очень правдоподобно визуализируется виртуальная реальность, в которой персонаж должен постоянно действовать, т.е. двигаться, стрелять, бежать, принимать быстрые решения, заниматься спасением мира, и сами игроки такие видеоигры относят к играм «развивающим быструю реакцию и умение в кратчайшие сроки принимать максимально верные решения». В «RPG» процесс игры совершенно другого плана. Там игрок не должен проявлять быструю реакцию, а не спеша может выбрать себе героя по душе из предложенных и уже созданных персонажей или же проявить фантазию и создать своего собственного персонажа, который будет отражать задуманные внешние параметры и подобрав соответствующий комплект качественных характеристик: знаний, умений, возможностей и навыков. В процессе игры, обычно очень длительном и регулярном, игроки обычно изменяют образ, дорабатывают внешность, а также развивают навыки своего персонажа. Поскольку действия, поведение и общение игрового персонажа напрямую осуществляется и контролируется игроком, то черты игрового персонажа часто оказываются отражением личности игрока, либо наоборот, не его самого, а умышленно создаваемого им образа. Иногда игроки даже излишне вживаются в созданным образ.

В «Квестах» игроки должны выполнять последовательность заданий, разгадывать, решать задачи. Эти действия обычно вытекают одно из другого, выполняясь в определенной последовательности. Обычно, не решив одной

задачи, невозможно приступить к следующей. Само же действие происходит в некой вымышленной вселенной, в которую погружается игрок. Игра имеет собственный сюжет. Задания чаще всего групповые или совместные. При выполнении этих заданий возникает необходимость взаимодействия между игроками. Для такого взаимодействия служит общий чат. Игроки используют чат для того, чтобы собрать «группу». В группе распределены обязанности, в соответствии с возможностями персонажей. Эта группа не только совместно выполняет задания, распределив обязанности между членами, но и служит «местом», где происходит разного рода общение, как переписка во время выполнения заданий, так и обсуждения любых тем или высказывание своего мнения. Во время выполнения квеста игроки общаются обычно с помощью коротких сообщений, сигналов, звуков, знаков, принятых в этой игре.

Особенностью многопользовательских игр является определенная структуризация, разделение игроков на классы. Например, «Танк», «Хил», «DPS», каждому из которых соответствуют определенные свойства, возможности, назначение. Так «танк», как игрок с крепкой броней и высоким показателем здоровьем обычно идет в бой первым, отводит удар от других, более слабых игроков, потому, что лишь он может вынести подобный удар, а другие не могут. Он прямолинеен и альтруистичен. Но он нуждается в постоянном лечении. И тут на помощь ему приходит «хилл». Это своего рода медик, игрок, умеющий восполнять жизненные показатели других классов. Он обладает особыми способностями восстанавливать здоровье других, но как нападающий или боец он слишком слаб.

Это обычно легкобронированный и подвижный игрок. Обычно игрок, выбирающий роль медика либо начинающий в компании с другим игроком, и становится его помощником, либо просто чувствует желание быть востребованным и помогать другим. Можно предположить, что такой игрок пассивен, размерен, нетороплив. Как ни странно, этот класс чаще выбирают девушки. Класс «DPS» – урон в секунду (damagepersecond). Эти ребята являются связующим звеном между основными игроками и игроками

поддержки. Из названия понятно, что этот персонаж наносит огромное количество урона в единицу времени, это незаменимый игрок для быстрого уничтожения врага команды. Во время игры, при непрерывном вербальном взаимодействии танк отвлекает внимание и принимает главный удар на себя, хил лечит его, а DPS наносит тем временем врагу достаточно урона, чтобы его уничтожить, после чего команда сообща переключается на очередную важную цель. Легко бронированный и имеющий большой набор атакующих способностей, DPS чаще выбирают игроки импульсивные, жаждущие независимости и свободы (так как за счёт своей сбалансированности DPSсамый независимый класс от команды). Чаще ими становятся самые обычные люди среднего возраста, игравшие ранее и в другие компьютерные онлайн-игры, в которых игровые проблемы нужно было решать самостоятельно. Командное боевое взаимодействие, конечно же, не единственный вид коммуникации. Игрокам доступны игровой рынок-аукцион, для торговли друг с другом с использованием игровой валюты и различных игровых предметов, а так же развлечения спортивного типа (игры в вдвоем) и мини-игры на различные взаимодействия. И этот сложный и длительный процесс игры, кроме необходимого общения для выполнения задания, включает в себя и простое общение между игроками, с использованием эмотивов, движений и диалогов в чате и режиме «/сказать (/say, /s)», доступном в любой из компьютерных игр. Таким образом, наличие этих видов общения, особой терминологии и сленга доказывает наличие особого вида виртуального дискурса.

Часто игроки вживаются в роль своего персонажа настолько, что отчуждаются от собственного времени, текущих проблем и полностью растворяются в игре. Буквально живут в ней от лица своего персонажа. В виртуальной реальности RPG нет игроков, в ней живут соответствующие персонажи.

1.2. «Человек играющий»

Современное исследование игры можно проследить до публикации новаторского исследования голландского историка Йохана Хейзинги «Homo Ludens» [«Homo Ludens», 1938]. Книга Хейзинги описывает игру как свободную и значимую деятельность, осуществляемую ради нее самой, пространственно и временно отделенной от требований практической жизни и связанной с автономной системой правил, которая абсолютно ей соответствует. Подобные предпосылки лежат в основе работы следующих ученых, в частности французского социолога Роже Кайуа [«Игры и люди», 1958], который следовал за Хейзингой, подчеркивая центральную роль игры в человеческой культуре. Хотя его основная тема - игра, а не онлайн-гейминг, «Homo Ludens» остается основной ссылкой в книгах по разработке игр [Crawford, 2003; Zimmermanand Salen, 2004; Fullerton, Swain и Hoffman, 2004].

Природа и значение игры как культурного феномена

По мнению ученого, игра более древняя, чем культура, однако, она всегда предполагает человеческое общество, в то время как животные не ждали, когда человек научит их играть. Хейзинга начинает с этого, чтобы дать понять, что животные играли и до их взаимодействия с людьми. Одним из самых значительных (человеческих и культурных) аспектов игры является то, что это весело.

Хейзинга идентифицирует 5 характеристик игры:

1. Игра свобода, она сама является проявлением свободы.

2. Игра не является «обычной» или «реальной» жизнью.

3. Игра отличается от «обычной» жизни как по локации, так и по продолжительности.

4. Игра создает порядок и сама становится главным условием. Она требует абсолютного и полного порядка.

5. Игра не связана с материальным интересом, и от нее не может быть получена прибыль.

Концепция игры, выражение понятия игры в языке

Слово и идея рождаются не научным или логическим мышлением, а творческим, что означает бесчисленные её языки, поскольку этот акт создания происходит снова и снова [48]. Хейзинга рассказывает многое о игровой лексике на разных языках. Возможно, самое необычное замечание касается латинского языка. «Замечательно, что ludus, как общий термин для игры, не только не перешел на романские языки, но и не оставил там практически никаких следов, насколько я вижу».

Из всех возможных применений слова «играть» Хейзинга конкретно упоминает уравнение игры, с одной стороны, «серьезную борьбу», а с другой - «эротические приложения».

Взгляд Хейзинга заключается в том, что культура возникает в форме игры, что она воспроизводится с самого начала. Социальная жизнь дополняется супрабиологическими формами в форме игры, что повышает ее ценность. Хейзинга не утверждает, что «игра превращается в культуру». Скорее, он ставит игру и культуру бок о бок, рассказывает о своем «двойном союзе», но настаивает на том, что «игра является первичной».

Хейзинга утверждает, что игра по существу не является серьезной деятельностью. Что здесь означает «несерьезность»? Точное значение и следствия этого тезиса продолжают поднимать сложные проблемы интерпретации [Bogost, 2006]. В этой дискуссии есть важный контекст.

Многие дизайнеры в движении «серьезных игр» указывают на то, что игры влияют на жизнь людей [Frasca, 2006]. В частности, «серьезные игры» часто рассматриваются как средство образования, а иногда и социальные изменения. Неужели эти утверждения несовместимы с утверждениями Хейзинга о фундаментальной разнице между игрой и серьезностью? Разве серьезный разработчик игр неправильно понимает сущность игры?

Далее предлагается интерпретация основного аргумента Хейзинга. Наша цель состоит не только в том, чтобы понять основные проблемы Homo Ludens, человека играющего, но и показать, что ни один из его центральных постулатов фактически не подрывает легитимность серьезного игрового дизайна. На самом деле Хейзинга утверждает, что даже самые серьезные занятия демонстрируют игривые аспекты.

Опыт игрока

Философской отправной точкой исследования Хейзинга является наблюдение, что там, где есть игра, есть также «смысл». Игра имеет смысл для игрока. Большинство игр предполагают, что игрок сознательно воспринимает цели, интерфейс и правила игры. Даже самые примитивные формы игры подразумевают некоторую форму интуитивного понимания. Взаимное осознание взаимодействия игроков также является важным аспектом их игры и получения от неё удовольствия. Описать игру значит описать ее «значимость» для игроков.

Хейзинга пишет, что игра «свободна», таким образом, он подразумевает, что основным мотивом игры является опыт, который она дает. Мы играем не только лишь для выполнения практической задачи, напротив, мы играем ради процесса игры, получения эмоций и впечатлений. Приобретаемый опыт можно описать словами как «напряжение», «успех», «вызов», «усилие», «неопределенность», «риск», «баланс», «колебание», «контраст», «вариация» и «ритм». То есть игру можно описать как череду

возрастающих, падающих и развивающихся действий. По словам Хейзинга, культурное исследование игры состоит в тщательном описании опыта игроков. Например, сознание риска предполагает, что игрок не может уверенно предвидеть результат действия. Эта непредсказуемость во многом определяет напряженность многих игр, особенно тех, которые связаны с шансом и конкуренцией. Чтобы испытать такое напряжение, нужно инвестировать в результат, который еще не определен.

Опыт игрока приобретается в структурированной, но гибкой ситуации, в уже созданных условиях. Так, например, ребенок, регулярно открывающий и закрывающий дверь, уже занимается выполнением структурированного действия, хотя его правила относительно просты, свободны и гибки. Живое качество игры также зависит от организации действий игрока с учетом правил и игрового интерфейса. Каждый игровой опыт характеризуется и индивидуализируется со ссылкой на различные правила и ресурсы, доступные человеку. Различные типы игр можно отличить друг от друга через структуры, которые лежат в их основе.

В большинстве ситуаций игрок сталкивается либо с другим игроком, либо с каким-то безличным препятствием. Всегда есть динамическое взаимодействие движения и встречного движения. Поэтому игра редко бывает радикально субъективной. Игра состоит в индивидуальном процессе действия и реакции, который часто приобретает уникальное качество, напоминающее танец. Это образец этого движения, а не психологическая характеристика отдельного участника, который в корне отражает опыт игры. Вместо того, чтобы говорить, что «кто-то играет», лучше сказать, что «происходит игра». Философ Ханс-Георг Гадамер [16], решительно выступающий против какой-либо субъективной интерпретации выводов Хейзинга, убедительно утверждал, что «цель игры - это не решение задачи, а упорядочение и формирование движения самой игры». По мнению Гадамера, увлечение игрой заключается в том, как это структурированное движение «привлекает»

игроков на свою арену и «наполняет» их своим отличительным духом. Таким образом, встреча с препятствием является важным аспектом игрового опыта.

Игра и природа человека

Согласно критике Хейзинги функционализма, люди обычно не играют, потому что они разумно предполагают, что игра для них хороша. Те, кто подчеркивает функцию игры, часто предполагают, что игра мотивирована рациональной оценкой ее потенциальных преимуществ. Но игра не характерна для утилитарных расчетов. Игроки, как правило, мотивированы качеством опыта, приобретаемом в игре, а не ожиданием её полезности.

Из этого вывода следует сделать более общий вывод. Хейзинга также утверждает, что игра в некотором смысле является «иррациональной» деятельностью. Однако если принять предыдущий вывод за основу, то это утверждение явно ложно. Многие игры зависят от стратегического мышления и других форм логического мышления, а сама логика может принимать игровые функции.

Логика и игра различаются в их фундаментальных целях. Точка логики, как традиционно истолковывается, заключается в том, чтобы установить однозначные каноны правильных рассуждений. Напротив, основной целью игры является модуляция опыта игрока. Разумеется, игры иногда требуют логических рассуждений, но рациональность всегда является средством для организации опыта. Более того, логика не является необходимым условием для игры. Хейзинга начинает свое исследование с важнейших наблюдений, что животные также играют. Хотя лучше сказать, что это люди тоже играют. В мире природы есть игра повсюду. Автор «Homo Ludens» настаивает на том, что детская игра демонстрирует самую чистую форму игры, не перебитую более высокоуровневыми формами рассуждений. Но даже взрослая игра часто нелогична. Например, глава 7 «Homo Ludens» напоминает нам, что игра слов, палиндромы, неологизмы, каламбуры, аллюзии, семантические

двусмысленности, рифмы и другие языковые игры основываются на формальных и семантических ассоциациях не логического типа. Любимые примеры Хейзинга относятся к шуткам. Человек, который понимает шутку, способен видеть целостную сеть отношений между элементами шутки.

В этом свете игра проявляется как глубоко серьезная деятельность. Таким образом, было бы однобоким рассмотрение исследования Хейзинга как защиту тезиса о том, что игра является несерьезной. «Homo Ludens» неоднократно цитирует игры, в которых игроки должны рисковать своей жизнью. Может ли быть что-то более серьезное, чем смертельная опасность? Хейзинга утверждает, что во многих случаях границу между игровым и серьезным трудно подметить с какой-либо степенью точности. Дети также рассматривают игру как поглощающий и существенный аспект их повседневного отношения к миру.

Разумеется, игра часто ограничивается сферой «досуга» и считается «несерьезной». Деятельность может быть серьезной просто потому, что существует широкий социальный аспект среди членов сообщества (нация, организация, субкультура, статусная группа, семья). Большинство человеческих обществ рассматривают игру как перерыв или уход от реального мира и серьезных ежедневных обязательств. Свобода, связанная с игрой, в большинстве случаев связана с ее временным характером. Например, во время карнавала или праздника марди-гра, многие нормы социального этикета приостанавливаются, а некоторые законы смягчены. Гулякам разрешено даже публично обнажаться, баловаться, не опасаясь вмешательства полиции. В некоторых культурах, отмечает Хейзинга, контракты больше не соблюдаются, а месть откладывается. Взрослая игра обычно переживается как исключение и в этом смысле «несерьезна». Игра, например, не рассматривается как моральное обязательство.

Однако, согласно «Homo Ludens», эта сегрегация игрового от серьезного не присутствует в детской игре, и, кроме того, это различие не определено четко даже во взрослых контекстах. Большинство общин, например, считают фестивали очень важными и ценными моментами их коллективной жизни. Любое игровое может стать серьезным. И, наоборот, к серьезным вопросам иногда подходят и игривый дух. Таким образом, изоляция игрового от серьезного остается незначительной. Этот вывод лежит в основе тезисов Хейзинги.

Сам Хейзинга подчеркивает, что понятие игры иногда не может быть ограничено в рамках четких концептуальных границ. «Homo Ludens» редко настаивает на жестких определениях. Например, попытка Хейзинги определить игру в терминах магического круга не следует понимать как набор необходимых и достаточных условий, а как предварительное приближение к областям жизни, которые сопротивляются точной категоризации. Как хороший историк, Хейзинга не избегает и двусмысленности. Его все исследование можно рассматривать как попытку максимально точно рассказать о категориях и различиях, которые невозможно четко разграничить. Определения полезны, поскольку они помогают общему пониманию, но они не предназначены для функционирования в качестве абсолютных категорий. Таким образом, играть одновременно и серьезно, и несерьезно. Трудность заключается в том, чтобы уделять внимание важным концептуальным различиям, сохраняя при этом наши описательные категории достаточно гибкими, чтобы учитывать двусмысленность и неопределенность.

Этика игры

Способность интерактивных средств массовой информации изменить отношение и поведение людей была рассмотрена Фоггом в его исследовании компьютеров как побудительной технологии [Fogg, 2002]. Например, веб-сайты, мобильные телефоны, видеоигры и приложения виртуальной

реальности могут быть разработаны как интерактивные инструменты, влияющие на отношение, поведение, мотивацию и мировоззрение пользователей. Фогг указывает, что компьютеры одновременно предлагают большую анонимность, управляют огромными объемами данных, используют множество способов воздействия, легко адаптируются к повышенным требованиям и могут использоваться там, где не справляются. Следовательно, потребители должны знать об этом новом типе манипуляций, в котором компьютеры используются со скрытым влиянием на пользователей.

Среди положительных эффектов игр, помимо удовольствия и приобретения опыта, которые они могут принести игрокам, мы можем упомянуть их полезность в здравоохранении и функционирование в качестве учебных инструментов. Например, существуют специально разработанные игры, используемые в и реабилитации [Griffiths, 2003]. Игры могут улучшить преподавание координации глаз и визуальных пространственных способностей, помочь в развитии творчества, стимулировать поисковое и нелинейное мышление, заставить детей чувствовать себя комфортно с компьютерами и технологиями в целом и развивать грамотность, логическое мышление, решение проблем, коммуникаций и навыков совместной работы.

Причина, по которой электронные игры обеспечивают такую мощную среду обучения, объясняется активным участием, присущим играм, особенно сфокусированным вниманием, повторением и закреплением. Как предложено теорией социального обучения, это ключевые факторы в обучении, и они могут быть достаточно сильными, чтобы даже влиять на действия игроков в реальном мире за пределами игр [Bandura, 1997]. Обучение также усиливается играми, порождающими внутреннюю мотивацию посредством, например, инициируя фантазию и контроль [Cordovaand Lepper, 1996]. В современных онлайн-играх игроки могут испытывать новые социальные роли, создавая и исследуя виртуальные сообщества.

Конструктивистская теория обучения рассматривает знания, созданные людьми, в общем контексте, основанном на интерпретации опыта и предыдущих знаний. Джеймс Пол Ги обсуждает 36 принципов обучения, присутствующих в различных электронных играх. К ним относятся принципы активного критического обучения, режим компетентности, достижения, усиление входных данных и мультимодальность. [Gee, 2003].

К потенциально негативным последствиям электронных игр относятся снижение физической работоспособности [Vandewateretal, 2004], риск зависимости и снижение просоциального поведения, а также снижение академической успеваемости [Gentile, 2004]. Возможно, самым неприятным аспектом электронных игр является то, что чрезвычайно популярными и распространенными играми часто признаются те, в которых присутствует элемент насилия. Научные исследования указывают на несколько нежелательных последствий насильственных видеоигр, таких как антисоциальное поведение, в более тяжелых случаях, апатия, все более жестокое отношение к людям и закрытость. [Funketal, 2003 and 2004; Anderson, 2004]. Хотя изучение эффектов жестоких видеоигр является относительно новой областью, количество доступных научных публикаций стало достаточно большим, чтобы разрешить применение метааналитических методов. Первое мета-исследование [Anderson, etal., 2001], позднее обновленное и включающее исследования из 45 опубликованных работ [Anderson, 2004], показывает, что воздействие насилия в электронных играх в значительной степени связано с увеличением агрессивного поведения. Краткое изложение результатов исследований как экспериментальных, так и теоретических, убедительно свидетельствует о том, что потенциально опасные последствия насильственных видеоигр должны восприниматься всерьез.

Разработка игр

Как показывают существующие исследования влияния электронных игр, как положительные, так и отрицательные последствия возникают в результате растущей популярности и распространения компьютерных игр. В свете существующих этических теорий, таких как утилитаризм, добродетель и этика долга, а также этика прав человека, можно оценить их плюсы и минусы и тем самым дать нам основание для дальнейшего развития игровой культуры, включая проектирование, производство, распределение и потребление игр. Утилитарный анализ может дать представление об общей структуре игровых явлений и ее значимости для разных социальных групп. В качестве примера мы можем отметить, что уже сложившаяся корреляция между жестокостью на телевидении и агрессивным поведением некоторых зрителей может быть еще более выражена в случае интерактивных электронных игр. Это объясняется тем, что помимо всех других факторов, уже присутствующих в телевизионных СМИ, игра включает в себя интерактивность, и, следовательно, усиление обучения, которое, как можно ожидать, приведет к усилению насилия. В отличие от аргументов, которые сосредоточены на балансе положительных и отрицательных последствий, этика долга подчеркивает важность мотивов или намерений человека. Например, просто сосредотачиваясь на продажах и прибыли, разработчики игр попадают в ловушку рассмотрения игроков как простых инструментов, тем самым нарушая категорический императив «как цель, а не как средство».

Что значит быть этически осведомленным разработчиком игр? Прежде всего, следует признать интерактивную эффективность обучения играм и попытаться избежать их возможных пагубных последствий. Чтобы сделать это, в современных сложных играх есть много факторов и принципов обучения, о которых разработчик должен знать. Также важно, чтобы разработчики принимали во внимание, как цель, так и теорию игр, которые требуют внимания к контенту, выступают против потенциально вредного

социального воздействия, которое может иметься в соответствии с результатами исследований многих ученых.

1.3. Виртуальный дискурс и его свойства

Дискурс в настоящее время в науке понимается как сложное явление, включающее в себя три составляющие: участников коммуникации, ситуации общения и самого текста. Таким образом, дискурс – это абстрактное инвариантное описание структурно-семантических признаков, реализуемых в конкретных текстах. Идеалом, к которому следует стремиться в процессе коммуникации, является максимальное соответствие между дискурсом как абстрактной системой правил и дискурсом (или текстом) как конкретным вербальным воплощением данных правил. Согласно теории речевой деятельности выделяются два аспекта – создание дискурса, или порождение. Что состоит из планирования, обдумывания, оформления в письменном виде, говорения) и понимания дискурса, а это слушание, восприятие письменного текста, анализ, интерпретация.

Под дискурсом понимается особое использование языка, для выражения особой ментальности, а также особой идеологии. Это вызывает активизацию некоторых параметров языка и, в конечном счете, требует особой грамматики и особых правил лексики. Весь этот языковой материал также можно назвать дискурсом. В качестве примера дискурса можно предоставить и некоторое количество высказываний какого-либо героя художественного произведения, который выступает в этом случае как модель реальной языковой личности. Но в данной работе мы рассматриваем дискурс виртуальный.

Считается, что на настоящий момент виртуальный дискурс исследован недостаточно глубоко, так как интернет-коммуникация появилась относительно недавно.

Организующей стратегией виртуального дискурса является четкое соблюдение определенных правил сетевого этикета, система штрафов и наказаний, применяемая к нарушителям правил игрового сообщества, форума или чата. Рассылка спама, то есть рекламы, объявлений, и так называемых "писем счастья", считается грубым нарушением этикета. Нарушители правил подвергаются соответствующему наказанию – от начисления штрафных процентов, до занесения в так называемый "черный список" нежелательных пользователей и даже исключения из данного виртуального сообщества.

Стратегия карнавализации (термин М.М. Бахтина [5]) - это самопрезентация личности в виртуальном дискурсе с использованием различных коммуникативных средств. Одним из основных средств самопрезентации являются "ники" (nicknames) –вымышленные имена, прозвища, которые участники виртуального дискурса выбирают себе сами. Эти "ники" несут весьма важную смысловую нагрузку. Скрывая за «ником» свою истинную личность, игрок может позволить себе выйти за рамки обычного поведения, позволить больше, расширить пределы ролевого поведения, вжиться в роль персонажа видеоигры.

На сегодняшний день существует несколько различных дефиниций понятия «дискурс». По определению дискурс – это связный текст в совокупности с психологическими, экстралингвистическими, социокультурными, прагматическими и другими факторами. Виртуальный дискурс является текстом, при общения в виртуальной реальности.

1.4. Дискурс многопользовательской онлайн-игры

Постепенное оформление новой парадигмы, в центре которой встал человек, оказалось действенным стимулом углубления и детализации изучения языковых фактов. Оно привело к пониманию настоятельной потребности выработать соответствующую методику в области лингвистики, которая с течением времени начала концентрироваться именно на феномене и изучении дискурса. Он является системным феноменом с размытыми признаками в современных языковедческих штудиях. Так, условность этого термина отмечал Т. А. ван Дейк [22], раскрывая и поясняя его факторами, влияющими на кристаллизацию и употребление данного понятия, а также неоднозначностью той позиции, которую оно занимает среди лингвистических категорий.

Харрис в работе «Дискурс-анализ», вышедшей в середине прошлого века, трактовал термин несколько упрощенно, в качестве логики фраз, интервала текстового целого, превышающего размер предложения [47]. Структурно– синтаксический анализ дискурса характеризует трактовку, предложенную В.А. Звегинцевым: с его позиций дискурс - это отрезок из двух и более предложений, связанных по смыслу [22]. То есть, на основе антропоцентрического подхода, утвержденному Э. Бенвенистом [8] более полувека назад, дискурс стал рассматриваться в качестве «применения языка в непосредственной коммуникации». Именно этот ученый внес ясность в терминологию и обосновал восприятие дискурса в качестве «речи, присвоенной тем, кто ее производит».

А. Греймас и Ж. Куртэ, соавторы работы «Семиотика. Объяснительный словарь теории языка» [20] анализируют одиннадцать ситуаций словоупотребления данного понятия. Согласно этой логике, текст вообще не равен, даже противопоставлен дискурсу - он является высказыванием,

акцентированном в пределах дискурса как некий материально выраженный результат, хотя дискурс подразумевает, и это главное, процессуальность.

Подобный подход к пониманию специфики текста и дискурса, акцент на большей выраженности материального, результативного применительно к первому понятию, скорее всего, имеет латинское происхождение, ведь в переводе лексема «discursus» обозначала действие, а «textus» – называние объекта, итога деятельности. Ж. Куртэ считает дискурс многомерным, формируемым посредством произвольно отобранных и совмещенных каким-либо способом единиц языка, из которых создаются речевые акты, представляющие собой взаимодействие, составляющие некую масштабную совокупность [20].

Соотношение текста и дискурса как итога и протекания речи нашло отражение и у П. Шародо. Он полагает, что текст является воссозданием «иной речи»; это уникальный итог динамики речевого акта, на который влияют субъект речи и условия речетворчества. Однако ученый уточняет, что текст взаимодействует с рядом всевозможных дискурсов, принадлежащих определенному жанровому виду и соотносимых с конкретной ситуацией. Если говорить общо, дискурс представлен П. Шародо совокупностью двух переменных - «высказывания» и «коммуникативной ситуации» [50].

1 .5. Речевое поведение и речевые конвенции

Речевое высказывание призвано не просто описать внешнее положение, но и повлиять на воспринимающего. Его допустимо интерпретировать в качестве активности субъекта речи или действия вообще: налицо целеполагание, методика реализации и итог. В теории речевых актов, чью базу разработал в середине прошлого века Дж. Остин, любой речевой акт можно трактовать в трех смыслах:

1. В качестве локутивного акта, артикуляционной активности, в том числе построение фразы в соответствии с нормами этого языка, относящейся к реальности, и параллельно сам процесс озвучивания;

2. В качестве иллокутивного акта, реализации какой-то коммуникативной задачи в процессе говорения;

3. В качестве перлокутивного акта, влияния на мышление или поведенческую стратегию воспринимающего, либо воссоздание нового положения вещей. Речевая активность играет разные иллокутивные роли (illocutionaryforce; порой применяют и дословный перевод – иллокутивная сила).

В этой роли выступают призыв действовать (приказание, просьба и т.д.), рекомендация, вопрос, просьба извинить, шантаж, обещание, противоречие, угодливость, выпячивание своих достоинств и прочее. В смысле влияния на адресата (перлокутивная сторона) высказывание иногда, к примеру, провоцирует злость или страх воспринимающего речь, может убеждать, успокаивать, смешить, отвлекать, оскорблять и вызывать прочие реакции. Изучая эту проблематику, Дж. Сёрль в эссе «Что такое речевой акт?» (1969) выделил пять прагматических стандартов, регламентирующих порождение речевого акта. Если говорить общо, их можно уложить в такую модель: правило пропозиции, коммуникативного поведения обоих участников коммуникации, цель речевой активности (иллокуция), потенциальный итог (перлокуция). Нередко сохранение переводчиком речевого выражения, свойственного иному языку, влечет за собой искажение понимания текста. Имея в виду обусловленные (конвенциональные) нормы речевой активности, В.Г. Гак применяет обозначение "прагмема" (прагматическая направленность). В разных языках одинаковая прагмема воссоздается различными методами и инструментами. Ее игнорирование может повлечь искажения двух разновидностей: с позиций семасиологии, как искажение

трактовки фразы, и в ономасиологии, что предполагает некорректное применение или его отсутствие, когда это необходимо.

Современные лингвисты не достигли единства в определении прагматики. Профессор Падучева определяет ее в качестве концепции, нацеленной на анализ семантики относительно речевой ситуации и контекстуальных аспектов (подразумевается наличие субъекта, порождающего речь и воспринимающего ее, целеполагание речевой активности, общие знания и прочее). Н.Д. Арутюнова [2] в числе базовых задач прагматики выделяет разработку концепции трактовки речевых высказываний, возникающих в разных контекстах речевого взаимодействия. Ю.С. Степанов [45] считает прагматику сферой знания, чей предмет – логичный и довольно объемный текст в динамичном функционировании – дискурс. Он соотнесен с основным субъектом - а это тот, кто порождает речь. Г.В. Колшанский [30] применяет понятие «прагматика» в качестве оценочной категории относительно результативности текста («успех-неуспех»), куда входят внутренние лингвистические и внешние, не связанные с языком факторы, стимулирующие реализацию цели, преследуемую речевым актом.

Выстроенная Ч. Моррисом композиция языковой семиотической системы - это схема, чьи уровни, как считает одна группа исследователей, формируются по-разному. Если в исследовании есть открытая ссылка на того, кто порождает речь или, говоря общо, на субъекта, использующего язык, это связано с прагматикой. Если имеется в виду не сам субъект речи, но только языковые выражения и их означаемые, это связано с семантикой. Если же означаемое отходит на второй план и центром изучения становятся лишь отношения речевых выражений, это связано с синтаксисом. Традиционно в лингвистике вычленяется три принципа изучения прагматики:

1) комплементаристский (как определил его Дж. Лич), признающий независимую прагматику, дополняющую семантику (Ч. Моррис);

2) прагматический, согласно которому семантика в подчиненном положении относительно прагматики (Л. Витгенштейн, Р. Карнап);

3) семантический, акцентирующий включение прагматики в смысл (Вежбицкая, Е.В. Падучева, А.Е. Кибрик и др.) [14].

Г.П. Грайс [19] рассматривал прагматику с точки зрения ее контекста. Теоретические изыскания в области прагматики очень существенно повлияли на окончательное оформление и углубление теории речевых актов. Сутью прагматики стала проблема понимания в общем и взаимопонимания субъектов, вовлеченных в коммуникацию. Пол Грайс полагал, что коммуникация имеет структуру и подчинена определенным закономерностям. Как раз в ходе общения, в условиях его реализации, соблюдения социальных предписаний, выявляются способы трактовки смыслов речи, особенно латентных, не имеющих непосредственного выражения. Пол Грайс сформулировал применяемый субъектами общения Принцип Кооперации, и следование ему предполагается всеми вовлеченными в коммуникацию, когда они преследуют единую цель - максимально результативную трансляцию информации. Его можно сформулировать примерно так: Твой вклад на этом этапе диалога должен соответствовать совместно достигаемой цели (вектору) этого диалога. Принцип Кооперации синтезирует ряд максим в качестве определенных рекомендаций тем, кто общается:

1. Максима количества, определяющая достаточный объем передаваемой информации;

2. Максима качества – достоверность информации;

3. Максима отношения / Релевантности – следование теме.

4 Максима способа – организованность, однозначность и четкость выражений.

Принцип Кооперации трактуется в качестве некоего договора, отвечающего стандартам как речевого, так и не речевого поведения. Г.П. Грайс полагает, что необязательно всем вовлеченным в диалог четко следовать всем максимам в любой ситуации языкового взаимодействия - их вполне допустимо явно нарушать. То есть, когда у субъекта делового разговора есть интерес к общению, оно окажется результативным, если Принцип Кооперации и его тезисы соблюдены. Участники диалога основываются на том, что этого Принципа должны придерживаться все. Равновесие между следованием максимам и нарушением тезисов речевого взаимодействия может корректироваться коммуникативными стратегиями и тактиками коммуникантов, и все они направлены на реализацию поставленной цели [Грайс,1985].

Теория речевых актов актуальна по сей день, в частности, в контексте онлайн-коммуникации. Основные понятия Дж. Л. Остина о перформативных, иллокутивных и перлокутивных речевых актах также отражают представление о том, как происходит социальное взаимодействие в чате.

В эпоху онлайн-игр мы наблюдаем использование языка, развивающегося и изменяющегося, чтобы соответствовать потребностям пользователей онлайн-чата. Неудивительно, что взаимодействие облегчается посредством речевых актов. Обращение за помощью, поздравление игрока или, например, присоединение к гильдии, явным образом относится к сфере речевых актов, а акт публикации - это действие и вместе с тем влияние на мир – перлокуция.

Мы рассмотрим ряд явлений, в том числе речь в онлайновых компьютерных играх, «жесты» в чат-группах, смайлики и интернет-аббревиатуры. То, как мы используем язык при онлайн общении, отражает и то, как передается смысл.

В конце 1990-х и начале 2000-х годов было проведено немало исследований, посвященных Интернету, но с появлением Web 2.0 и ростом популярности многопользовательских онлайн-игр было сложно идти в ногу со временем, и многие из этих ранних исследований устарели. Вероятно, наиболее авторитетная лингвистическая книга, посвященная онлайн общению, названная «Computer-Mediated Communication», была опубликована в 1996 году [Herring, 1996] до ранее упомянутого стремительного развития данной области.

То, что многие лингвисты заметили на раннем этапе, заключалось в том, что язык, который использовался в интернете, существенно отличался от принятых языковых норм [Collot и Belmore, 1996, или недавняя работа Crystal, 2004]. Среди вещей, которые они наблюдали, было и то, что использование местоимений было уникальным - использование местоимений второго лица гораздо чаще встречается в интернет-переписке, чем другие формы, и гораздо больше похоже на речь [Yates, 1996] - и что предложения, как правило, короче и проще синтаксически, чем в других дискурсивных моделях. [Al-Sa'Di и Hamdan, 2005].

Язык интернета существенно отличается от обычного письменного языка (письма, заметки и т. д.), но также он отличается от и речи (просто из-за модальности дискурса). Некоторые из наиболее примечательных атрибутов сообщений являются адресностью (называние имени или ника собеседника в начале сообщения, чтобы избежать путаницы), аббревиатура, паралингвистические и просодические реплики (дублированные буквы, многоточие для пауз и т. д.) И особенно интересны здесь, действия и жесты (рукопожатие или обнимание символически, набрав * hugs *, * shakeshand *), или использование символов. Последнее представляет особый интерес для целей этого исследования, поскольку акт рукопожатия производится с помощью письменного языка (т.е. набрав * shakeshand *), и то, что когда-то было физическим актом, становится речевым актом с иллокутивной силой

согласия или принятия. Жесты и другие онлайн-приемы стали все более распространены в эпоху онлайн-игр. И язык в интернете все чаще воспринимается самим собой. Но мы увидим, что интернет стал большей частью социальной платформы, и взаимодействие все больше облегчается в форме речевых актов.

Легко понять, почему в этом виде дискурса выделяются речевые акты: вы вводите сообщение, нажимаете отправить и уже участвуете в разговоре. Пост - это локуция, причина публикации – иллокуция, а влияние – перлокуция (к примеру, продажа игрового предмета).

Одним из наиболее очевидных примеров иллокутивной силы в этих способах дискурса является интенсивное использование смайликов. Смайлики - это изображения, сделанные из символов и букв, которые часто помещаются в конце предложения, чтобы выражать эмоции (или даже пояснить суть предложения). Примером является «I’ll never do that again;)», где подмигивающий смайлик в конце является намеком на сарказм.

Д. Кристал подробно обсуждает смайлики и имеет собственную схему классификации смайликов. Он отмечает, что смайлики, в частности, прагматичны по своей природе, - что они «выступают в качестве предупреждения для получателя (или нескольких получателей), о том, что отправитель беспокоится о возможном эффекте, который оказывает отправленное предложение» [Crystal, 2001].

Другим признаком, присущим этому виду дискурса, являются аббревиатуры, такие как *a/s/l* (age/sex/location) или *lol* (laughoutloud). Многие из этих сокращений могут использоваться независимо от любых других слов для формирования собственного речевого акта. Например, ввод «*lvl&guild»* в мгновенное сообщение будет сразу понятным как запрос по игровому уровню и текущей гильдии собеседника и почти всегда будет возвращен с перлокутивным ответом (например, «85, The Wind»).

Мы также пришли к выводу, что публикации от других людей в виде реплик в чате оказывают большое влияние на то, как воспринимаются люди в глазах других игроков. Всякий раз, когда в чате появляется новая реплика (отправленная вами или другим человеком о вас), появляется явный перлокутивный эффект. Поскольку игровая переписка происходит заочно, то есть игроки не могу видеть друг друга, наблюдать истинные реакции, интонации и прочие экстралингвистические признаки речи собеседников, он имеет такое социальное влияние на то, как воспринимается человек. Следовательно, лингвистический обмен онлайн имеет для него большее значение, чем простое выражение.

Использование языка в интернете для совершения действия (со всеми последствиями по Остину), лучше всего характеризуется так называемыми играми «Massively Multiplayer Online», или, как их называют онлайн: MMO. Они попадают в отдельный способ дискурса в интернете: виртуальные миры. Perfect World International, Forsaken World, Iris и знаменитый World of Warcraft – хорошие примеры популярной многопользовательской онлайн-игры.

Их веб-сайты описывают игру как «виртуальный мир с живым населением миллионов реальных людей со всего мира. Каждый человек представлен персонажем, который воплощает собой выбранную ими цифровую персону. В реальности же это геймеры, домохозяйки, художники, музыканты, программисты, юристы, пожарные, политические активисты, студенты колледжей, владельцы бизнеса, военные, архитекторы и врачи, то есть реальные люди со всего мира. Взаимодействие между игроками осуществляется в основном посредством текстовых сообщений.

В подобных играх (RPG или MMORPG, если быть точными), общение в чате и взаимодействие с другими игроками имеет решающее значение для продвижения в игре. Чтобы выполнить определенные задачи и успешно координировать атаки, например, вы должны работать с другими игроками и

общаться в режиме реального времени с помощью текстовой чат-системы, встроенной в игру. Игроки разработали свои собственные жаргоны и конвенции, чтобы облегчить эту потребность (и сделать это максимально эффективно). В игре есть задачи и приключения, которые игрок должен выполнить, чтобы продвигаться в игре и улучшать характеристики его персонажа. Персонажи ранжируются на основе заданий, которые они выполняют, предметов, которые они получают в игре, и ряда других факторов в сложной системе.

Уже существует глоссарий терминов, возникших из игры. Он ни в коем случае не исчерпывающий, поскольку он варьируется в зависимости от конкретной игры, и даже обновления и версии одной и той же игры. Многие из этих терминов и кодовых обозначений были созданы просто из удобства использования в игре. Так, например, гораздо быстрее написать в чат «123», не прекращая бой, чтобы попросить других игроков добавить вас в группу для выхода из подземелья, чем объяснять, ситуацию длинной фразой. Подобным образом многие из этих терминов сами по себе могут выступать в качестве речевых актов в игре. Все, что вам нужно сказать, это «pull», и игрок, который отвечает за то, чтобы принести монстра в бой, предупреждается по этой команде, что вы готовы к сражению. Большинство из этих терминов можно использовать в описаниях (например, «Is till can’t figure out howto pull that fox...»), но большую часть времени они используются в режиме реального времени в виде команд, запросов, предупреждений и т. д.

Интересно, что многие из игроков даже не знают, что означают некоторые аббревиатуры и термины, как, например, mob или aoe. Они были лексикализованы в игре как и многие аббревиатуры, описанные выше, что также предполагает, что они возникли для удобства использования в условиях игрового чата. Эти термины используются в основном как речевые акты, и каждому из них соответствует локутивный акт (нажатие на ввод / отправка текста), иллокутивный акт (команда, запрос и т. д.), и перлокутивный акт или

эффект (получение игрока в вашу группу и т. д.). Очевидно, что они действительно используются в качестве речевых актов, потому что как в реальном, так и в игровом мире происходят похожее недопонимание. Например, если контекст был неправильным: говорить «pull» в той области игрового мира, где нет монстров, или, когда вы не в группе, или же происходит ошибка в намерении, когда не имеющий к данной функции персонаж командует «pull» и т. д.

Игровой интерфейс тоже располагает большим набором слэш-команд, то есть действий, которые может изобразить игровой персонаж. Это еще лучшие примеры речевых актов в игре. Набрав нужную команду с помощью косой черты, будь то одно слово или составное слово, вы запрограммируете вашего персонажа выполнить определенное действие, к примеру, помахать рукой, притвориться мертвым, поклониться и так далее. Ваш персонаж будет фактически действовать на основании того, что вы ему приказали, показывая игрокам вокруг вас то, что вы делаете. Вот тогда становятся еще более явными версии использования языка / текста для выполнения действия. Набрав слэш-команду, вы вынуждаете своего персонажа выполнять действие, которое вы говорите. Таким образом, действие и язык, по крайней мере в этом виртуальном мире, связаны друг с другом. Правила системы работают так, что вы не можете их разделить - это просто одно и то же, и для того, чтобы сделать действие, вы должны произнести высказывание. Многие из этих команд на самом деле имеют характер, который выдает действие, о котором вы говорите (например, /apologize отображает сообщение, извиняющееся). Другие программируют вашего персонажа, чтобы совершить действие в игре (/follow заставляет вашего персонажа начинать следовать за другим указанным вами персонажем) и должны использоваться в игре для выполнения задачи (например, для голосования или для завершения квеста).

MMORPG - это не единственные игры, в которых отображаются эти типы утилит. Есть много игр, к примеру, онлайн-шахматы, которые имеют

свою собственную терминологию и лингвистические инструменты, которые интересны по-своему. Благодаря этой схожести системы можно предположить, что использование языка в этих играх очень похоже на то, что обсуждалось, или предположить, что речевые акты, вероятно, являются фундаментальными инструментами для облегчения игрового процесса просто из-за того, что игра идет в режиме реального времени, взаимодействуя с чатом.

Вывод заключается в том, что способ, которым язык работает в этих играх фактически по самой своей природе, создает действие в игре. Некоторые виды использования языка, например, слэш-команды, полностью лежат за пределами формулировки и описания.

1.6 Карнавализация в онлайн-играх

Виртуальная коммуникация, то есть общение в сети интернет, давно исследуется в философии, психологии, лингвистике, социологии. Возможности компьютерных систем позволяют пользователю создавать собственную, иную реальность, отличную от истинной, и ограниченную лишь его фантазией и параметрами процессора. Создаваемая компьютером и сетью виртуальная реальность дает возможность полностью погрузиться в реальность иную, состоящую из мультимедиа и текста, что, конечно же, влияет на формирование речевого имиджа коммуникантов.

Абсолютно любой пользователь, в любой точке мира может в любой момент стать участником интернет общения. При этом он может общаться под вымышленным именем, не показывать истинную внешность, не раскрывать личную историю. В интернете происходит маскировка личности, Карнавальность является организующей составляющей коммуникации

интернет пользователей. Карнавальность интернет-коммуникации это доступный способ вмешательства и смелого высказывания своего мнения в процессе обсуждения абсолютно любой темы, принятия неожиданных решений. Истоки карнавализации просматриваются еще в античной литературе [5]. Например, ранней мемуарной литературе, мимах Софрона, памфлетах, «сократическом диалоге», «Менипповой сатире». Объединяет все эти жанры глубокая связь с карнавальным фольклором.

Карнавализация — понятие, введённое в литературоведение Михаилом Бахтиным и означающее результат воздействия традиций средневекового карнавала на культуру и мышление Нового времени. Концепция карнавализации — междисциплинарна и помимо собственно исторической поэтики, используется в рамках таких дисциплин, как философская эстетика, теоретическая поэтика, философская и культурная антропология, этиология, семиотика и так далее [3].

М.М. Бахтин, исследуя в совокупности жанры мениппеи и «сократический диалог», находит карнавализацию их общим началом и определяет проблему [5]

1.8. Создание интернет-личности

Многие исследователи предполагают постепенное, неизбежное сближение оффлайн и онлайн-реальностей или, как иными словами, говорят физических и виртуальных реалии. Дифференциация между реальностью и виртуальностью уже является точкой отсчета для оффлайновой реальности. С этой точки зрения, сближение между этими реальностями является скорее пересмотренной интерпретацией роли компьютеров, которые больше не

рассматриваются как интерфейсы, а как инструменты, которые сотрудничают для переоснащения нашей реальности в информационных терминах.

Эта дифференциация важна для построения личности. Мы можем говорить об определенного рода творчестве, потому что наша личная идентичность обязательно существует во времени и состоит в то же время из того, кем мы являемся (то есть «фактическое я» из информации, описывающей наши особенности) и того, кем мы хотели бы быть или кем мы должны быть (т.е. «идеальное я» из информации, описывающей наши ожидания или социальные ожидания о нас). Другими словами, личная идентичность всегда состоит из реальности и воображения, или виртуальности. Для этого важно понять в этом отношении, что «идеальное я» не является регулятивной идеей, как у Канта, когда фактическое «я» стремится соответствовать самому себе. Напротив, это уже составляющая часть себя. Наша личная идентичность - это «открытый текст», линии которого сделаны из переплетения реальности и идеальности. В онлайн-пространстве люди получают возможность создать «вторую жизнь» или новую личность, в то время как интернет представляют собой лишь способ переплетать реальность и воображение в построении личности. Находясь на фоне переплетения реальности и идеальности, «Я» ощущает себя как динамическую реальность, которая должна быть построена в разных и конкретных сетевых ситуациях коммуникации, которые образуют некий фон.

Способа гарантировать истинность личности кого-то в онлайн-игры, как такового нет, но это не всегда является непосредственной причиной для беспокойства. При определенных обстоятельствах пользователи часто составляют детали онлайн-идентичности как средство избежать ограничений их реальной идентичности, что позволяет им жить безобидной фантазией. Некоторые, наоборот, настаивают на том, что их онлайн-идентичность более точно отражает их «истинное я», чем личность, которую они приобрели в реальном мире. К сожалению, эта «слабость» в структуре управления

идентификацией иногда подвергается насилию, и существует множество случаев, использования поддельных личностей, чтобы обманывать других.

Однако наше информационное присутствие в сети ни в коем случае не является лишь «виртуальным» присутствием. Напротив, это действительно приводит к последствиям в реальной жизни. Фактически, как автономные агенты, мы призваны учитывать последствия наших действий. Межсубъектный режим подотчетности (который влечет за собой моральную ответственность или юридическое вменение) является мерой того, как наше присутствие в сети «поддерживается на связи» с реальностью, в той мере, в какой мы призваны отвечать в реальной жизни за то, что мы сделали в сети. Это делает необходимым перевести виртуальное измерение нашего онлайн-существования в эмпирические условия нашего автономного существования. В этом смысле подотчетность является не только ключевой частью нашей личной автономии, но, когда она относится к онлайн-миру, также может служить принципом реальности.

Кроме того, построение личной идентичности всегда является результатом конкуренции (как внутренней, так и внешней с другими) между тем, что раскрывается и что скрыто о нас: нам не нужно забывать, что общество не может существовать без каких-либо сферы секретов. С этой точки зрения личную идентичность следует понимать как бесконечный результат выбора информации, которая подкрепляет значимую разницу (то есть «Я») между тем, что мы хотим развернуть, и тем, что мы хотим сохранить в секрете. В этом отношении мы должны подтвердить, что возможность сохранить секрет от группы людей является не только частью этого творчества, но, прежде всего, основным условием либерализма. В то же время мы должны признать, что в сетевом информационном обществе нереалистично препятствовать людям становиться преднамеренным или непреднамеренным источником информации, тогда как они не должны лишаться возможности

исправить ложную / неверную информацию о них или удалить эту информацию.

Доверие

Я начну свой анализ, сосредоточив свое внимание на доверии, чтобы выделить некоторые из его аспектов, которые касаются, в частности, структуры интерсубъективности и раскрытия информации, которую может повлечь отношение доверия.

Доверие - это одна из основных социальных концепций, которая помогает человеческим агентам справляться со своей социальной средой и присутствует во всех человеческих взаимодействия. Это также контекстно-зависимая концепция в том, что доверие имеет важное значение при рассмотрении ситуаций, которые демонстрируют определенную нехватку определений, таких как: социальная среда (мы полагаемся на неполную информацию и субъективные убеждения); чужое поведение (мы никогда не полностью полагаемся на предсказуемые действия для достижения цели); организации или инфраструктуры (мы полагаемся на организации или инфраструктуры, где их функционирование или настройки не являются полностью видимыми, известными или управляемыми). Например, в социальных сетях требуются все три из вышеперечисленных форм зависимости от отсутствия уверенности.

Если контекст состоит из информации, которая характеризует конкретную ситуацию, то контекст доверия состоит из неполной информации, а именно из-за отсутствия уверенности, что неизбежно подвергает некоторому риску. В этом смысле доверие должно существовать, поскольку существует риск или что-то, что ускользает от нашей когнитивной способности, что возможно контролировать. С одной стороны, уровень доверия, который мы желаем проявить, зависит от воспринимаемой врожденности в конкретной ситуации, когда имеет место отношение доверия. С другой стороны, это

зависит от воспринимаемого недостатка уверенности, присущего такой ситуации, которая всегда относительна: контекст доверия не является контекстом полного невежества. На самом деле, доверие подразумевает наличие некоторой информации (за исключением случая слепого доверия) и делиться этой информацией в кругу тех, кто участвует в доверии. Находясь на фоне сложных социальных систем, доверие - это способ уменьшить неопределенность или, другими словами, превратить индивидуальный риск в коллективный.

Доверие - это сложный акт, который объединяет то, что подлежит оценке, и никогда не предполагает выбора между контролем и отсутствием контроля, но всегда и то и другое одновременно. Доверие включает в себя риск, который может поставить под угрозу наше построение идентичности по трем основным причинам: 1) оно требует от нас раскрывать себя другим людям; 2) устанавливает режим ввода / вывода использования персональных данных; 3) информация, раскрываемая в конкретном, доверительном контексте коммуникации, может быть легко извлечена и повторно контекстуализирована. Именно по этой причине доверие должно противоречить конфиденциальности. Поэтому пора сосредоточить наше внимание на проблеме конфиденциальности.

Конфиденциальность

В прошлом идея конфиденциальности была тесно связана с понятием пространства. В правовой доктрине неприкосновенности частной жизни эта идея пространства всегда рассматривалась через противостояние между частной и общественной сферой. С философской точки зрения такая оппозиция, которая все еще играет роль в некоторых интерпретациях конфиденциальности, может вводить в заблуждение, если ее не понимать должным образом. Пространство конфиденциальности не формируется содержанием, то есть определенным набором данных, которые будут

принадлежать частной сфере. Набор данных не должен определяться частным, потому что они будут принадлежать онтологически к частному пространству. Другими словами, то, что может отличить общественность от частной сферы жизни, - это не разное содержание (своеобразный тип данных), а различная ссылка того же содержания на конкретную точку отсчета: «Я» (как источник, так и сумма информации). Так называемое «частное» измерение (сфера, пространство или данные) направляется в точку, в которой нет публичной информации. Именно эта сила относится к Самости как к уникальной точке отсчета, которая объясняет неприкосновенность частной жизни, а не простое разделение более ограниченной области в более широком пространстве. Это означает, что защита конфиденциальности не рассматривается в этой перспективе как защита ограниченного пространства. Защита частной жизни требует от нас сохранения способности человека действовать, то есть нашей способности отнести что-то к себе. Иными словами, она требует силу самоидентификации, которая является частью человеческих отношений в том смысле, что она является как индивидуальной, так и реляционной деятельностью, а именно деятельностью, которую мы никогда не достигаем полностью сами по себе.

Очень важным аспектом конфиденциальности в игре является использование аватаров, созданных в игре песонажей и никнеймов. Именно использование ников вместо реальных имен и фамилий в чате дает игрокам больше психологической свободы в своих выражениях. В то же время это позволяет нам использовать реплики чата и скриншоты переписки игроков, не нарушая закона об авторском праве и конфиденциальности переписки в игре. В ином случае, требуется запросить у разработчиков игры разрешение на использование такого материала в исследовании и его публикации.

Построение личной идентичности в сети

Построение личности происходит посредством повествования. Это подразумевает, что личная идентификация состоит из информации (из разницы между оффлайн и онлайн-сетью), которая обеспечивается смыслом посредством последовательного построения личного характера в общем контексте общения. Строительство личности - полемическая деятельность. Это конкурентное измерение становится очевидным, когда понятие идентичности связано с понятием повествования. Повествование в своей формальной структуре представляет собой выражение конфликта, который отмечает течение времени. Конкурентоспособное построение персональной повествовательной идентичности можно охарактеризовать посредством ментального эксперимента по автобиографии.

Существует автобиографическое «Я», которое связано с процессом самореференции. Автобиография - это повествовательная схема, которая, кажется убедительной, поскольку она дает нам представление о том, что весь процесс передачи личных данных нам (сбор и связь) находится под нашим контролем. Как мы увидим, автобиография также является конкурентной формой повествования, которая влечет за собой риск, требующий от нас определенной степени доверия.

Есть также и конкурирующее «Я» как повествовательная схема. Это всегда результат диалога между одним игроком и другими. Это напряжение требует от нас создания доверительного контекста коммуникации, где наши описательные личности могут быть истолкованы и поняты.

В этом случае личность повествуемового «Я» вырастает из конкуренции между двумя рассказами и, следовательно, между двумя «я», которые мы, возможно, пожелаем примирить. По этой причине такая личная идентичность может возникнуть, когда выполняются два условия: во-первых, когда конкуренция справедлива, то есть как автобиографическая, так и конкурентная «я» дают как минимум равные возможности в повествовании

истинной истории; во-вторых, когда конкуренция происходит в общем контексте общения.

Таким образом, создание онлайн-личности является конкурентной деятельностью в отношении конфиденциальности. Справедливая и сбалансированная взаимосвязь между доверием и неприкосновенностью частной жизни гарантируется не только тогда, когда коммуниканты могут технологически защищать свою личность, но, прежде всего, когда они участвуют в построении этического фона ценностно-чувствительных информационных технологий.

ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

2. Контекстуальное пространство

2.1. Пространство времени и места

В многопользовательской онлайн-игре Perfect World International в качестве виртуального пространства представлен созданный мир, карта которого разбита на множество локаций. (рис. 2). Каждая локация представляет собой место: город, поселок, рай и ад, подземелье или природный уголок, оформленный в соответствии с эпохой, изображенной в игре. История мира Пангу основана на китайской мифологии, поэтому сюжет игры разворачивается во времена драконов, а обычаи и традиции изобилуют отсылками к легендам о злых и добрых духах, ритуалах и чудовищах.

Локации меняются по мере прохождения определенного этапа сюжета, выполнения определенных заданий и достижения ключевых целей, предусмотренных мотивом игры.

Доступ к подземельям получается каждые десять уровней которые вы получаете каждые десять уровней, начиная с 19. Они неофициально называются «FBs» игроками (от аббревиатуры «Fu Ben», обозначается «副本», которая по-китайски значит «локация» в игре).

Названия локаций соответствуют выдерживаемой тематике, дополняя созданное пространство наименованием, делающим отсылку к древней эпохе Пангу или волшебному миру в целом. В качестве примера приведем названия одних их самых популярных скрытых игровых локаций: Celestial Vale, Midlands, Western Steppes, Adventure Kingdom, Old Heaven's Tear, Lothranis, Momaganon, Morai, Primal World.

Понятие времени в видеоиграх носит относительный характер. Время течет гораздо быстрее. Прохождение некоторых этапов игры подразумевает ограничение по времени, поэтому игрок вынужден приложить максимальные умственные и физические усилия достижения конечной цели. Тем не менее, время в игре привязано ко времени по Гринвичу. Таким образом, мировые события в игре начинаются в одно и то же время, тогда как реальное время в регионе игроков будет зависеть от часового пояса того места, где они находятся.

Рис. 2. Карта локаций онлайн-игры Perfect World International

2.2. Ситуативное пространство

Ситуативное пространство онлайн-игры обуславливается наличием серии заданий, предназначенных пользователям. В соответствии с локацией, целью и численностью принимающих участие игроков и формируется определенная ситуация, где уже сами игроки принимают решения. Именно ситуативное пространство обеспечивает необходимость самоопределения и самореализации в игре за счет определения приоритетов и выработки собственного игрового поведения. Наличие определенной проблемы также подталкивает игроков к активному взаимодействию, направленному на быстрое принятие решений в рамках игры.

На лингвистическом уровне ситуативное пространство проявляется в выборе лексики, присущей определенной локации и направленной на выполнение общего задания. Так, например, игроки используют кодовые слова для обозначения вида атаки, для распределения обязанностей между членами группы и для мгновенных ответов в чате.

Так, например, находясь в подземелье, игрок может получить от участников группы команду «HF», что является аббревиатурой от умения «Heaven's Flame», наносящего урон всем монстрам и игрокам, находящимся на расстоянии ближе 12 м. Или, предупреждая об опасности, игроки пишут в чат «LOS» - Lineof Sight, что также обусловлено игровой ситуацией.

2.3. Лингвистическое пространство и способы построения игрового коммуникативного пространства

Каждая отдельно взятая онлайн-игра обладает целым рядом особенностей, а потому отражает определенный тип дискурса, тесно связанный с сюжетом и миром, в котором разворачивается действие игры.

Поскольку MMORPG Perfect World International объединила более 30 миллионов пользователей со всей планеты, общение внутри игры происходит в основном на английском языке, что обеспечивает взаимопонимание между игроками. Кроме того, в игре существует несколько вкладок чата, обеспечивающих фильтрацию и приватность сообщений. Так, например, в PWI есть мировой чат, где общаются все пользователи сервера, групповой – для общения малой группой во время прохождения задания, клановый, приватный чат «тет-а-тет», а также торговый канал.

Следует сказать, что общение может быть связано далеко не только с сюжетом игры или заданиями персонажей, а проходить на личные темы. Такое общение называется «OOC», что обозначает «Out Of Character», когда пользователи игры говорят не от лица персонажа, будучи в образе, а предстают сами собой. В мировой чате нередко можно увидеть как шутки игроков, так и споры на политические темы. Тем не менее, игровые обозначения и аббревиатуры присутствуют почти в каждом диалоге.

Помимо общения в чате в рамках многопользовательской онлайн-игры PWI, коммуникация осуществляется различными способами. Игрокам также доступны внечатовые сообщения, чаще отображаемые эмотивами и

репликами героя игрока, такие сообщения возможно передать только от героя к персонажу в непосредственной близости в игровом пространстве, как и жесты и действия игровых персонажей. Например, герои игры «умеют» махать друг другу рукой, улыбаться и кивать, брать персонажей на руки, танцевать вместе, обнимать других персонажей, и даже, театрально падая на землю, имитировать собственную смерть. Игроки, экипированные гарнитурой, могут пользоваться голосовым чатом, запущенным в фоновой программе, например, Raid Call или Team Speak. Такой чат предпочитают командные игроки при выполнении сложных миссий. В таких условиях необходима особая координация действий команды, и, обычно, нет времени на написание приказов и ответов в обычном чате даже в их сокращенной форме. Игровой чат внешне мало отличим от того же ICQ, он так же организован и часто схоже оформлен, но основным отличием является наличие каналов и возможность визуализировать эмотивы с помощью анимации героя.

2.4. Описание виртуального дискурса на примере онлайн-игры Perfect World International

Мы рассмотрели дискурс многопользовательской онлайн-игры Perfect World International как отдельный подвид виртуального дискурса, определили разнообразие онлайн-игровых жанров и рассмотрели их характеристики и способы организации общения в рамках игрового процесса. Становится ясно, что в виртуальном мире компьютерных игр так же есть свой вид дискурса, в рамках которого пользователи общаются друг с другом. В рамках виртуального пространства игроки примеряют на себя взятые роли и обладают практически полной свободой мышления и поведения, какую только может предоставить механика конкретной игры, и используя определённый набор

терминов, характерный только для игровой среды. Таким образом, можно отметить, что хотя коммуникация в рамках виртуального дискурса дает пользователям Сети неограниченные возможности для использования онлайн-игры с собственной тождественностью, наиболее полно это возможно реализовать именно в жанре RPG. Это объясняется тем, что именно в этом жанре игрок имеет возможность в любой момент при коммуникативном сбое самоустраниться, аргументируя это тем, что действия или отношения этого персонажа обусловливаются не внутренней потребностью собственной личности, а лишь реализацией этого персонажа. При этом личные качества игрока не имеют прямого отражения в данной ситуации. Жанр RPG позволяет пользователям Сети расширить и модифицировать комплекс их социальных представлений, научиться принятию решений в общественном контексте, создает эмоциональную реакцию на ту или иную ситуацию. Жанр RPG предоставляет большие возможности для управления впечатлением языковой личности в виртуальном пространстве.

2.5. Лингвистические особенности онлайн-игр

Так как у любого отдельно взятого дискурса можно выделить какие-либо особенности. Практически каждая сетевая игра имеет свои лингвистические особенности, обусловленные ее жанром, миром, в котором развиваются события этой игры, интересами группы игроков. Любители “фентези”, в отличие от любителей научной фантастики, используют совершенно иную терминологию, понятную лишь внутри их сообщества. Аналогичные особенности есть и в дискурсе видеоигры Perfect World International. Проанализируем лингвистические особенности многопользовательской онлайн-игры Perfect World International.

В чате игры PWI помимо большого количества аббревиатур очень часто используются сокращения и специальная терминология, свойственная только этой игре. Например: Int - Interval, (время между атаками, в русской версии игры «аспид», в англоязычной также «attackrate»). Также может использоваться для обозначения «интеллекта» персонажа, в данном случае Int - Intelligence, или Magic. Kiting – стиль сражения игрока, при котором он продолжительное время не вступает в ближний бой с противником, а атакует его на бегу, нанося серьезный урон издалека. Терминами Leeroy или Leroy обозначается вид отвлекающего маневра, при котором игрок бежит в толпу противников, наносит им провоцирующий массовый удар, но, будучи нарочно не защищенным, умирает среди них, давая возможность своему напарнику выполнить в это время его задачу.

2.6. Языковые явления в чате онлайн-игры

Элементы спонтанной разговорной речи передаются в дискурсе видеоигры Perfect World International на разных языковых уровнях.

Гиперкоррекция фонем, находящихся в сигнификативно и перцептивно слабых позициях: конечных согласных и/или стоящих перед ними гласных: boyz, greetingz, localz. Например:

-Whaz zup localz?

-All’s good, hitting the wb, wan najoin?

-Why not, I ma tank

-Great! Group up boyz!

-Greeting zmortalz!

Сокращения в языке интернет-общения широко представлены в чате онлайн-игр в виде аббревиатур, смайликов и логограмм, которые включают в себя инициальные аббревиатуры, опущение гласных, усечение исходного слова, нестандартное написание и окказиональные аббревиатуры.

Аббревиация – это сложение усеченных основ или усеченных и полных основ слова. Она включают в себя инициализацию, опущение гласных и усечение слов. Во-первых, мы будем иметь дело с категорией инициализма. Инициализация формируется из начальных букв слов или словосочетаний путем их сложения. Инициализация является неотъемлемой частью лексического запаса геймера, поскольку именно этим способом формируются сокращенные формулы вежливости и основные игровые термины.

- FAQ = Frequently Asked Questions
- PWI = Perfect World International
- np (no problem)
- ftf (face to face)
- cac : (corps à corps)
- DPS (Damage per second/ daño por segundo/ dégats par seconde)
- PNJ (Personaje no jugable)

Таким же образом формируются и обозначения игровых локаций, особенно, когда географическое название состоит из двух и более слов. Ниже

приведены сокращения игровых топонимов в испанском и их аналоги в английском языке:

- BU (Bosque del Unicornio) /UF (Unicorn Forest)
- VC (Valle de cicatrices) /VS (Valley of Scarred)
- MR (Mar de Realidad)/ SR (Sea of Reality)
- VE (Villa Eliseo) /EV (Elyseum Village)
- Omitions

Говоря об инициализмах, мы подразумеваем что в слове опускается всё, кроме его начальной буквы, но когда мы говорим о пропуске, имеем в виду, что и другие буквы из разных частей слова могут опускаются.

- tmrw (tomorrow)
- msg (message)
- pls, plz (please)
- dsd (desde)
- trd (tarde)

Почти каждое слово можно подвергнуть подобным изменениям по-разному. Обычно это гласные, которые можно легко опустить, причина в том, что алфавит существовал и без гласных до прихода греческого языка с их алфавитом, и все же было возможно понять все слова. Например, thx, tnx, thks (thanks).

Усечение основы

Категория усечения характеризуется отсутствием одного из значимых элементов слова, обычно в конце, но иногда и в начале исходного слова. Начальное усечение формируется путем отсечения первой части слова, например:

- fro (Afro)

- berg (iceberg)

Конечное усечение характеризуется отсечением, соответственно, конечной части слов, и часто имен, например:

- comp (computer)
- prob (problem)
- cim (Cimetière)
- Rob (Robert)

Срединное усечение - это форма сокращения, которая сохраняет начало и окончание исходного слова.

- congrats (congratulations)

Последняя разновидность усечения основы слова состоит в том, чтобы отсечь начальную и заключительную часть слова. Это называется краевое усечение:

- flu (influenza)

Логораммы, или логографы.

Логограммами называются знаки, которые представляют собой слова или их части, а в случае текстовых сообщений это также одиночные буквы, цифры, типографские символы или комбинация части слова с числом. Примеры логограмм в английском языке:

- 2day (today)
- b4 (before)
- l8er (later)

В испанском языке:

- salu2 (saludos)
- kns2 (cansados)
- a10 (adios)

Таким образом, являясь частично или полностью омонимичной какой-либо части слова, цифра может её заменить для экономии времени на написание слова. Today = 2day, two+day, saludos = salu2, salu+dos, итакдалее.

Нестандартное правописание включает в себя представление неформальной и диалектической речи, например британский английский, который проникает в язык интернет-общения и формирует новые сокращения. На него также влияют рекламные ролики, литературные диалекты. Примерами нестандартного правописания в английском языке являются:

- sorta (sort of)
- wanna (want to)
- gonna (going to)
- dat (that)

В испаноязычном чате при этом работают те же механизмы словообразования:

- eys (ellos)
- wapo (guapo)
- wnas (buenas)

Следующая категория – окказиональные аббревиатуры. Процесс создания фиксированных текстовых выражений существует в течение длительного времени, но окказионализмы получаются в результате изменения старых выражений. Обычно уже существующая аббревиатура изменяется путем добавления нового дополнительного слова, которое определяет исходный термин. Примеры:

IMO (in my opinion) – оригинал

IMHO (in my humble opinion)

IMHBCO (in my humble but correct opinion)

На словообразовательном уровне мы можем отметить активное использование коммуникантами окказионализмов, семантически переосмысленных частей речи, а также языковых новообразований, созданных по аналогии с существующими словообразовательными моделями. Подобные явления, как часть самопрезентации, могут характеризовать одного из коммуникантов или являться типичной чертой целого канала как частного дискурса.

Кроме того, создание окказионализмов заключается в том, что когда мы создаем текстовую фразу, мы можем использовать все типы формирования текстовых выражений сразу без пробела.

Британский филолог, профессор Дэвид Кристал приводит следующий пример аббревиации с использованием всех ее типов [Crystal 2008:54]):

- Ijc2sailuvu (I just called to say I love you)

Аббревиатуру образует последовательность: full word + two initialisms + logogram + shortened word + full word + nonstandard spelling + logogram.

Emoticons

Смайлики, также называемые эмотиконами, официально были приняты в 1982 году, после того профессор Университета Карнега - Меллона Скотт Фальман предложил использовать последовательность символов **:-)** в качестве улыбки.

Разница между личной беседой и интернет-коммуникацией заключается в том, что, когда мы пишем, мы не можем выражать эмоции ни

мимикой, ни интонацией, поэтому выражение может стать двусмысленным. [Crystal 2001: 39]. Функция смайликов заключается в том, чтобы устранить эту двусмысленность, используя комбинацию знаков препинания, иногда также символ или число, чтобы создать изображение лица, которое выражает наши чувства, как, например, грусть, удивление, счастье, гнев. Смайлики относятся к категории пиктограмм, что означает, что графический знак визуально изображает подразумеваемый концепт или информацию.

Наиболее популярными в чатах интернациональных онлайн-игр считаются следующие смайлики:

- :) (радость)
- ;) (подмигивание)
- :((грусть)
- :D (широкая улыбка)
- xD (смех)
- :P (показывание языка)

В то же время для русскоязычного чата наиболее распространенным будет изображение эмоций одними лишь скобочками, поставленными на конце слова или в конце всего предложения, например:

- Ок)))
- ((

Отметим, что многие слова, изначально английского происхождения, перетерпевшие различные изменения, вошли сразу в несколько языков мирового общения без изменений. В русскоязычном чате они пишутся при помощи транслитерации. Это объясняется тем, что зачастую, это игровые термины, не имеющие аналогов в русском, испанском, французском и других языках, но понятные всему игровому миру. Кроме того, являясь основными терминами онлайн-игр, они становятся понятны всем игрокам, общающимся

в мировом чате сразу. Например: bug (баг), buff (баф), boss (босс), bot (бот), craft (крафт), drop (дроп), farm (фарм), hack (хак), kick (кик), lag (лаг), mana (мана), spam (спам), skill (скилл), twink (твинк).

Таким образом, все вышеперечисленные примеры аббревиации и использования смайликов в онлайн чатах многопользовательских ролевых игр демонстрируют механизмы создания особого языка геймеров. Данные сокращения помогают игрокам существенно экономить время при общении посредством переписки, а также максимально сократить используемое пространство чата. Кроме того, посредством применения специальной лексики игроки наиболее точно передают желаемую информацию, в том числе унифицируя ее для носителей разных языков.

Использование игрового сленга и принятых условных обозначений оказывает существенное влияние на создаваемый в сети образ персонажа. Именно владение игровой лексикой позволяет выглядеть более опытным и грамотным пользователем по сравнению с еще не владеющим данной системой обозначений новичком. Получается, что персонажу даже не обязательно мастерски справляться с заданиями или талантливо руководить отрядом, чтобы казаться успешным геймером, по крайней мере в чате. Поэтому игроки стремятся как можно скорее освоить данный «язык», чтобы затем использовать в переписке уже игровые обозначения. Так и создается особая языковая среда, свой код, объединяющий геймеров и выделяющий их среди остальных людей.

2.7. Орфографический аспект

Грамотное письмо имеет немаловажное значение для любого рода лидеров в кругу геймеров. Если глава так называемой гильдии, а точнее узкого

круга действующих лиц внутри самой видеоигры, делает непозволительные погрешности в письме, это говорит о нем, как о человеке несерьезном. Таким образом он не соответствует статусу руководителя. Однако это касается лишь серьезных моментов: во время товарищеских споров и разговоров с членами группы лидер может пользоваться неформальным сленгом. Но если в одних сообществах правильное письмо возможно полностью проигнорировать, то существуют группы, где юзеры самоотверженно исправляют человека, допустившего помарку или погрешность в главном чате. Они готовы бороться с безграмотностью и в большинстве случаев воздействуют на геймеров, вызывая отрицательную позицию к себе со стороны игрового сообщества. Для таких людей был введен специальный термин – "грамматические нацисты", или "граммар-наци" по ассоциации с английским вариантом написания выражения. Они не являются составляющим звеном определенной группы. Каждого, проявляющего пристальное внимание к письму остальных геймеров, можно отнести к грамматическим нацистам. К примеру:

- What's around the temple?

- seemslie knothing…

-You should knowt ha tyou'remis spelling "like".

- Ooops! Grammarnaziaround, saveyourselves!:)

Необходимо особо выделить случаи, когда подобным геймерам не только не препятствуют, но и всячески поддерживают их. И таких случаев множество. В игровом сообществе к людям, кто неумеренно исправляет ошибки, относятся намного теплее, чем к тем, кто сверх меры выполняет ошибки в правописании. Из этого напрашивается заключение: умеренное применение всех видов языковой игры в нужных местах создает эффект общительности и адаптируют людей к лояльному отношению. В игровой компьютерной среде контактировать к ними легче, чем тогда, когда используется один конкретный языковой прием.

2.8. Морфологический аспект

Действия морфологического уровня, применяемые участниками коммуникации в качестве составляющего звена языковой игры, используются не так часто, как действия фонетические и словообразовательные. Но и здесь можно найти любопытные моменты. Можно увидеть дробление или урезание словоформы, наряду со смысловой нагрузкой: это окрашивает изречение вспомогательным смыслом. К примеру: Inv-Usually short foreither "Invite" or "Inventory". Также часто можно встретиться с фактом отсутствия основы слова. В большинстве случаев такой эффект происходит из-за тенденции на спонтанную речь, где делается незначительный интервал между репликами. Допуская ошибку в написании слова, участник коммуникации, как правило, исправляет себя, в следующей строке копируя слово или выражение с допущенной помаркой. Но и здесь можно встретить случаи языковой игры. В дискурсе вышеописанный прием берет на себя положительный лейтмотив, акцентируя внимание на участниках коммуникации. Происходит обыгрывание самого процесса, а не его признака.

Раздутая импульсивность участников общения выражается двумя методами: с помощью графических средств (эмотивов, многоточия, огромного количества восклицаний и вопросов), с помощью междометий (неизменяемых лексико-грамматических и словообразовательных конструкций, выражающих чувства и эмоции), которые сразу проскальзывают при поверхностном прочтении. Часто переписка становится обменом примитивных составляющих и представляет собой междометия, пиктограммы или ругательные слова. Следовательно, в массовых многопользовательских онлайн-играх в качестве средства языковой игры отмечается динамичное применение морфологических категорий, хотя данный процесс не продуктивнее, чем употребление фонетических и словообразовательных категорий. Вызывает

интерес и массовое применение второстепенных частей речи – междометий, частиц, предлогов, которые придают вспомогательную смысловую нагрузку письму.

2.9. Синтаксический аспект

Синтаксические звенья языковой игры занимают в дискурсе многотысячных юзеров онлайн-игр меньше места, чем звенья других уровней.

При глубоком изучении дискурса на данном языковом уровне рассматриваются как компоненты языковой игры, так и синтаксические конструкции, отображающие нюансы конфигурации этого вида дискурса.

Подавляющее большинство текстовых сообщений онлайн-игр состоят из неполных и односоставных предложений: это объясняется тем, что коммуникация осуществляется в реальном времени. Поскольку обмен репликами происходит быстро, они практически отражают семантику, содержат лишь формально-структурный минимум, нужный для понимания участниками коммуникации друг друга. Как правило, личные местоимения практически не пишутся, опускаются второстепенные и однородные члены предложения: они восстанавливаются из контекста или домысливаются человеком. Тенденция на спонтанную речь внесла корректировки и в пунктуационные каноны литературного языка в этом виде дискурса.

2.10. Особенности организации коммуникативного пространства онлайн-игры (на примере игры The Lord of the Rings Online)

Коммуникативное пространство традиционной онлайн-игры содержит несколько источников речевой информации:

- диалоговое окно (чат), которое позволяет общаться как в группах, так и индивидуально;

- ономасиологические пространства – топонимы (географические объекты, включая урбанонимы – названия элементов городского ландшафта), антропонимы (имена игровых и неигровых персонажей);

- сюжетные ролики, подразумевающие персонаж в контекст событийной ткани игры;

- справочные окна (подсказки в процессе игры, связь с администрацией, сайт игры, игровая навигация);

- интерфейс.

Первые три пункта организуют коммуникативное пространство игрока и персонажа, а два последних обозначают только пространственное поле игрока. При этом особый интерес вызывают диалоговые окна: они являются единственной областью коммуникации, в которой игрок обменивается речевой информацией.

Диалогическая, или полилогическая структура коммуникации онлайн-игры выделяется среди всех остальных: она заслуживает особого внимания, поскольку отражает коренные изменения в коммуникативных представлениях современного российского социума. Как считает А.А.Чувакин, за последние десятилетия наше речевое общение пережило кризис. Главным показателем кризиса ученый считает тенденцию "к постепенной замене, господствующей долгие десятилетия коммуникативной парадигмы монологического типа на коммуникативную парадигму диалогического типа". Другими словами, в современном обществе, вопреки многовековому культивированию искусства монолога, человек вынужден осваивать искусство диалога. Однако у кризиса отмечается и позитивное начало: это движение общества к "очеловечиванию" речевой коммуникации, уход от "бесчеловечного" стандарта общения.

Следовательно, можно сказать, что развитие игровой онлайн-коммуникации – естественное и позитивное следствие активных процессов, происходящих в российском обществе.

Принципы общения в пространстве диалоговых окон онлайн-игры становятся ближе к коммуникации в реальном мире в большей степени, чем к общению на форумах. Игра предполагает большую свободу самовыражения, которая достигается за счет более легкого и позитивного отношения пользователей к альтернативной реальности, чем к объективной. Кроме прямой переписки, в чате появляется возможность демонстрации своих мыслей и эмоций наглядно, используя образ персонажа, имя и биографию, заставляя его действовать в соответствии с потребностями игрока.

В Таблице 1 предложена оценка коммуникативных параметров, представляющихся значимыми в организации пространства игрового общения в «The Lord of the Rings Online».

Таблица 1 – Оценка коммуникативных параметров, представляющихся значимыми в организации пространства игрового общения в «The Lord of the Rings Online».

Параметры	**The Lord of the Rings Online (Властелин Колец)**
1	**2**
1. Доступ	Платный. На сайте присутствует возможность обновления игры. Высокий уровень графики, простое и понятное меню создания героя. Автоматическая установка обновлений после приобретения и активации кода.

Параметры	The Lord of the Rings Online (Властелин Колец)
1	2
2. Контингент пользователей	В основном люди 10-50-ти лет, интересующиеся «фэнтези» и произведениями Джона Толкина. Зачастую играют в нее несколько членов одной семьи.
3. Сюжет	Сюжет разработан на основе всемирно известного произведения Дж. Толкина. Сюжетная линия четко проходит через все игровые миссии.
4. Выбор имени главного героя	В связи с определенным сюжетом игры именовать персонажа можно, опираясь на общий мотив игры, используя исключительно эстетичные и этичные названия.
5. Ограничения в именах и переписках	Запрещено использовать брань в именах, а также отправлять неэтичные сообщения в чат игры. Если пользователь не реагирует на жалобы администрации, то она вправе заблокировать ему доступ.

Параметры	The Lord of the Rings Online (Властелин Колец)
1	2
6. Необходимость в преодолении бранных речевых ограничений, методы ее употребления	Обойти запрет по использованию некультурной речи можно только, не маскируя и не употребляя ее в принципе в своем аккаунте.
7. Тип культурного и речевого направления	Этичное направление подобно реальной жизни. Малознакомые люди обычно ведут себя подчеркнуто вежливо друг к другу как в игре, так и действительности.
8. Разнообразие тем	Свобода в коммуникации, большое количество различных тем, которые выходят за границы виртуальной реальности.
9. Сосуществование игровой и неигровой коммуникации	Зачастую бытовое и онлайн-общение, становясь одним целым, перестает отличаться друг от друга. Вопросы, связанные с играми, решаются на уровне повседневных проблем.

Параметры	The Lord of the Rings Online (Властелин Колец)
1	2
10. Наличие заготовленных реплик и частота их применения	Заготовленные реплики необходимы для сохранности полноценного сюжета и исходят от неигровых героев. В других случаях игроки могут свободно общаться между собой, задавать друг другу вопросы, но исключительно в вежливой, неагрессивной форме. Больше всего в игре ценится положительная характеристика персонажа, нежели доскональные знания сюжета.
11. Выбор прохождения игры (индивидуально/коллективно)	Проходить игру можно как индивидуально, так и коллективно (по желанию пользователей). Так как в игре присутствуют непростые задачи, установление контакта с остальными игроками будет крайне полезным друг для друга.
12. Активность игроков в коллективе в различных игровых ситуациях	Определенная группа персонажей, в зависимости от ситуации, собирается вместе для решения трудных задач либо при необходимости других игроков в коллективе и онлайн-общении.

Параметры	The Lord of the Rings Online (Властелин Колец)
1	2
13.Наличие общепринятой терминологии компьютерных игр	Игровая терминология, уместная для онлайн-коммуникаций, используется нечасто и только при необходимости для экономии речевых средств (обычно 1-2 раза на каждой странице чата).
14.Употребление игровых сленгов и жаргонизмов, предназначенных для определенной игры	Часто пользователи применяют в сетевом общении сленги и жаргонизмы, относящиеся к конкретной игровой платформе (приблизительно 6-8 раз на каждой странице беседы). Игроки используют такой тип общения для косвенной передачи опыта в той или иной игре собеседника и с целью речевой экономии. Данная игра является не сильно сложной и открытой, поэтому в определенной системе общения не нуждается.
15. Выражение социальных особенностей пользователя путем личного общения	Пользователь может выражать свои социальные особенности с помощью личных бесед, когда отсутствует игровая напряженность. Благодаря огромному количеству схожих интересов, направленных на творчество Дж. Толкина, у игроков складывается содержательное онлайн-общение на основе разнообразных тем, интересующих большинство юзеров.

Параметры	The Lord of the Rings Online (Властелин Колец)
1	2
16. Онлайн и реальная информативность связи	Игровая и неигровая информативность уравновешена. Происходит общение между игроками одного сообщества (во многих сетевых играх пользователи могут сформировывать кланы, братства, содружества, включающие в себя до сотни различных людей).
17.Основная мотивация коммуникации	Основой игрового общения является не интерес к новым сведениям, а улучшение эмоционального состояния за счет языковых игр и активных шуток других людей.

Исходя из вышеперечисленных в таблице данных, можно заметить, что больше половины характеристик относится к культурноречевому аспекту коммуникации игроков. Игра, базирующаяся на литературном произведении, предполагает наличие у пользователей особенного этического ценза, напрямую влияя на уровень игрового онлайн-общения.

От навыков общения, которые используют юзеры в чате, зависит адаптация и главного героя, и самого пользователя в игровых условиях. Переписки игроков имеют широкий диапазон тем и не ограничиваются на внутриигровом сюжете. Таким образом, человек должен уметь свободно переходить с регистра игрока на героя и наоборот. Например: «Я пойду на аукцион, чтобы купить рецепты, а потом выгуляю свою собаку». В данной

реплике можно увидеть, что первая часть описывает действия героя в игре, а вторая – пользователя «на бытовом уровне».

Игровое общение по сети, подобно реальному общению. Оно может состоять из ряда конкретных людей, для которых в игре предусмотрены различные типы каналов:

1) главная беседа, разделяющаяся на определенные районы игрового пространства;

2) торговый, предназначенный для купли-продажи игровых вещей;

3) коллективный, где пользователи по своему желанию объединяются в группы для выполнения сложных задач;

4) клановый – чат сформировавшейся группы игроков, в который вступают юзеры на определенное время;

5) приватная беседа. Из этого следует, что онлайн-общение может быть направлено как на двух человек (приватная беседа), так и на разномасштабную группу игроков (общие чаты).

Проанализируем характер коммуникации кланов на примере сетевой игры «Властелин колец онлайн». Как и в настоящей жизни, специфика игры направлена на объединение незнакомых людей в постоянные и непостоянные сообщества с целью решения конкретных проблем. Для любой гильдии, содружества, рейда предназначен специальный чат. Так, один пользователь может входить сразу в несколько одноуровневых и многоуровневых бесед. Каждая группа людей в игровом пространстве связана общими интересами и целями.

Основываясь на игровом опыте, среди участников гильдий сразу выделяется группа лидеров, которые зачастую являются создателями сообществ и активными коммуникантами в одном лице, а другие игроки, входящие в состав клана, считаются второстепенными членами. Уверенность пользователя игровой онлайн-платформы, его общительность и

естественность в виртуальной среде напрямую зависит от атмосферы внутриигрового сообщества, в котором он состоит.

Коммуникация в чатах гильдий напоминает устный разговор в реальной жизни. Обычно беседы наполнены разнообразием тем, самопроизвольно переходящих из одной в другую.

Многоуровневый чат может состоять из ряда взаимодействующих полилог ов с произвольной сменой темы (как в устном разговорном общении).

Обнаруживаются два основных типа взаимодействия полилогов: разветвленные и пересекающиеся полилоги.

Часто разноуровневая беседа основывается на взаимодействующих разветвленных и пересекающихся полилогах. В приведенном ниже примере можно найти разветвление изначально единого, но, по итогу, постоянно разбивающегося на разные темы полилога (микрополилоги). При таком общении коммуникаторы легко различают сообщения участников, которые относятся к различным микрополилогам, проявляя сложные навыки коммуникации.

Заключение

Настоящее исследование посвящено изучению виртуального дискурса многопользовательских онлайн-игр и феномена карнавализации в игре. Основным исследовательским материалом стали реплики из чата игры, лексический минимум, используемый пользователями одних из самых популярных MMORPG (Perfect World International, Forsaken World и The Lord of the Rings Online) в переписках и разговорах онлайн, как и всецело коммуникативное пространство данных игр.

Виртуальный дискурс массовых многопользовательских онлайн-игр понимается нами, как процесс общения, происходящий в определённой виртуальной игровой ситуации, обусловленной игровым временным пространством, между двумя (или более) участниками, нацеленный на успешное осуществление коммуникации. Целью общения чаще всего является организация команды, обсуждение игровой стратегии, плана действий или переписка на личные темы. Созданное игроками лингвистическое пространство позволяет им пользоваться особым игровым языком и системой обозначений для успешной коммуникации и, что не менее важно, создания образа опытного игрока.

Главной особенностью дискурса онлайн-игры в работе признаётся речевое воздействие, которое может быть воспроизведено при помощи, как текста, так и большого количества невербальных приёмов общения. Речевое воздействие имеет своей целью установление контакта с другими пользователями онлайн-игры таким образом, что игроки идут на сотрудничество, а при общении часто используют «маски», поддерживая созданный ими образ.

Таким образом, активное развитие индустрии онлайн-игр поддерживается устойчивым потребительским спросом. Этот спрос обусловлен рядом специфических особенностей игровой онлайн-коммуникации – таких как конфиденциальность, свобода в выборе любой социокоммуникативной роли с

произвольными статусными, возрастными, гендерными и др. параметрами, возможность структурирования альтернативной реальности, информационная и социальная комфортность (при низкой ненаправленной конфликтности), наличие меньших коммуникативных обязательств, сравнительно легкое моделирование и поддержание речевого имиджа. Хоть базовые социальные характеристики реального человека (игрока) в рамках игрового общения и деактуализируются, но проявляющиеся в игровой коммуникации показательные свойства реальной личности – интеллект, образованность, доброжелательность, внутренняя культура — сохраняют неизменную значимость как при оценке собеседниками персонажа, так и при оценке игрока. Игра предполагает большую свободу самовыражения, достигающуюся за счёт более лёгкого отношения пользователей к альтернативной реальности, чем к объективной. Кроме собственно переписки в чате, есть возможность демонстрации своих мыслей и эмоций более наглядно, используя персонажа, для которого можно произвольно выбрать образ, биографию, имя и которого можно заставить действовать в соответствии с потребностями игрока.

В настоящей работе было рассмотрено речевое воздействие в рамках виртуальных многопользовательских онлайн-игр как когнитивная особенность дискурса в общем, и дискурса игр данного жанра. Он характеризуется широким набором определенных языковых средств, необходимых для увеличения степени свободы общения геймеров в виртуальном пространстве, экономии времени и упрощения взаимопонимания между представителями разных стран и культур, а также характерных только для конкретного вида дискурса.

На основе данного исследования можно сделать вывод, что различные приёмы, используемые современными игроками в сфере онлайн-игр, упрощают игровой процесс, позволяют создать виртуальную личность, а также способствуют созданию особого игрового кода, объединяющего пользователей со всего мира. Что, в свою очередь, означает, что изучение этих приёмов может дать результаты в исследовании межкультурной коммуникации. Исследование также показало, что социальный и

коммуникативный феномен игрового онлайн-пространства состоит в том, что оно быстрее и проще принимает людей, чем сложный настоящий мир. При этом пространство любой массовой онлайн-игры соответствует культурным потребностям пользователя и даёт возможность свободной и обширной коммуникации. Этим обусловливается перспективность темы исследования, возможность в дальнейшем в сопоставлении изучать коммуникативные пространства онлайн-игр и других форм электронного речевого общения.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. Агапов О.Д. Виртуальность как проблема социальной философии.[интернет - источник] URL: http://ruslan.ksu.ru/phil/0-737566/026-029.pdf

2. Арутюнова, Н.Д. Дискурс / Н.Д. Арутюнова // Лингвистический энциклопедический словарь / Гл. ред. В.Н. Ярцева - М. : Сов. Энциклопедия, 1990.

3. Балла, О. Человек возможный [Электронный ресурс] / О. Балла // Знание – сила. – 2002. – № 8 Игры XX века //http://www.znanie–sila.ru/online/issue_1762.html. – Загл. с экрана.

4. Бахтин М.М. Проблема речевых жанров. // Эстетика словесного творчества. М., 1979.

5. Бахтин М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура средневековья и Ренессанса. — М., 1965; 1990

6. Bogost, 2006. Ян Богст, статья «Беспорядочность видеоигр». Lenta.ru: Культура: Игры: Геймификация всей страны.

7. Бахтин М. М. Эстетика словесного творчества / Походаев В. С.. — Москва: Искусство, 1986.

8. Бенвенист, Э. Общая лингвистика / Э. Бенвенист. – 3–е изд. – М. : Эдиториал УРСС, 2009.

9. Берн, Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений; Люди, которые играют в игры. Психология человеческой судьбы: пер. с англ. / Э. Берн. - СПб.: Лениздат, 1992.

10. Бергельсон М.Б. Конструирование Адресата в условиях виртуальной коммуникации. // Русский язык: исторические судьбы и современность. Труды и материалы. М., 2004

11. Бочарова, Л. В. История ролевого движения в Росси - от Античности до Нового времени [Электронный ресурс] /Л. В. Бочарова // Сайт свободных

игровых коммуникаций.// http://www.alexander6.ru/alexander6/166940. - Загл. с экрана.

12. 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. -

13. Вальтамский, Д. Ролевая субкультура в контексте виртуализации [Электронный ресурс] / Д. Вальтамский // Теория и практика ролевых игр: выступление на семинаре. - Санкт-Петербург, 2001. // http://darth.by.ru/articls/subkult.htm. - Загл. с экрана.

14. Вержбицка А., Речевые акты//Новое в зарубежной лингвистике, выпуск Лингвистическая прагматика,- М: Прогресс, 1985

15. Войскунский А.Е. Развитие речевого общения как результат применения Интернета // Конференция "Социальные и психологические последствия применения информационных технологий".[интернет - источник] URL: http://psynet.by.ru/texts/voysk6.htm

16. Гадамер Ханс-Георг. Игра искусства/пер. С нем. А.В. Явецкого//вопросы философии.-2006.-№8.

17. Галичкина Е. Н. Специфика компьютерного дискурса на английском и русском языках [на материале жанра компьютерных конференций] // Автореферат на соискание учен. степени канд. филол. наук. Волгоград, 2001.

18. Горелов И. Н. Невербальные компоненты коммуникации. - М.: «Наука», 1980.

19. Грайс, Г. П. Логика и речевое общение / Г. П. Грайс // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 16. Лингвистическая прагматика. - Москва : Прогресс, 1985.

20. Греймас А.Ж., Курте Ж. Семиотика. Объяснительный словарь теории языка // Семиотика. 1983.

21. Дейк, ван Т.А. Стратегии понимания связного текста / Т.А. ван Дейк, В. Кинч // Новое в зарубежной лингвистике. - М. : Прогресс, 1988. - Вып. 23.

22. Дейк, ван Т.А. Язык. Познание. Коммуникация : пер. с англ. / Т.А. ван Дейк. - М. : Прогресс, 1989.
23. Дейк, ван Т.А. Ideology: A Multidisciplinary Approach. London: Sage, 1998.
24. Демьянков, В.З. Текст и дискурс как термины и как слова обыденного языка / В.З. Демьянков // Язык. Личность. Текст : сб. ст. к 70-летию Т. М. Николаевой / Ин-т славяноведения РАН; отв. ред. В.Н. Топоров. - М. : Языки славянских культур, 2005.
25. Звегинцев, В. А. О цельнооформленности единиц текста / В.А. Звегинцев // Известия АН СССР. Сер. литературы и языка. - 1980. - Т. 39. - № 1.
26. Иванов М.С. Психологические аспекты негативного влияния игровой компьютернойзависимости на личность человека // Психологический журнал, 1999.
27. Карасик, В.И. О типах дискурса / В.И. Карасик // Языковая личность: институциональный и персональный дискурс : сб. науч. тр. - Волгоград : Перемена, 2000 .
28. Киров, Е.Ф. Цепь событий - дискурс/текст - концепт // Актуальные проблемы лингвистики и межкультурной коммуникации. Лингводидактические аспекты МК : материалы науч. сессии фак-та ЛиМК ВолГУ. - Волгоград, апрель 2003 : сб. науч. ст. - Волгоград : Изд-во «Волгоград», 2004. - Вып. 2.
29. Кибрик, А. Е. Язык / А. Е. Кибрик // Лингвистический энциклопедический словарь. - Москва, 1990.
30. Колшанский Г.В. Коммуникативная функция и структура языка/URSS, 2007.
31. Костырко, В. Когда даешь слишком много свободы, - это нервирует (интервью с Николаем Дыбовским) [Электронный ресурс] / В. Костырко // ПОЛИТ.РУ [Прагматика культуры]. – 2007. //http://www.polit.ru/culture/2007/01/10/dybovsky.html.

32. Максимов, Е. Почему не стоит играть? [Электронный ресурс] / Е. Максимов // Сайт свободных игровых коммуникаций. - 2018. - 29.05. // Режим доступа: http://www.alexander6.ru/alexander6/28801.

33. 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 /

34. Мошков Н.А. Художественно-выразительные средства компьютерных игр : типология и эволюция. Диссертация кандидата искусствоведения : 17.00.09 [Место защиты: С.-Петерб. гуманитар. ун-т профсоюзов].- 2011.

35. Муравлянский, Д. Методическое пособие по ролевым играм для начинающих [Электронный ресурс] / Д. Муравлянский // Сайт свободных игровых коммуникаций//http://www.alexander6.ru/alexander6/131946.

36. Немов, Р. С. Психология : учеб. для студ. высш. пед. учеб. заведений : в 3 кн. - 4-е изд. / Р.С. Немов. -М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2001. - Кн. 2:

37. Пажитнов, А. П. Логическая структура компьютерной игры [Электронный ресурс] / А. П. Пажитнов // Микро-процессорные средства и системы. - 1987. - № 3 // Виртуальный компьютерный музей //http://www.computer-museum.ru/games/0.htm.

37. Пиз Аллан. Язык телодвижений: как читать мысли других людей по их жестам. - М. : Ай – Кью.

38. Пиз Аллан. Язык жестов: увлекательное пособие для деловых людей. - М. : Ай - Кью, 1992.

39. Почепцов, Г. Г. Теория коммуникации / Г. Г. Почепцов. - Москва : Рефл-бук Ваклер, 2001.

40. Попова И. Л. Книга М. М. Бахтина о Франсуа Рабле и ее значение для теории литературы. — М. : ИМЛИ РАН, 2009.

41. Потапова, Р. К. Речь: коммуникация, информация, кибернетика: учеб. пособие / Р. К. Потапова. - 4-е изд. - Москва : ЛИБРОКОМ, 2010.

42. Психологический лексикон. Энциклопедический словарь в шести томах / ред.-сост. Л. А. Карпенко ; под общ. ред. А. В. Петровского. - Москва : ПЕР СЭ, 2006.
43. Психология общения: энцикл. Словарь / под общ. ред. А. А. Бодалева. - Москва : Когито-Центр, 2011.
44.Рюкле Хорст. Ваше тайное оружие в общении: мимика, жест, движение. - М. : Интерэксперт: Инфра - М, 1996.
45. Степанов, Ю.С. Альтернативный мир, Дискурс, Факт и Принцип причинности / Ю.С. Степанов // Язык и наука конца 20 века. - М. : РАН, 1996.
46. Сухих, С. А. Личность в коммуникативном процессе / С. А. Сухих. - Краснодар, 2004.
47. Харрис З. «Дискурс-анализ» // Language. 1952. V. 28. № 1. P.
48. Хейзинга, Й. Homo ludens. Человек играющий. Сост., пер. и предисл. Д.В. Сильвестрова. Комм Д. Харитоновавича. СПб: Издательство Ивана Лимбаха, 2011.
49. Хейзинга, Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня: пер с нидерл. / Й. Хейзинга / Общ ред. и послесл. Г. М. Тавризян. - М.: Издательская группа «Прогресс»: «прогресс-академия», 1992.
50. П. Шародо. Charaudeau, P. Langage et discours / P. Charaudeau. – Paris : Hachette, 1983
51. Югай И. И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX–XXI веков: Дис. канд. иск-ния: 17.00.09. (.doc)
52. Якобсон, Р. Избранные работы / Р. Якобсон. – Москва, 1985