

Санкт-Петербургский государственный университет

МЕЛЬНИКОВ Роман Александрович

Выпускная квалификационная работа

Особенности англоязычного дискурса видеоигр (на материале игровых чатов и форумов)

Уровень образования: магистратура

Направление: 45.04.02 “Лингвистика”

Основная образовательная программа ВМ.5799: “Дискурс и вариативность английского языка”

Научный руководитель:

к.ф.н., ст. преп. Кафедра английской
филологии и лингвокультурологии,

Кудря Светлана Владимировна

Рецензент:

к.ф.н., доцент ФГБОУВО

“Санкт-Петербургский государственный
экономический университет”,

Абубакарова Бриллиант Магомедовна

Санкт-Петербург

2023

Оглавление

Введение.....	3
Глава 1 Теоретические основы изучения дискурса видеоигр	7
1.1. Видеоигра как разновидность дискурса	7
1.2. Интернет как коммуникативная среда	19
1.3. Основные направления изучения дискурса видеоигр	26
1.4. Основные направления исследований языка геймеров на игровых форумах и чатах.....	32
1.5. Видеоигры в контексте глобального английского языка.....	39
Выводы по Главе 1	43
Глава 2. Практическое исследование дискурса видеоигр.....	45
2.1. Анализ вариативности языковых репрезентаций игровых объектов в дискурсе видеоигр	45
2.2. Анализ специфики общения между игроками в рамках тем дискурса видеоигр	54
2.3. Лексико-семантические варианты использования сленга видеоигр в интернет-дискурсе.....	64
Выводы по Главе 2	69
Заключение	72
Список использованной литературы.....	74
Список использованных словарей.....	81
Список использованных источников примеров.....	81
Приложение 1. Заранее определенные ответы в игре «Overwatch»	83
Приложение 2. Интерпретация сленга видеоигр в интернет-дискурсе.....	83
Приложение 3. Иллюстрация слова «loot» в видеоигре «World of Warcraft». 85	

Введение

Данная работа посвящена анализу языковых особенностей общения участников дискурса видеоигр.

Актуальность настоящей работы определяется тем, что она написана в русле дискурс-анализа и современных прагма-коммуникативных описаний дискурса видеоигр. Несмотря на развитие индустрии видеоигр в России, а также большой объем накопленного опыта перевода игр, опыт их локализации на русский язык до сих пор практически не рассматривался с позиции дискурс-анализа источника.

В качестве **объекта** исследования выступает дискурс разных видеоигровых жанров. **Предметом** исследования являются высказывания участников игрового дискурса в живом игровом виртуальном общении.

Теоретической основой исследования послужили работы по теории дискурса видеоигр (Ensslin 2012, Juul 2007, Харлашкин 2016), речевых актов и речевых жанров (Бахтин 1986, Серль 1986, Арутюнова 1990), интернет-дискурса и интернет-жанров (Галичкина 2001, Щипицына 2009, Crystal 2001), по особенностям общения на форумах и чатах (Ачилова 2018, Колокольцева 2018), а также работы, посвященные анализу особенностей употребления игрового сленга (Горшков 2017, Новиков 2014).

Цель данного исследования состоит в выявлении и описании особенностей англоязычного дискурса видеоигр.

Для достижения цели исследования необходимо решить следующие **задачи**:

1. Определить понятие дискурса видеоигр, его агентов, описать его типы (среды общения).
2. Уточнить специфику англоязычного дискурса видеоигр, описать его цели и ценности.
3. Проанализировать распространенность игрового сленга в интернет-дискурсе.

4. Проанализировать лексические и грамматические особенности дискурса видеоигр.

5. Провести прагма-коммуникативный анализ игровых объектов.

Материалом исследования служат видеоигры, созданные разработчиками в англоязычной лингвокультуре, обсуждения видеоигровых объектов игроками на англоязычных форумах, посвященных тематике видеоигр. Также в качестве материала выступают внутриигровые чаты и игровые форумы, посвященные обсуждению содержания игры, стратегий и тактик проведения игры.

Для решения задач применяются следующие **методы**:

- 1) Метод лингвистического описания;
- 2) Метод лексико-семантического анализа;
- 3) Метод сопоставительного анализа;
- 4) Метод когнитивного анализа;
- 5) Метод прагма-коммуникативного анализа.

Научная **новизна** настоящего исследования заключается в том, что впервые проводится попытка описать развитие языка субкультуры геймеров на таком материале как обсуждения на игровых форумах и чатах.

Теоретическая значимость заключается в исследовании специфики языка геймеров в рамках тем дискурса видеоигр и интернет-дискурса. Данная работа вносит вклад в развитие теории дискурса и коммуникативной лингвистики и английскую лингвокультурологию, а также в изучение глобального английского языка.

Практическая значимость исследования предполагает, что проанализированный материал поможет значительно улучшить работу по локализации видеоигр.

Основные положения, выносимые на защиту:

- 1) Игроки употребляют в речи разнообразные названия существующих объектов игры в обсуждениях на специализированных игровых темах и форумах.

- 2) Предложенный в настоящем исследовании прагма-коммуникативный анализ игровых объектов позволяет обозначить ряд факторов, влияющих на формирование определенного представления о них у игроков.
- 3) Лексика видеоигр при переходе в интернет-дискурс может менять свое значение и контекст употребления, а употребление пользователями способно создать новые смысловые и эмоциональные оттенки.
- 4) Главной целью игры является достижение определенного результата, который вызовет чувство удовлетворенности. На пути к этой цели игрок использует различные формы взаимодействия с другими игроками.
- 5) Цель дискурса видеоигр заключается в погружении пользователей в виртуальный мир видеоигры, где они исполняют одну из многочисленных игровых ролей и являются частью интерактивного виртуального мира, где они выполняют определенные игровые задачи, обмениваются игровым опытом и советами с другими пользователями.
- 6) Представленные в настоящем исследовании ценности видеоигр, позволяют нам сделать вывод о том, что игры могут быть не только развлекательным средством, но и средством обучения, передачи культурных и мировоззренческих ценностей, а также развития нравственных и научных установок у игроков.
- 7) Язык общения геймеров может быть как структурирован и логичен, так и чрезмерно эмоционален и не нести в себе никакой фактологической информации. Тем не менее во всех случаях языковая личность геймера способна ясно и четко концентрироваться на предмете обсуждения, используя минимум этикетных формул в речи.

Также часть тезисов данной работы была отражена на XXVI Открытой конференции студентов-филологов СПбГУ в докладе под названием «Вариативность репрезентаций игровых объектов в дискурсе видеоигр».

Объем и структура работы. Дипломная работа объемом 85 страниц состоит из введения, двух глав, выводов по каждой из глав, заключения, списка использованной литературы, включающий всего 78 наименований, среди которых 19 – на английском языке, списка использованных словарей, списка использованных источников примеров и трех приложений.

Глава 1 Теоретические основы изучения дискурса видеоигр

1.1. Видеоигра как разновидность дискурса

Анализируя игру как разновидность дискурса нам в первую очередь необходимо определить само понятие «дискурс». В рамках данной работы мы будем опираться на определение Т. А. Ван Дейка. В широком смысле дискурс – это коммуникативное событие, которое происходит между говорящим и слушающим в определенном контексте, включая временные и пространственные ограничения. Дискурс же в узком смысле есть письменный или речевой вербальный продукт коммуникативного действия (Ван Дейк, 1989: 46). Другими словами, дискурсом в узком смысле является текст. К важнейшим характеристикам дискурса лингвисты относят:

- 1) Социальный контекст, который влияет на общение участников между собой, а также на восприятие сообщений собеседников (Демьянков, 2003: 116-117);
- 2) Субъективность, которая отражает психологию человека и делает дискурс невозможным без учета того, кто говорит (Арутюнова, 1985: 3-4);
- 3) Когнитивность, которая связана с передачей любого рода знаний и оперированием ими в речи.
- 4) Связность текста с экстралингвистическими, прагматическими и другими факторами, которые преобразовывают дискурс в целенаправленное социальное действие и делают его неотъемлемым элементом взаимодействия людей и когнитивных процессов (Арутюнова, 1990: 136-137).

При непосредственном анализе видеоигры как разновидности дискурса, выявляется проблема в применении непосредственно самого дискурс-анализа к видеоиграм. А. Энслин в своей монографии обращает внимание на то, что взаимодействие с играми отлично от взаимодействия с журналами, газетами и теле- и радиопрограммами, так как в них по большей части играют, а не

смотрят и слушают или читают. Взаимодействие с играми происходит через интерфейс, вербальную и мультимодальную коммуникацию, а также через кибернетическую цепь обратной связи (Ensslin, 2012). Последняя включает игрока в непрерывную и взаимную причинно-следственную связь с игрой и игровым процессом. Другими словами, игроки во время игрового процесса существуют в пространстве и времени двух миров одновременно: реального и игрового. Существование в игровом мире происходит при помощи различных вспомогательных средств какими являются, например, аватары (Dovey and Kennedy, 2006). Исходя из этого, А Энслин делает вывод, что традиционные подходы к анализу дискурса текста в случае видеоигр не работают. Она предлагает применять дискурс-анализ к видеоиграм при условии, что «игрок» и «игра» представляют собой одно целое и они не рассматриваются отдельно друг от друга (Ensslin, 2012: 25).

Для определения непосредственно участников дискурса видеоигр воспользуемся классификацией В. И. Карасика (Карасик, 2000), в которой он делит участников дискурса на агентов и клиентов:

Примерами агентов дискурса видеоигр являются разработчики, сотрудники технической поддержки, дизайнеры, другими словами, агенты игры – это люди, непосредственно связанные с созданием игры, ответственные за определенный ее аспект.

Клиентами видеоигрового дискурса являются «игроки» – главные пользователи и потребители. Игрок (также употребляется слово «геймер») – это человек, который взаимодействует с игрой. Примечательным является то, что игроки могут выступать в качестве агентов для других игроков: как правило, такие люди являются «опытными пользователями», которые разбираются в механике видеоигры и к которым можно обращаться за помощью.

Интерес вызывает так называемая языковая личность геймера. В нашем исследовании мы остановимся на определении Ю. В. Караулова. Под «языковой личностью» он понимал человека, умеющего создавать и

воспринимать тексты, различающиеся «степенью структурно-языковой сложности; глубиной и точностью отражения действительности; определенной целевой направленностью» (Караулов, 1989: 3). Вопросы языковых особенностей личности геймера пытался переосмыслить П. В. Часовский. Он подходил к изучению данных вопросов с точки зрения психолингвистики, а направлением поисков ответов выбрал психологию языка. Так, исследователь считает, что в языковой личности геймера допустимо выделение двух компонентов: группового и личностного. Групповой аспект он выделяет, опираясь на лексические особенности геймеров и таким образом определяет их «игровую принадлежность» (Часовский, 2013: 111). Другими словами, по употреблению определенной игровой лексики возможно понять, что данный игрок является игроком в конкретную игру. Личностный аспект, по мнению исследователя, возможно выявить по никнейму (вымышленному имени, псевдониму) игрока, однако данный аспект «растворяется» в групповой языковой личности геймера (Часовский, 2013: 112).

Существует ряд исследований, в которых делается вывод об агрессивной языковой личности геймера ввиду того, что сама игра стимулирует жестокое и насильственное поведение, например, такого мнения придерживается в своем исследовании Д. Гроссман (Гроссман, 2003). Однако далеко не все разделяют данную точку зрения. Так, годами ранее И. В. Бурлаков писал, что степень агрессивности личности геймера зависит от определенных обстоятельств, например, эмоционального состояния, свойств личностного характера или личной жизненной ситуации (Бурлаков, 2000).

Интересное психологическое исследование провела А. А. Аветисова: целью данной работы являлось изучить психологические особенности подростков старше 16 лет, а также популяции геймеров, которые исследователь условно называет «взрослыми» (Аветисова, 2011: 42-43). Одним из методических материалов проведения данного исследования стал так называемый «тест-опросник субъективной локализации контроля»

направленная на «измерение локус-контроля как единой переменной (Аветисова, 2011: 43). Опросник содержал в себе 32 пункта, среди которых есть «Агрессивность», «Мотивация достижения», «Самопознание», «Стойкость в достижении целей» и «Любовь к порядку». Исходя из проведенного опроса и анализа его результатов А. А. Аветисова делает вывод о том, что личности геймера больше свойственно достижение успеха и соревновательность. Исследователь это связывает с особенностями игрового процесса, который побуждает к стремлению достичь успеха в видеоигре (например, уничтожить всех противников). Также личность геймера менее склонна к порядку и менее ориентирована на достижение целей, что, по мнению исследователя, связано со спонтанностью видеоигр и быстро меняющейся игровой ситуации, из-за чего меняются и игровые цели. Наконец, согласно результатам исследования, геймеры не проявляют большей агрессивности, чем любые другие представители субкультур (Аветисова, 2011: 46).

При изучении игры как типа дискурса, возникает следующий вопрос: «А что вообще понимается под игрой?». Понятие игры фигурирует у исследователей с давних времен, однако интерпретация довольно серьезно варьируется. Исследователи определяли игру как вид межличностного общения; воздействие человека на игровые события; игру слов в том числе игру слов, основанную на намеренном нарушении правил языка. Нидерландский философ и историк Йохан Хейзинга в своем трактате определял игру следующим образом: «Игра есть добровольное поведение или занятие, которое происходит внутри некоторых установленных границ места и времени согласно добровольно взятым на себя, но, безусловно, обязательным правилам, с целью, заключающейся в самом этом занятии; сопровождаемое чувствами напряжения и радости, а также ощущением инобытия в сравнении с обыденной жизнью» (Хейзинга, 1938: 28). В дополнение к своему определению Хейзинга концентрируется на том, что не все языки способны охватывать понятие игры столь прочно и широко всего

одним словом, в отличие от современных европейских. По его мнению, это связано с тем, что понятие игры в культурах разных народов старше культурных форм общества. Он считал, что цивилизация происходит от игры, а не наоборот. Игра обладает следующими признаками: во-первых, она свободна. «Свободу» Хейзинга трактует в несколько вольном смысле, не затрагивая вопросы детерменизма. Он приводит в пример игру детей или животных, которые играют ради получения удовольствия, где философ видит свободу действия. Дети и животные не играют принужденно, иначе игра уже не будет являться игрой как таковой (Хейзинга, 1938: 31). Вторым признаком является отделение игры от реальной (повседневной) жизни. Иными словами, игра не является простым процессом удовлетворения нужд и страстей. Напротив, она вводится в этот процесс как ограниченное по времени действие, и сама по себе доставляет удовольствие. При этом игра дополняет и украшает жизнь человека и в результате становится необходимостью (Хейзинга, 1938: 33-34). Третьим признаком игры является замкнутость – всякая игра ограничена по времени и месту. Происходящий игровой процесс имеет начало и конец. В рамках этого признака Хейзинга рассматривает игру как культурную форму, которая, сыгравшись однажды, сохраняется в памяти и передается от одних людей к другим. Игра обладает важным свойством повторяемости, которое применяется как к игре в целом, так и к ее внутренней структуре. Практически все существующие сложные игровые формы обладают следующими составляющими: рефрен, чередование и повтор, которые считаются обычным явлением. Также Й. Хейзинга затрагивает тему общения в играх. Общение в игровом порядке философ определяет как особый тип коммуникации, который характеризуется двойной реальностью (разыгрываемой и объективной), имитацией реального мира, получением удовольствия от игрового процесса, творческим подходом, наличием жестких правил и возможностью играющих покинуть игру (Хейзинга, 1938: 40).

По мнению датского дизайнера, педагога и теоретика в области исследований видеоигр Д. Джуля, игра представляет собой определенный

комплекс правил, где достижение определенных результатов имеет разную ценность и измеримость. Игрок искусно использует свои умения, чтобы достичь поставленной цели, которая имеет эмоциональную значимость для него, а последствия его действий основаны на договоренностях. (Juul, 2003: 5). В зависимости от полученного результата изменяется творческое и психическое состояние игрока.

В нашей работе мы останавливаемся на играх, опосредованных Интернетом, поэтому с технической точки зрения рассматриваемые нами игры – это программные продукты, которые работают на видеоигровых устройствах, таких как компьютеры или игровые консоли, и используются для участия в игровом процессе с другими игроками в качестве партнера или противника.

В рамках данной работы мы будем опираться по большей части на определение игры Д. Джуля с поправкой на то, что речь идет о видеоиграх, поэтому будет уместен комментарий британского лингвиста А. Энслин: в своей монографии она также акцентирует внимание на определении Джуля, но вносит альтернативное определение видеоигры со своими дополнениями: «Это любая форма программного обеспечения развлекательного характера, содержащая текстовые или графические элементы, предназначенная для любой электронной платформы, такой как персональные компьютеры или игровые приставки, и предполагающая наличие одного или более игроков в физическом или сетевом окружении» (Ensslin, 2012: 31).

Итак, в рамках настоящего исследования мы установим, что видеоигра представляет собой форму программного обеспечения, с элементами развлечения, определенным набором правил и конечным результатом. Конечный результат обладает определенной ценностью, а игроки в свою очередь стремятся усилить ее различными способами с целью удовлетворения своей заданной потребности. Игра определяет различные пути достижения к ней и игроку предлагается выбрать один из них.

В нашей работе мы будем исходить из того, что основной целью игры является достигнуть определенного (желаемого) результата, который вызовет чувство удовлетворенности у игрока. Игра определяет, какими средствами игрок может достичь цели (Weitze, 2014). Результат видеоигры напрямую зависит от игрока. Пути достижения данной цели имеют множество вариаций, рассмотрим самые основные:

- 1) Победа над соперником. В игре «соперник» может быть виртуальный, в виде компьютера или искусственного интеллекта, а также в виде другого игрока.
- 2) Заработать как можно больше нематериальных ценностей. Под «нематериальными ценностями» имеются в виду основы или детали игровой механики, которые позволяют человеку собирать различные игровые предметы в виртуальном мире, улучшать («прокачивать») игровых персонажей, делая их сильнее. Примером такой механики является «Достижение», где основой является выражение результата выполнения какого-либо действия, за которое игрок получает награду: в качестве «награды» могут быть представлены, баллы, уровни, медали и т. д. и все перечисленное можно назвать уже «детальями» игровой механики.
- 3) Пройти игру – пройти основной сюжет если таковой задуман разработчиками игры.
- 4) Быть лучшим среди других. Этот путь действителен в том случае, если игра подразумевает соревновательный аспект, например прохождение максимального количества уровней или достижение различных рекордов, например сбор наибольшего количества очков в игре.

Говоря о цели коммуникации в видеоиграх следует сказать, что она может различаться в зависимости от ее жанра. А. Энслин в монографии насчитывает около 22-ух различных видеоигровых жанров, в каждом из которых присутствуют свои структурные элементы (Ensslin, 2012). Рассмотрим некоторые из них детальнее, так как впоследствии в практической

главе мы будем рассматривать игровые объекты и действия, связанные с указанными жанрами.

Ролевые игры (“role-play games”) – в играх данного жанра игрок примеряет на себя определенную роль и развивает ее, выполняя задания, квесты или миссии. В таких играх часто подчеркивается создание личности персонажа, его характеристик, способностей и экипировки. В этом случае целью коммуникации будет являться прогрессивное развитие игрового персонажа или персонажей через выполнение разных игровых заданий. Также игроки могут делиться на платформах своими успехами из игры, например показывать своих сильных игровых персонажей и давать советы по прохождению заданий другим игрокам.

Игры-стратегии (“strategy games”) – в данном жанре от игроков требуется применять стратегическое мышление и навыки микро- и макро-менеджмента для выполнения поставленных игровых задач. Игроку необходимо реализовывать стратегии, принимая во внимание различные факторы и изменения в игровой ситуации. Соответственно, основная цель коммуникации заключается в обсуждении и анализе тактических и стратегических аспектов игры, а также обмене опытом и знаниями о способах решения различных игровых ситуаций.

Игры-приключения, «бродилки» (“adventure games”) – данный жанр характеризуется наличием детально изученного виртуального мира, состоящего из взаимосвязанных комнат, этажей и локаций. В них игроки преодолевают различные препятствия, решают головоломки, одолевают противников с целью перехода на следующий уровень/этаж/локацию. Цель таких игр заключается в исследовании игрового мира путем прохождения различных уровней, в которых игрок решает головоломки или сражается с компьютерными противниками. Целью же коммуникации между игроками в этом случае является обмен информацией об исследованных игровых зонах, пройденных уровнях или решенных головоломках, а также обмен советами по прохождению сложных уровней.

Шутеры, «игры-стрелялки» – жанр, в котором основной акцент делается на боевых действиях и использовании оружия. Игрок должен стрелять по врагам и избегать попаданий по себе. Соответственно цель таких игр заключается в победе над наибольшим количеством противников и минимизацией получаемого урона для достижения поставленных задач, какими могут быть победа команды соперника, прохождение игровой кампании (если мы говорим об одиночной игре) или выполнение определенных заданий. Цель коммуникации между игроками в «стрелялках» заключается в создании игровой среды, в которой игрок, будучи частью игрового мира, создает общность игроков (или присоединяется к ней), вместе с которой он будет взаимодействовать во время игрового процесса, обмениваться информацией о противнике и стремиться достигнуть с ними общих целей в игре. Если же речь идет об «одиночных» шутерах, то целью дискурса будет погружение игрока в историю вселенной видеоигры, по которой он впоследствии сможет делиться впечатлениями с другими игроками.

Стоит отдельно отметить, что некоторые видеоигры могут объединять в себе сразу несколько жанров и соответственно основные цели коммуникации игры будут пересекаться с целями тех жанров, которые туда входят. К примеру, ролевые и приключенческие жанры часто сочетаются в таких видеоиграх как «Hogwarts Legacy», «World of Warcraft», «Genshin Impact», где игроки могут создавать своего собственного персонажа и играть им, либо получать персонажей по ходу прохождения игры и выбирать, за кого играть в дальнейшем. Таким образом, цель коммуникации таких видеоигр будет гибридом целей жанров.

Как можно заметить из приведенных примеров, каждая игра имеет свою специфическую коммуникацию, что связано с ее особенностями. Однако во всех случаях присутствует коммуникативная составляющая, где игроки обмениваются опытом друг с другом на разные темы в рамках видеоигры. Таким образом, конечную цель дискурса видеоигр можно сформулировать

следующим образом: он призван погрузить пользователей в виртуальный мир видеоигры, в котором они концентрируются на выполнении игровых задач и в процессе делятся или обмениваются игровым опытом и советами с другими пользователями.

Ценности дискурса видеоигр зависят непосредственно от жанра видеоигры и ее создателей. Исследователь М. Судникова считает, что разработчики игры воздействуют на свою аудиторию и манипулируют ценностями, которые они сами создают. Из-за этого реальная жизнь пользователя тесно переплетается с виртуальной и воздействует на его поступки (Судникова, 2020). Вопрос о ценностях ставится еще на этапе разработки видеоигры: создается виртуальный мир, в который инкорпорируются определенные ценности. Прежде всего это ценности, характерные для игры как таковой: азарт, воля к победе, соперничество, сотрудничество, командная работа и т. д (Сычев, 2018). В видеоиграх ценности влияют на сознание игроков и формируют у них социальные чувства и знания. Если обобщить существующие видеоигровые жанры, то примерная структура ценностей дискурса видеоигр включает:

- 1) **Культурные ценности** (погружение игроков в культуры разных стран, миров или вселенных);
- 2) **Эмоциональные ценности** (переживание разнообразных эмоций, например радости, волнения, гнева, страха);
- 3) **Эстетические ценности** (качественная графика игры, ее звуковое и музыкальное сопровождение, художественные произведения искусства, такие как статуи, картины, архитектура игровых объектов);
- 4) **Мировоззренческие ценности** (идеологические символы);
- 5) **Научные ценности** (знаковые системы, передающие игрокам накопленные в науке знания о мире);
- 6) **Нравственные ценности** (вежливость, честь, мужество);

7) **Развлекательные ценности** (возможность достигнуть удовлетворения выполненной цели, при этом получая удовольствие и развлечение от игры).

Исходя из вышеописанных ценностей мы не можем сказать наверняка, что сама игра навязывает пользователям определенные ценности. Игроки также выбирают игры в которые будут играть, содержащие ценности, необходимые для игры и они равным образом составляют ее структуру.

Темы общения участников дискурса видеоигр также разнообразны и во многом варьируются от жанра видеоигры, культурных особенностей участников и целей общения. Тем не менее, возможно сделать небольшой анализ основных тем. Разделим темы общения между игроками на следующие категории (Таблица 1):

Категория	Игра	Игроки	Новости игровой индустрии	Прочее
Темы общения	Дискуссии об игровом процессе, сюжете и других аспектах игры; обсуждение качества и прохождения игры; конкурсы, турниры и события внутри игры; предложения по улучшению игрового процесса.	Обсуждение типов игроков (раздражающих, позитивных, глупых и пр., например, «читеры»); комментарии их игровых действий	Объявление релизов новых игр; информация о разработке новых игровых продуктов; обсуждение информационных «утечек» о разработке, обновлении игр	Общение на сторонние темы, не связанные с играми

Таблица 1. Темы общения в рамках видеоигр

Как видно из таблицы, категории тем различаются по своей сфере применения и тому, какие темы в них ходят. Рассмотрим каждую категорию более подробно.

Категория «Игра» относится к темам, связанным с конкретными видеоиграми. Пользователи обсуждают как саму игру, так и ее аспекты. В общении друг с другом каждый стремится показать и доказать свою правоту касательно видеоигры, используя различные стилистические и языковые средства в речи.

В категории **«Игроки»** темы связаны с обсуждением определенных моделей поведения игроков в видеоиграх, а также реакциями на действия, совершаемые во время игры. Как правило, действия видят все, соответственно, предмет обсуждения виден всеми участниками. В случае внутриигрового чата участники могут обсуждать/реагировать на возникшую ситуацию при помощи заранее определенных ответов, например в игре «Overwatch» (см. Приложение 1). Использование готовых ответов оправдано игровым интерфейсом, который ограничивает общение между игроками и позволяет быстро отреагировать на игровые действия союзников.

Категория «Новости игровой индустрии» связана с темами, посвященными обсуждению новостей и релизов различных видеоигр. Как правило, структура тем данной категории строится следующим образом: публикуется новость на игровом форуме или официальном сайте игры, в которой находится описание изменений, обновлений или информация о будущем выпуске игры. В комментариях под новостью пользователи оставляют свои реакции касательно новости.

В категорию **«Прочее»** как правило относятся неигровые обсуждения и в таком случае тема общения может варьироваться от мировой политики до обсуждения романтических отношений. Последнее кстати является нередким явлением в дискурсе видеоигр, когда игроки впоследствии создают семьи после знакомства в игре (Уикенд, сайт). Потребность игроков в общении на другие темы может быть связана со стремлением расширить свой круг

общения и найти себе единомышленников, с которыми можно в дальнейшем познакомиться в реальной жизни.

Таким образом, в пункте 1.1 мы дали свое определение видеоигры, которой является форма программного обеспечения, характеризующаяся развлекательной функцией и определенным набором правил, где достижение конечного результата имеет определенную ценность для игроков, которые стремятся усилить его различными способами, с целью удовлетворения своих потребностей. Также была сформулирована основная цель игры, которая имеет несколько вариантов ее достижения. В ходе рассуждений на тему цели дискурса видеоигры мы выяснили, что цель может отличаться в зависимости от видеоигрового жанра. Однако если обобщить рассмотренные примеры жанров и их цели коммуникации, то цель дискурса видеоигр можно сформулировать следующим образом: он призван погрузить пользователей в виртуальный мир видеоигры, где они будут исполнять одну из многочисленных игровых ролей. Виртуальный мир дает игрокам погрузиться в определенную роль или сконцентрироваться на выполнении определенных задач и в процессе они делятся или обмениваются игровым опытом и советами с другими игроками. Исходя из перечисленных ценностей данного дискурса можно сказать, что игры могут быть не только развлекательным средством, но и средством обучения, передачи культурных и мировоззренческих ценностей, а также развития нравственных и научных установок у игроков. Кроме того, были определены участники дискурса видеоигр и описаны основные темы их общения в нем. Основные темы общения у участников дискурса в рамках видеоигр делятся на 4 категории, в каждой из которой есть своя специфика. В пункте 2.2. практической части нашего исследования мы рассмотрим более подробно примеры речи игроков.

1.2. Интернет как коммуникативная среда

Современный мир все больше обращается к использованию Интернета для общения и коммуникации, а вместе с этим и к использованию онлайн-игр и видеоигр в целом. Интернет-коммуникация, как особая форма общения,

имеет свои собственные особенности и инструменты, которые могут влиять на общение и взаимодействие пользователей. В контексте видеоигр Интернет может выступать в качестве основного способа для игры, а именно в режиме многопользовательской игры, позволяя пользователям взаимодействовать между собой и общаться в реальном времени. Это создает уникальную коммуникативную среду, которая может влиять на социальное взаимодействие и поведение пользователей. Исходя из этого, необходимо выделить главные характеристики общения пользователей в Интернете. Анализируя работы Горошко Е. И. (Горошко, 2010), Ахреновой Н. А. (Ахренова, 2009), Ульяновой М. А. (Ульянова, 2014), Ушакова А. А. (Ушаков, 2010), Аникиной Т. В. (Аникина, 2010), Иванова Л. Ю. (Иванов, 2001), Василенко Е. Н. (Василенко, 2019), Русанова Е. К. (Русанов, 2016) можно выделить следующие ключевые характеристики интернет-коммуникации:

Анонимность – участники интернет-коммуникации ведут общение скрываясь за сетевым именем (никнеймом). Соккрытие реального имени можно объяснить тем, что пользователь желает испытать свободу действий при общении, при этом оставаясь безнаказанным за свои действия; он не ограничен в языковых средствах при достижении целей коммуникации, а анонимность является своего рода «щитом» от осуждения общества, поскольку настоящая личность пользователя неизвестна.

Глобальность – возможность установить контакт с любым пользователем в сети, а также находить практически любую информацию, находящуюся в свободном доступе, добавляя новые возможности для конструктивной деятельности, языковую креативность.

Поликодовость – при общении пользователи могут использовать несколько знаковых систем одновременно. Например, в форумах могут быть задействованы визуальные и акустические (комментарии пользователя к видеозаписи). В чатах же поликодовость проявляется, например, в общении с помощью «гифок» (анимационных картинок), сокращениями, понятными для определенного круга пользователей.

Нелинейность – возможность пользователя реагировать на комментарии избранного числа собеседников и игнорировать высказывания остальных, даже если они адресованы непосредственно ему. Более того каждая новая реплика, появляющаяся на в теме на форуме или переписке в чате, может являться ответом как на предыдущий комментарий, так и на любой другой, начиная с комментария инициатора разговора, поскольку технические возможности Интернета позволяют маркировать связи между речевыми действиями.

Дистантность – собеседники разделены в пространстве и времени. Коммуникация происходит в разных виртуальных мирах. Под виртуальным миром подразумевается «чувственная, жизненная, средовая реальность, события которой разворачиваются только внутри сознания конкретного человека, их нет для других людей, и виртуальный пользователь это понимает» (Акчурин, 200: 42). Для каждого мира есть характерные языковые черты и даже языковые правила, например, электронная почта традиционно используется для переписки собеседников в формальном общении.

Эмоциональность – интернет-коммуникация примечательна тем, что пользователи могут передавать свои эмоции собеседнику очень ярко при помощи ярких вербальных языковых приёмов, такие как акронимы, сокращения и невербальных приемов, например «смайликов» или графических неологизмов.

Гипертекстуальность – под гипертекстом понимается текст и система команд к нему, вспомогательный инструментарий, направленный на получение нужной информации и позволяющий осуществлять ряд операций с текстом.

Эти особенности коммуникации в интернете преобразуют изменяют некоторые фундаментальные аспекты игры. Так, игра в Интернете организована по правилам, относящимся к реальности, например игра в онлайн-шахматы: правила соответствуют тем же правилам, что и в реальном мире, при этом сам пользователь в онлайн шахматах может регулировать эти

правила под себя, например, выбрать соперника, подходящего себе по уровню игры или выбрать играть с искусственным интеллектом. создавать свои правила. Если в видеоигре правила создает ее создатель, т. е. разработчик и он же задает или дает на выбор пользователям имитировать различные поведенческие сценарии - то пользователь в интернет-пространстве может исполнять сразу несколько сценариев, причем зачастую ему несвойственных в реальном мире. В виртуальной реальности авторитет и биологический возраст человека вторичны. Человек способен создать свою собственную модель поведения, отличную от его модели в реальном мире, и в которой ценности и правила будут установлены самим игроком. Из этого вытекает следующее заключение: с помощью игры в Интернете пользователь выстраивает новую виртуальную личность, которая будет так или иначе отличаться от своего создателя. А. В. Вишневский считал, что созданная виртуальная личность создателя является продолжением его самого (Вишневский, 2014).

Исходя из этого вернемся к цели игры, которую мы определили в пункте 1.1. Как и в видеоиграх, целью игры в Интернете является достижение желаемого результата. Однако игра в видеоиграх имеет завершение, в то время как игра в Интернете практически бесконечна. Можно сколько угодно идти к цели накопить как можно больше друзей в социальных сетях или продолжительное время вести свой блог на интернет-платформе. Игру в Интернете заканчивает начавший ее пользователь и заканчивает он ее тогда, когда сочтет поставленную цель достигнутой и только он может для себя решить, достиг ли он желаемого в своей игре или нет. Перечисленные нами характеристики интернет-коммуникации в свою очередь можно назвать «игровыми условиями» виртуального пространства, которые пользователям необходимо учитывать при достижении своих целей.

Особенностью коммуникативной среды в Интернете является также наличие огромного количества жанров. Под «жанром» М. М. Бахтин понимает устойчивый тип текста, чья коммуникативная функция едина и схожа со

стилистическими и композиционными признаками (Бахтин, 1986). На данный момент существует несколько классификаций жанров интернет-коммуникаций. Рассмотрим некоторые из них. Среди отечественных лингвистов, занимавшихся вопросами жанровой специфики в Интернете, выделяются работы Л. Ю. Щипицыной. В одном из своих исследований она выстроила классификацию интернет-жанров на основе дискурсивного подхода и коммуникативных функций общения в виртуальном пространстве. В данной классификации содержится шесть типов виртуальных жанров и зависит от коммуникативных потребностей, которые определяются пользователями в сетевом общении:

- 1) информативные жанры, такие как институциональные веб-страницы, веб-страницы новостных агентств и сетевых СМИ, поисковые системы, онлайн-энциклопедии, каталоги, списки рассылки, электронные библиотеки и архивы, применяемые для обработки, предъявления или получения информации;
- 2) директивные жанры, такие как аукционы, коммерческие и частные объявления, веб-реклама и интернет-магазины, направленные на то, чтобы побудить получателей к какому-то действию или реакции;
- 3) коммуникативные жанры, такие как чаты, электронные письма, новостные группы, форумы и социальные сети, предназначенные для удовлетворения потребностей в общении и соблюдении этикетных норм;
- 4) презентационные жанры, такие как личные веб-страницы и блоги, созданные для того, чтобы представить данные о себе или своих произведениях;
- 5) эстетические жанры, такие как сетевой роман и фанфикшн, имеют целью реализацию художественно-творческого потенциала и эстетическое воздействие на партнеров, создавая мнимую реальность;
- 6) развлекательные жанры, такие как онлайн-игры, видеохостинги и юмористические сайты, создаются с целью удовлетворения потребностей развлечения при выполнении конкретных коммуникативных действий (Щипицына, 2009).

Среди зарубежных исследователей выделяется классификация Д. Кристала, который описывал эти жанры как ситуации, при которых пользуется Интернет:

- 1) электронная почта;
- 2) синхронные чаты (sms сообщения, личные диалоги);
- 3) асинхронные чаты (форумы, посты и комментарии в блогах и соцсетях);
- 4) виртуальные миры;
- 5) Web-тексты (электронные тексты с гипер- и линейной структурой) (Crystal, 2001)

Среди представленных классификаций жанров обратим внимание на классификацию Л. Ю. Щипицыной, в которой она относит игры и игровые миры к развлекательным жанрам интернет-пространства. На наш взгляд, игры в Интернете ограничиваются не только лишь развлекательным жанром. Они могут также входить во все перечисленные жанры Щипицыной в разных репрезентациях. Например, игры в информативном жанре представлены в виде игровых новостей, анонсов выпуска новых видеоигр и «патчей» (специальных обновлений, которые исправляют различные технические ошибки, улучшение функций механик игровых объектов и самой игры в целом). В коммуникативный жанр Интернета в рамках дискурса видеоигр относятся форумы и чаты, посвященные обсуждению основных и второстепенных тем для общения между пользователями. Также существуют чаты видеоигровых серверов, которые можно отнести, с одной стороны, к коммуникативному жанру, так как там тоже происходит общение между игроками, а с другой – к директивному жанру, поскольку в такого рода чатах могут происходить различные действия, связанные с игровым процессом. Например, в многопользовательской ролевой игре «World of Warcraft» игроки могут выполнять следующие действия: пригласить другого игрока в «рейд» или «подземелье», произвести обмен внутриигровыми предметами (например, обменять артефакты или снаряжение), поприветствовать друг друга с помощью встроенной игровой команды. Данные действия побуждают других

игроков как-либо отреагировать, например, принять приглашение или отказаться от него. Игра также есть и в презентационном жанре, например, на официальных сайтах игр можно прочитать про игровых персонажей и артефактов, причем посвященные им страницы будут содержать как игровые характеристики, так и историю персонажа. В качестве примера игры как эстетического жанра Интернета можно привести игру «Minecraft», которая привлекла внимание исследователей, благодаря своей открытой структуре и возможностям для творческой самореализации.

С появлением Интернета видеоигры стали не только развлечением, но и важной частью коммуникативной среды. Исследователь М. А. Селютин отмечает, что видеоигры превращаются из развлекательного контента в «социально-значимый инструмент позволяющий формировать устойчивые связи между индивидуальными представителями социума и поддерживать их на условно стабильном уровне» (Селютин, 2021: 266). Как видим из проанализированных интернет-жанров, игра проявляется везде в разных формах. Видеоигра в Интернете приобретает новую форму – форму социальных сетей, поскольку обладает социальным и коммуникативным потенциалом. Видеоигры стимулируют развитие коммуникации между игроками, которые объединяются друг с другом для достижения общей цели (Осекин, 2015: 41).

Итак, Интернет как особая коммуникативная среда обладает рядом особенностей, характерных для общения между пользователями. При этом эти характеристики фундаментально преобразуют само понятие игры. Игра в Интернете имеет более широкую цель, чем в видеоигре. Она продолжается до тех пор, пока пользователь не решит ее закончить. Также в интернет-среде у игры меняются некоторые фундаментальные аспекты. Так, правила игры в Интернете соответствуют реальности, а пользователь может исполнять несколько сценариев, которые не являются ему свойственными в реальной жизни. Игра присутствует во множестве интернет-жанров, что говорит нам о социальном и коммуникативном потенциале видеоигр в Интернете.

1.3. Основные направления изучения дискурса видеоигр

Исследование дискурса видеоигр является новым направлением в современной науке. Нами были отмечены и проанализированы ряд научных работ за последнее десятилетие, связанные с темой видеоигр. Чаще всего в рамках дискурса видеоигр рассматривали: его признаки и особенности, игровой сленг, применяемый участниками дискурса, а также характеристики игровых чатов и форумов. В пункте 1.3 мы поговорим об исследованиях, связанных с дискурсом видеоигр, а в пункте 1.4 – об исследованиях чатов и форумов.

Первого упоминания заслуживает монография, написанная А. Энслин и И. Бальтейро, посвященная лексикологии и интертекстуальности языка видеоигр. В отдельной главе они выносят на обсуждение вопрос игрового сленга: является ли в действительности язык видеоигр «сленгом» или это все-таки «жаргоном»? (Ensslin and Balteiro, 2019) Исследователи присоединяются к словам М. Макграта, что «язык, используемый геймерами на форумах, варьируется от игротехнического языка и терминологии «techspeak» или геймерского жаргона до более малопрофессиональных стилей или сленгов, связанных с играми, например, используемых в онлайн-общении и взаимодействии» (McGrath, 1998: 144). Как правило, лексический выбор геймеров в интернет-коммуникации может не сильно отличаться от того, что они используют в своем дискурсе (дискурсах) об играх и игровом процессе в целом. А. Энслин также указывает на существование «разнообразия людолектов, некоторые из которых ближе к экспертному жаргону, а другие - к мейнстримовым разновидностям, и которые также различаются в зависимости от того, о какой игре и игровом жанре идет речь» (Ensslin and Balteiro, 2019). Исследователи утверждают, что в онлайн-коммуникации геймеры неизбежно используют сленговые слова и выражения, схожие с устными, поскольку этот канал общения в какой-то степени навязывает или скорее предпочитает более неформальные формы языка. Упомянутый термин

«людолект» А. Энслин активно применяет по отношению именно к игровому сленгу (от греч. «lu-dus» - «игра», «lego» - говорить).

Е. Н. Галичкина проводила сопоставительный анализ английского и русского компьютерно-игрового дискурса. В ходе анализа исследователь выделила конститутивные признаки компьютерного дискурса: бимодальность, металинейность, креолизованность (Галичкина, 2001). По словам исследователя, бимодальность в компьютерных играх означает способность игроков взаимодействовать между собой за пределами компьютерной игры, используя сетевое или ролевое общение, в котором они выбирают игровую роль или персонажа (Галичкина, 2001). Креолизованность дискурса связана с использованием мультимедийных знаков в процессе коммуникации. Металинейность определяет связи между коммуникативными событиями и текстами.

Лингвисты Л. В. Енбаева и Ю. С. Ханжин провели сопоставительный анализ признаков в рамках исследования, которое провела Е. Н. Галичкина. В их работе был добавлен список макроуровневых характеристик полижанровости, который описывает различные жанры текстов и коммуникативных событий. В процессе исследования дискурса компьютерной игры они сравнили микро- и макроструктуру дискурса с целью выявления общих и специфичных дискурсивных характеристик видеоигр (Енбаева и Ханжин, 2018). На макроуровне исследователями проводился анализ жанра всех текстов, которые содержит в себе игра, в то время как на микроуровне внимание отводилось грамматическим, синтаксическим и лексическим особенностям отдельных слов и словосочетаний.

Практически такую же структуру описывает и применяет М. Н. Харлашкин. В качестве макроуровневой единицы выступают жанровые особенности игровых текстов, в то время как микроуровневой единицей становятся лексические, грамматические и фонетические особенности отдельных слов и словосочетаний (Харлашкин, 2016). Для анализа макроуровневых единиц у исследователя в роли материала выступают игры,

совмещающие в себе интермедийность и интертекстуальность. Примером такой игры в работе является «The Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth», выпущенная в 2004 году. Видеоигра создана по мотивам оригинального произведения за авторством Дж. Толкина «Властелин колец» и является связующим звеном с кинотрилогией П. Джексона. М. Н. Харлашкин также применяет понятие «паратекст», заимствованное из работы Ж. Женетта. Паратекст определяется как «элемент, который позволяет тексту стать книгой и предстать перед читателями и обществом в целом». (Gennette, 1997: 1). По М. Н. Харлашкину, в паратексты включают: системные требования, название игры, отзывы игроков, сообщения из тем игровых форумов, текстовые элементы. (Харлашкин, 2016: 95). Материалом для исследования микроуровня дискурса видеоигр у исследователя выступают акронимы (COD – Call of Duty), усеченные единицы (modified code – mod), инициальные аббревиатуры (RPG – Role Playing Game), бленды (kinetic+connect – Kinect), и т. д.

Комплексная типология игр, разработанная группой исследователей по главе с Э. Аарсетом, позволяет сделать выводы о типологизирующих характеристиках и предсказывать развитие игровой индустрии. Сравнительное исследование игр также может дать представление о типах вновь разрабатываемых игр и их будущем развитии. Типология состоит из ряда «измерений» таких как пространство, перспектива, время и т. д (Aarseth, 2003).

Также на тему дискурса видеоигр встречаются работы по лингвистическим особенностям текстов. Исследователи Е. О. Самойлова, С. В. Свионтковская и А. С. Потапенко провели исследование с целью выявления лексических, грамматических, синтаксических и жанровых особенностей игровых инструкций и правил на английском и испанском языках, взятых из серии компьютерных игр «Resident Evil». Для этого они использовали общенаучные методы, такие как описательный, метод анализа и синтеза, обобщения, а также метод сплошной выборки для выявления языковых

особенностей текстов. Используя сравнительно-сопоставительный и семантический анализ, они выявили параллели и расхождения в содержательных и языковых характеристиках текстов англоязычных и испаноязычных игровых инструкций. Так, в англоязычных текстах было замечено применение большого количества модальных глаголов, таких как «can» и «might», выражающих «способность» игрока провести то или иное действие в игре, иными словами, демонстрирует возможность/невозможность взаимодействия с игровыми элементами.

Исследователь С. С. Вдовиченко в свою очередь прибегает к другому методу анализа дискурса видеоигр – фреймовому. Выбор в пользу данного метода она объясняет тем, что «фрейм является наиболее удобной и наглядной формой представления знаний человека об окружающей действительности. Он обращён на исследование когнитивных функций языка, на то, как язык, являясь по своей природе полифункциональной системой, влияет на познание и изучение окружающего мира, а также отражает системное представление знаний в сознании человека» (Вдовиченко, 2015: 28). Материалом работы стали примеры общения игроков во время игровых матчей в видеоигре «Dota 2» на европейских серверах, где преобладает английский язык. С. С. Вдовиченко демонстрирует реальные примеры из игры и на основе их составляет фреймовую модель, которая содержит:

- 1) Субъект (игрок/персонаж);
- 2) Объект (предмет реального или игрового мира, с которым взаимодействует игрок или персонаж);
- 3) Действие, совершаемое игроком или персонажем;
- 4) Время и место (Вдовиченко, 2015: 29).

Построенная модель, по мнению исследователя, «позволяет адекватно представить особый пространственно-временной континуум видеоигр и полно отразить типичное лексическое наполнение игровых текстов, поскольку одной из особенностей дискурса видеоигр является параллельность происходящего в реальном мире и в видеоигре» (Вдовиченко, 2015: 29).

Однако больше всего исследований дискурса видеоигр посвящено сленгу видеоигр. Понятие «игровой сленг» у отечественных исследователей имеет разную интерпретацию. Так, в работе М. Г. Ахановой приводится следующее определение: «...Игровой сленг — особый условный язык, при помощи которого игроки в различных играх обмениваются информацией» (Аханова, 2016: 82). Исследователь проводит сопоставительный анализ лексических единиц игрового сленга в русском и английском языках, демонстрируя определенные трансформации, происходящие в процессе перевода английских слов. Исследователи, такие как Д. В. Мастеров и Е. В. Юрьева (Мастеров и Юрьева, 2013) и Л. В. Жабина (Жабина, 2014), используют термин «игровой сленг», который описывает лексику, используемую членами игровых сообществ, также известных как «геймеры». Л. В. Жабина различает два типа игрового сленга: глобальный, который относится к лексемам, используемыми во всех видеоиграх, и локальный, который относится к лексемам, используемыми в конкретной игре (Жабина, 2014). Исследование феномена сленга у нее проводится на материале английского и русского языков. Вызывает также интерес интерпретация одного и того же явления разными терминами, например, в работах А. М. Зиятдинова (Зиятдинов, 2013) и Л. В. Меркуловой (Меркулова, 2015) упоминается «сленг геймеров», а в работах П. А. Горшкова (Горшков, 2017) и В. Е. Щербиной (Щербина, 2018) – «язык геймеров», который также понимается как сленг.

П. А. Горшков в своей научной работе утверждает, что игровой сленг можно разделить на две категории: устный и чатовый. Различия между данными категориями заключаются в лаконичности «чатового» сленга, куда в основном относятся большая часть сокращений и аббревиатур (Горшков, 2017: 112). Однако А. М. Зиятдинов не согласен с данной классификацией, утверждая, что она уделяет больше внимания удобству передачи информации, чем самому сленгу (Зиятдинов, 2017: 81). Вместо этого, А. М. Зиятдинов предлагает альтернативную классификацию, основанную на лексической

составляющей, где игровой сленг подразделяется на социальный и предметно-процессуальный, где социальный игровой сленг относится к общению (GG – good game, GJ – good job), а предметно-процессуальный – к игровому процессу, предмету игры и названию явлений и событий, происходящих в игре (BG – battleground).

Интересное определение игрового сленга можно найти в работе А. П. Новикова: он рассматривает геймеров как социально-культурное явление, которое содержит все признаки сформированности в субкультуру. Данное заявление исследователь подтверждает наличием у субкультуры ряда признаков, куда входит, в частности, наличие собственного языка (Новиков, 2014). П. Е. Кондрашов подчеркивает, что «общение в процессе использования видеоигры возникает не только вдоль вектора «человек — человек», но также и «человек — машина» при прохождении сценария одиночной игры и необходимости выбора» (Кондрашов, 2004: 144).

Итак, современные исследования дискурса видеоигр направлены в основном на выявление признаков и его особенностей с целью подробного анализа речи его участников (геймеров), а также их места среди других субкультур. При этом исследователей преимущественно интересуют языковые особенности участников дискурса, варианты подходов к его анализу данного дискурса, а также определение понятия «игровой сленг». Большое внимание уделяется английским, русским и испанским текстам, связанными с интерпретацией игровых инструкций в различных сообществах, а также лексическими, грамматическими и интертекстуальными особенностями и характеристиками данных текстов. Исследования показали, что игровой сленг делится на несколько подвидов в зависимости от жанра общения. Уровни дискурс-анализа видеоигр делятся на макро- и микроуровни, где исследуются жанровые и интертекстуальные особенности видеоигр и лексические, грамматические и фонетические особенности соответственно.

1.4. Основные направления исследований языка геймеров на игровых форумах и чатах

В ходе анализа литературы, посвященной исследованиям чатов и форумов, первое на что мы обратили внимание это обилие работ на тему цифрового этикета. Проблема цифрового этикета возникла сразу же как только Интернет начал активно развиваться. Существующие нормы и правила поведения в реальном обществе в виртуальном мире преобразуются или же вовсе не работают. А. Л. Крайнов объясняет это интернациональным характером правил поведения в интернет-обществе: в отличие от обычных правил, они не привязаны ни ко времени, ни к месту, ни к социальным статусам субъектов, однако подчинены правилам Интернета (Крайнов, 2021: 191). Исходя из этого, встает вопрос цифрового этикета в видеоиграх и его соблюдение. О. Лукинова в своей монографии отмечала, что цифровая вежливость в Интернете сегодня – это не только необходимость избегания нецензурной брани, но взаимодействие, которое не будет доставлять неудобств собеседникам (Лукинова, 2020: 4). Анонимность и чувство безнаказанности присуще и геймерам: они могут в течение игрового процесса переговариваться, игнорируя принятые нормы поведения. Несмотря на то, что в каждой видеоигре и игровом форуме установлены определенные правила поведения, за нарушение которых может последовать наказание, многих игроков это не останавливает, так как их настоящая личность по-прежнему остается анонимной. Рассмотрим далее исследования, которые посвящены разбору особенностей коммуникации пользователей на форумах и чатах.

Е. Л. Ачилова проводила исследование особенностей речевого этикета геймеров на материале различных игровых форумов. Цель исследования заключалась в описании и анализе речевого этикета в сленге геймеров (Ачилова, 2018: 31). Материал для исследования был собран методом сплошной выборки. В ходе анализа результатов А. Л. Ачилова выделила следующие особенности форумов:

- а) **полиадресность** – в устно-письменной коммуникации отправленное сообщение может быть адресовано как одному человеку, так и группе лиц;
- б) **протяженность коммуникации во времени** – промежуток времени, происходящий между репликами пользователей, может составлять от нескольких секунд до нескольких дней или недель;
- в) **единство обсуждаемой темы** – (Ачилова, 2018: 32).

В результате было установлено, что игровой язык на форумах обладает своим специфическим речевым этикетом. Участники дискурса видеоигр чаще всего применяют формулы благодарности и просьбы, что обусловлено необходимостью получения информации в процессе общения (Ачилова, 2018: 33). Приветствия и прощания носят второстепенный характер в речи геймеров, из-за чего создается эффект постоянного присутствия участников коммуникации, в то время как традиционные этикетные формулы теряют свою исходную цель и становятся «формальными знаками» (Ачилова, 2018: 34). Однако стоит заметить, что эффекты общения, которые описывает исследователь, характерны и для форумов и переписок, несвязанных с видеоиграми.

Не менее информативной и интересной является другая статья под авторством Е. Л. Ачиловой. В данной статье описаны функции игрового форума, а также классификация обращений участников игрового форума. Целью работы является анализ обращений в новой сфере коммуникации – на интернет-форуме. Материалом исследования послужил игровой форум <http://dota2.ru/forum/> (проанализирована лента в 500 страниц, содержащая почти 600 обращений) (Ачилова, 2018). Е. Л. Ачилова отметила характерные особенности в структуре предложений игровых форумов, а именно перестановку частей высказывания и эллипсис, опущение знаков препинания, специфическую пунктуацию, передающую темп и интонацию речи (Ачилова, 2018: 19). Также, автор установила, что языку форумов характерны «разговорные дружественные слова», которые применяются при обращении к пользователям, вместо использования их «никнеймов». Данные обращения

называют адресата, при этом они также привлекают его внимание, обозначают его статус и обладают оценочной характеристикой, а также эмотивной (отношение адресанта к адресату) (Ачилова, 2018: 26).

В работе группы исследователей под руководством А. Энслин можно также встретить рассуждения на тему форумов и чатов в видеоиграх. По большей части исследователи концентрируются на анализе асинхронных форумов, поскольку их исследование построено на них. По их мнению, данный тип форумов ближе к письменной речи, чем синхронные, поскольку они менее скоротечны, позволяют редактировать и дают читателям больше времени на прочтение и ответ (Ачилова, 2018). Следовательно, письменная речь более проработанная и структурированная. Это не означает, что участники форумов не пытаются компенсировать ограничения клавиатуры и отсутствие линейной прогрессии, скорости и взаимодействия лицом к лицу. В результате исследователи утверждают, что язык геймеров на асинхронных форумах представляет собой смесь формальных и неформальных слов, сочетая в себе черты как письменного, так и разговорного языка. При этом исследователи подчеркивают, что помимо использования специализированных терминов, обозначающих темы, деятельность, чувства, участники онлайн-форумов, как и в любом другом сообществе или социолингвистической группе, развивают чувство общей идентичности, что обязательно отображается в используемом языке, о чем также упоминали Коллиер и Томас (Collier and Thomas, 1988), Прис (Preese, 2000), Бюрам (Byram, 2006) и Вах (Wach, 2014).

О жанрах асинхронного общения пишет также Т. Н. Колокольцева: она рассматривает особенности реализации категории диалогичности трех жанрах интернет-коммуникации: чат, форум, блог. Сопоставляемые жанры характеризуются по следующим признакам:

- 1) прагматические координаты общения;
- 2) тип диалога по коммуникативной целеориентированности;
- 3) тематическая специфика;

4) лингвистические особенности (Колокольцева, 2016).

В ходе исследования было обнаружено, что несмотря на отличия между диалогом в виртуальном пространстве и диалогом в реальной жизни, чат-коммуникация как жанр синхронного общения ближе к живому разговору, чем форумы и блоги, которые являются жанрами асинхронного общения. Ю. В. Надобко и Э. Ш. Никифорова сравнили коммуникативные характеристики чатов и форумов и выявили их похожесть в таких аспектах как **анонимность, ролевая направленность общения, полилог, устно-письменная коммуникация, сложность в передаче модальности, эмоций и этикета** (Надобко, 2012). Данные виды коммуникации очень похожи, однако можно выделить и различия, которые заключаются в функциях общения, уровнях интерактивности, синхронности, коммуникативных стратегиях, тематике, технических параметрах.

Среди работ по форумам и чатам также стоит выделить статью Глуховой А. С., в которой была дана общая характеристика пользователей чатов (Глухова, 2008). По ее мнению, «обитатели чатов практически полностью лишены вспомогательных (паралингвистических) средств: тембра речи, акцентирования части высказывания, эмоциональной окраски, тембра голоса, его силы, дикции, жестов и мимики. Столь глобальная нехватка не могла не быть определенным образом компенсирована» (Глухова, 2008). Именно восполнение этой отсутствующей эмоциональности партнера отвечает следующий признак языка чатов (реже форумов) **экспрессивность и эмоциональность**. Невозможность получения непосредственной невербальной информации (жесты, мимика, интонация), которая дополняет высказывание при «живом» общении, вынуждает участников использовать всевозможные средства замены идеограммы и эмодзи, графические символы, чрезмерную пунктуацию, и соответствующую лексику и структуры.

Исследователь А. А. Селютин на основе проанализированных работ, касающихся игрового сленга, называет его «лексико-фразеологическим составляющим компьютерно-игрового дискурса» (Селютин, 2022: 139). По его

мнению, исследование игрового сленга возможно только в рамках многопользовательских сетевых игр (Селютин, 2022: 139).

Исследователи М. А. Кропачева и Е. С. Литвинова в своей работе заостряли внимание на основных особенностях геймеров как субкультуры и определяли ее место среди других интернет-субкультур. Материалами исследования послужили форумы и чаты многопользовательских онлайн-игр, такие как World of Warcraft. В анализе результатов они обозначили уникальные черты игрового чата: 1) **компактность** – игрок может общаться одновременно по нескольким каналам, тем самым поддерживая контакт с разными группами людей и обсуждениями на разные темы; 2) **ограниченное пространство** – сообщения содержат ограниченное количество символов, поэтому у игроков возникает необходимость писать больше для того, чтобы донести информацию полностью (Кропачева, 2015). В связи с этим применяются лексические приемы, типичные для интернет-коммуникации, а именно аббревиатуры, акронимы, сокращения, жаргонизмы. Говоря о форумах исследователи считают, что речь игрока на игровых форумах более структурированная, подготовленная и обладает более сложными и длинными предложениями.

Совершенно иной подход в исследовании языка геймеров на форумах и чатах демонстрирует Е. Ф. Сулейманов. Он использует метод исследовательского интервью, описанный в книге П. Ланковски и Б. Стаффан. Авторы книги отмечают, что данный метод позволяет получить «богатый и оригинальный нарратив, который отражает специфику, скрытые смыслы и культурные нормы игрового сообщества» (Lankovski and Staffan, 2015: 93-96). Е. Ф. Сулейманов сравнил материалы из интервью со студентами-любителями компьютерных игр с высказываниями на онлайн-форумах, комментариями и публикациями в социальных сетях, а также с видеоматериалами на YouTube и Twitch. (Сулейманов, 2021). На основе проанализированных интервью исследователь отмечает недружелюбие и агрессивность геймерского сообщества как к новым игрокам, так и к игрокам с опытом. При помощи

текстового и голосового чата игроки обсуждают тактику текущего игрового матча, стратегии поведения, позволяющие им победить команду соперника, однако в подобных обсуждениях часто происходят конфликты вследствие несогласий по определенным аспектам игры, в связи с чем проявляется агрессивное поведение (Сулейманов, 2021: 213). Тем не менее, у участников игры существуют принятые культурные и этические нормы, которые как правило порицают слишком агрессивное поведение (Сулейманов, 2021: 214). Конфликтные ситуации игроков также нередко выносятся на игровые форумы. В качестве одного из примеров текстового сообщения игрока на форуме, Е. Ф. Сулейманов приводит следующий:

«Шла 4 игра в скрытом пуле, а так еще и в ли плюсом. Выбор каждую игру или вилкой в глаз или минером/виспом/лон друидом скатай раз... Тиммейты встают афк и ломают шмотки с 10 по 15 минуту, после того как хорошо пофидили все линии. Не важно кто ты, хоть миракл, хоть с алл мутом – против тебя 5 смурферов на их мейн героях». (Сулейманов, 2021: 215)

Как описывает эту ситуацию автор, игрок, используя игровой сленг выражает иронию по поводу выбора героев, предложенных ему в особом режиме игры, после чего делает негативный отзыв о своих партнерах по игровой партии, которые не справляются с задачами игры, например, «пофидили на своей линии» (Сулейманов, 2021: 215). В переводе с игрового сленга это означает что игроки играли слабо или вообще плохо, что тем самым мешало основной задаче команды – победить. Далее реплика заканчивается негативной оценкой не только игроков, но и игровой системы в целом. На основе анализов подобных примеров, Е. Ф. Сулейманов делает вывод, что «геймеры воспроизводят присущую только им культуру и образуют специализированное в своей деятельности сообщество. Человек может попасть в это сообщество, если усвоит его культурные коммуникативные коды, освоит культурные нормы и правила поведения данного сообщества» (Сулейманов, 2021: 217). Однако, по нашему мнению, данный вывод является не совсем правильным, поскольку усвоить коды и освоить культурные нормы

и правила поведения можно, только попав в само сообщество. После интеграции нового пользователя в игровое сообщество он начинает изучать установленные реалии в игре путем коммуникации с другими игроками на форумах, чатах и игровых серверах. Изучение культурных норм сообщества до вхождения в него возможно путем изучения интернет-словарей, посвященных сленгу геймеров, а также отзывов об игровом сообществе от других игроков, однако это не может дать полноценной картины на его культуру ввиду того, что мнения могут быть неоднозначные и противоречащие друг другу.

Итак, современные исследования чатов и форумов направлены в основном на вопросы, касающиеся соблюдения этикета в общении между игроками, а также на вопросы языковых особенностей данной субкультуры. Исследователями было отмечено, что структура предложений в игровых форумах проработанная и детализированная, а основные этикетные формулы применяются с целью получения необходимой информации, связанной с той или иной игровой ситуацией. При этом речь форумов является гибридом устной и письменной речи. Также было выявлено, что чаты как жанр синхронного общения имеют более разговорную и эмоциональную речь, чем форумы. Однако они также имеют ряд схожих характеристик, например ролевая направленность общения, а также применение различных графических, стилистических и лексических средств для передачи соответствующего тона сообщения, тем самым пытается компенсировать недостаток невербальной информации, характерной при живом общении. Ряд исследователей заостряли внимание на языковых особенностях геймеров при общении на форумах и чатах, отмечая уникальные черты, отличные от общения обычных пользователей в Интернете, например в речи геймеров присутствует изобилие узкоспециализированного игрового сленга, который непосвященный пользователь не сможет понять без понимания игрового процесса той или иной игры. Данная лексика связана не только с видеоигровыми аспектами, но также в речи геймеров присутствует сленг

хакеров и программистов. Общение геймеров более эмоциональное и экспрессивное чем у обычного пользователя Интернета, в частности это проявляется при обсуждении видеоигровых тем, а также реакцией на возникающие игровые ситуации (что можно наблюдать из приведенного фрагмента интервью с геймером в пункте 1.4). В целом, вне зависимости от места общения (чат или форум), геймеры стараются изъясняться наиболее доступно перед другими игроками для достижения своей цели (например, обсудить тактику перед непосредственным сражением с противником). При этом выбор средств огромный, начиная от обсценной лексики и заканчивая длинными структурированными предложениями с применением игровых терминов.

1.5. Видеоигры в контексте глобального английского языка

Общество постепенно идет к билингвизму как универсальному явлению (Нестерова и Крушин, 2021). В большинстве национальных языков наблюдается интенсивное влияние английского языка, выражающееся через широкое использование заимствованных слов и выражений разной степени адаптации. Однако в свою очередь сам английский язык утрачивает свои литературные стандарты, появилось множество разновидностей английского языка. В 2001 году Д. Кристал представил прогноз развития не только английского языка, но и его различных вариантов, среди которых он называл индийский, нигерийский и сингапурский. Он подчеркивал, что возможно в будущем будет наблюдаться развитие «семьи» английского языка в ранней стадии (Crystal, 2001). Д. Граддол в своей статье делает выводы о дальнейшем развитии так называемого «Net English». Он считает, что существующие формы английского языка создали новый «гибридный» язык, в котором грамматическая структура и лексика изменились из-за контакта с другими культурами. В этом Граддол видит, с одной стороны, негативные последствия ввиду того, что пользователям изучать язык будет сложнее чем раньше, а с другой иноязычные пользователи смогут сравнивать свой родной язык с английским и находить схожести между ними (Graddol, 1997: 14). П. Пейэк

рассматривал одним из возможных последствий влияния глобализации на английский язык создания так называемого «киберанглийского языка», где общение пользователей будет происходить с применением очень кратких фраз и слов, состоящих из символов и цифр (Rayack, 2017). Исследователь Е. Вайнрайх изучал феномен глобализации в рамках межкультурного общения между пользователями Интернета. Последствия глобализации Е. Вайнрайх наблюдает на многих языковых уровнях. Так, на лексическом уровне пользователи больше употребляют сокращения и жаргонизмы в английском языке, а употребление идиоматических выражений значительно снизилось. На грамматическом уровне также наблюдается упрощение, например, некоторые аспекты грамматики такие как двойное отрицание или модальности, в силу сложности их употребления. На синтаксическом уровне пользователи стремятся использовать короткие предложения, чтобы избежать непонимания в процессе межкультурного общения (Вайнрайх, 2008: 38-40).

На сегодняшний день многие из предсказаний ученых начинают сбываться и это можно видеть в дискурсе видеоигр. Взаимодействие между игроками из разных стран приводит к созданию вариативности значений уже устоявшихся слов в английском языке, а также появление игровых терминов в других контекстах, выходящих за рамки видеоигр. Большинство видеоигр предполагает общение между игроками на английском языке, чтобы выполнять задания, решать головоломки и любые другие задачи для дальнейшего продвижения по игре (Voulgari, 2014). В ходе игрового процесса игроки сталкиваются с широким разнообразием лексики. Это могут быть, например, объекты и места в игре или глаголы, используемые для управления движением онлайн персонажей. Все это помогает учить английский язык людям, не владеющим им в полной мере. Так, зарубежные исследователи Дж. Пик и А. Рейнольдс провели опрос среди французской молодежи, играющей в видеоигры, и выявили, что 84,4% опрошенных считают, что видеоигры помогают в обучении английскому языку и что они предпочитают общаться на английском языке во время игры, даже если они играют с французскими

игроками (Peake and Reynolds, 2020). Кроме того, исследователи приводят статистику названных респондентами слов, которые они запомнили или выучили и которые у них плотно ассоциируются с видеоиграми. На основе полученных результатов работы исследователи заключают, что игры на английском языке для студентов являются источником изучения уникальной и своеобразной лексики, характерная в основном для неформального общения. Тем не менее, это не означает, что такие выражения не имеют никакой ценности. Ученые утверждают, что язык является набором инструментов, которые могут быть использованы и взаимосвязаны в разных ситуациях в зависимости от потребностей. К специфической лексике относятся оскорбления и фразы, например, *retarded*, *dummy*, *you suck* и *noob* (Peake and Reynolds, 2020). Приведенные примеры слов, а также лексика видеоигровых объектов и действий говорит нам о том, что игровая лексика стремится за пределы дискурса видеоигр и постепенно появляется в интернет-общении (например, ругательства). Есть также игровые названия, характерные для общения в рамках тем о видеоиграх, которые могут иметь более 10 вариаций и использоваться в разных контекстах. Примеры таких объектов мы рассмотрим в практической части данной работы.

Англоязычный дискурс видеоигр также интегрирует новую лексику в ходе взаимодействия с игроками разных стран. В дальнейшем эти слова также могут появляться уже в общении в интернет-дискурсе. Ярким примером является слово «kek». Употребляющий выражение «kek» подразумевает, что он усмехнулся (например, из-за прочтенного анекдота). Первоначально это слово зародилось в игре «Starcraft», когда корейские игроки, играющие за игровую расу «Зерг» (англ. “Zerg”) применяли в соревновательных матчах стратегию под названием «Zerg Rush», где слово «Rush» означает «напор» или «натиск». Суть стратегии заключалась в быстрой тренировке большого количества слабых войск и последующей атаке противника в первые минуты игры таким образом, что соперник на данном этапе никак не сможет защититься. Применяя эту тактику, корейцы печатали во внутриигровой чат

сообщения «kekeke», что имитировало смех. В дальнейшем выражение закрепилось и в интернет-дискурсе, например, «top kek» означает «самый смешной» (Исмагилова и Шашарин, 2018).

Итак, на основе вышеизложенного можно сказать, что сейчас можно уже наблюдать предсказания ученых относительно развития английского языка в контексте глобализации и использования его в различных сферах жизни. Одной из таких сфер являются видеоигры, где игроки из разных стран общаются на английском языке и используют разнообразную лексику для выполнения игровых задач. Таким образом, видеоигры способствуют расширению словарного запаса и повышению языковых навыков людей, не говорящих на английском языке в полной мере. Игровой сленг англоязычного дискурса видеоигр может выходить за его пределы использоваться в речи пользователей Интернета в контекстах, несвязанных с видеоиграми.

Выводы по Главе 1

В результате рассмотрения теоретических основ изучения дискурса видеоигр были сделаны следующие выводы:

- 1) Опираясь на трактовки других исследователей и философов, нами было дано свое определение игры. Целью игры является достижение желаемого для игрока результата, и игра предоставляет ему выбор в способах ее выполнения. Цель дискурса видеоигр варьируется от рассматриваемого игрового жанра, однако большинстве случаев цель дискурса заключается в погружении пользователей в виртуальный мир видеоигры, в котором они концентрируются на выполнении игровых задач и в процессе помогают друг другу, делятся игровым опытом и информацией и с другими игроками. Во время общения на заданную тему дискурса игроки обычно концентрируются на донесении своего мнения другим игрокам или же с целью выражения своих эмоций. Из-за отсутствия невербального языка общения не всегда можно понять, в каком контексте пользователь интерпретирует сказанные им слова, поэтому у читающего может возникнуть противоречащие чувства.
- 2) Было выявлено, что игра в Интернете и игра в видеоигре имеет фундаментальные различия друг с другом. Игра в Интернете не ограничивается лишь развлекательным жанром, она также присутствует в других сферах общения, что позволяет нам говорить о сходстве игр и интернет-пространств, например, социальных сетей. Цели игры в Интернете определяют пользователи в ее достижение будет считаться только в том случае если сам пользователь сочтет ее выполненной.
- 3) Современные исследователи дискурса видеоигр преимущественно занимались изучением речи объектов, т. е. игроков, какие речевые стратегии они применяют в общении и чем обусловлен их выбор языковых средств. У исследователей нет единого мнения по определению понятия «игровой сленг», однако на основе их заключений

можно сказать о существовании его разновидностей, например, «чатовый» сленг.

- 4) Из выводов исследователей языка геймеров следует, что лишь некоторые этикетные формулы присущи геймерам, такие как благодарность. Во внутриигровых чатах наблюдается большое количество эмотивных языковых средств, в то время как форумы отличаются большей структурированностью. Подобное различие связано с характеристиками синхронного и асинхронного общения.
- 5) Игроки используют видеоигры как средство обучения английскому языку и зачастую предпочитают общаться на нем, нежели на родном языке. Лексика, связанная с видеоигрой, постепенно распространяется в интернет-пространстве. Таким образом, дискурс видеоигр можно считать частным явлением интернет-дискурса.

Глава 2. Практическое исследование дискурса видеоигр

2.1. Анализ вариативности языковых репрезентаций игровых объектов в дискурсе видеоигр

Культура видеоигр с каждым годом ставится все более и более популярной в современном обществе, что ведет к созданию игровых сообществ. Эти сообщества создают особый язык субкультуры геймеров, сочетающий в себе устную и письменную речь. Во время игры пользователи сталкиваются с множеством игровых объектов. В нашем понимании игровым объектом является сущность в видеоигровом пространстве, с которой могут взаимодействовать пользователи. Примерами игровых объектов являются различные персонажи видеоигр и их игровые способности, а также различные игровые предметы. В роли игрового объекта могут выступать также и сами игроки, а именно их игровой стиль. Под игровым стилем имеется в виду выбранная тактика или стратегия, которую игрок применяет для достижения поставленных задач. Количество объектов в видеоигре огромно, и все они обладают именами и названиями, которые придумали разработчики. Со временем участники игровых сообществ создают новые вариации оригинальных имен, где каждое имеет отличительный оттенок в своем значении. Однако почему пользователи так поступают и зачем создают другие имена, которые все равно обозначают один и тот же игровой объект? Это можно объяснить следующими причинами:

- 1) В видеоиграх существует потребность писать кратко и по делу, тем самым значительно сокращать объемные фразы, ввиду отсутствия времени на долгую лирическую переписку. Отсюда у игровых объектов появляются сокращенные или усеченные варианты написания.
- 2) С течением времени у игрового сообщества вырабатывается определенное отношение к игровому объекту. Отношение может строиться на внешности игрового объекта, его свойствах или особенностях, а также на эффекте, которое он привносит в игру.

3) В большинстве видеоигр происходят крупные обновления, которые призваны исправлять различные ошибки в игре, изменять механику игры у персонажей или же менять им имена. Таким образом, вариативность наименований объекта будет также зависеть от «поколений» игроков, т. е. людей, которые играли в прошлую версию игры, сталкиваются с новым поколением игроков, заставших обновленную версию.

В пункте 2.1. мы рассмотрим 3 разных игровых объекта и то, как их название варьируется у игроков в зависимости от темы, а также статуса самих игроков.

1) Способность «Magnetic grenade» персонажа «Кессиди» из игры **Overwatch**

«Overwatch» – это многопользовательская видеоигра в жанре шутера от первого лица. В ней игроку представляется набор игровых персонажей, за которых он может сыграть. У каждого персонажа есть способности, которые помогают игроку участвовать в игровом процессе и которые при правильном и своевременном использовании могут привести игрока и его команду к победе в игровом матче. У персонажа под именем «Кессиди» одна из его способностей называется «Magnetic grenade». Рассмотрим ее официальное описание:

Throw a short-range grenade that homes in on nearby enemies and deals additional damage if it sticks to them.

В дискурсе игры Overwatch при анализе форумных сообщений удалось выявить 20 различных наименований этой способности. Мы предлагаем рассмотреть эти наименования по следующим семантическим признакам (Таблица 2):

Способность	Свойства способности	Эффект на игру
-------------	----------------------	----------------

<i>Flashbang, Flash, Stupid grenade, Skillless ability, Boring ability, Stuckbomb, Nade, Bornade</i>	<i>Aimbot grenade, Autoaim grenade, Sticking/sticky grenade, Magnade, Crazy grenade, Homing grenade</i>	<i>I-WIN button, Brain-dead win button, Net-nerf, OP, Shit crutch, Game-win button</i>
--	---	--

Таблица 2. Репрезентации игрового объекта «Magnetic grenade»

Из анализа видно, что в дискурсе игры Overwatch существует множество вариативных репрезентаций этой способности. В семантическом признаке «способность» можно выделить слова *flashbang* и *flash*. Указанные слова являются старым названием способности персонажа, которая существовала в ранних версиях игры и имела несколько другой принцип работы. Однако многие опытные игроки по-прежнему используют старое название, даже когда обсуждают новую механику этой способности.

Номинации *skillless*, *boring*, *bornade* указывают на отношение к игровому объекту как к чему-то простому и неинтересному, не требующему больших умений для применения во время игры. Слово *nade* используется как сокращение и чаще всего появляется в текстах сообщений, в которых способность критикуется и высказывается желание вернуть ее старую механику, как в этом примере:

(1) *The nade is broken. Bring back the stun ffs.*

Отдельно стоит выделить слово *stuckbomb*: пользователи, использовавшие его намекали на сходство работы способности со способностью другого персонажа из игры Overwatch «Трейсер», где также присутствует механика «примагничивания» бомбы к противнику.

Касательно свойств способности некоторые игроки ассоциируют ее с читерством и автоматической наводкой (*aimbot grenade*, *autoaim grenade*), что может указывать на то, что они считают ее излишне мощной и легкой в использовании. Вариации *sticking/sticky grenade* и *magnade*, отсылая к тому, что граната может прилипнуть к цели, что делает ее более эффективной, но также требует большей точности и умения от игрока.

(2) *Back in the day I played a ludicrous amount of Halo 2. One of my favorite things was sticking people with the plasma grenades. When I learned they were adding a sticky grenade to Cassidy, I thought it would be a cool addition. Then I learned it's essentially aimed for you.*

(3) *I don't even like the sticky grenade all that much as an ability but comparing it to a Halo Plasma Grenade is completely ridiculous when it's not even remotely on the same power level.*

В этих примерах пользователи сравнивают игровые механики способностей из двух разных игр, называя их *sticking grenades*. Сравнивая способность из игры «Halo 2» со способностью из игры Overwatch. Пользователь №1 отмечает, что последняя автоматически применяется на противника, что опять же отсылает нас к тому, что способность является легкой в применении. Однако в другом сообщении пользователь №2 наоборот считает способность из «Halo 2» нелепее по своей игровой механике.

Говоря об эффектах *magnetic grenade* на игру, пользователи часто используют словосочетание *I-WIN/brain dead win button* или же *game-win button*. Игроки таким образом выражают негатив, сарказм или иронию или же просто высмеивают легкость использования данной способности, как например в примере 4:

(4) *Yes it is a I win button. No aim or brain is needed.*

2) Раса «Протосс» (“Protoss”) из игры «Starcraft»

Видеоигра «Starcraft» является одним из представителей видеоигрового жанра «стратегия». Игроку предоставляется выбор между тремя расами (сторон конфликта), одной из которых являются протоссы – инопланетяне, обладающие мощными нечеловеческими способностями и высокоразвитыми технологиями. При анализе данного игрового объекта было найдено 35 репрезентаций, которые представлены в Таблице 3:

Стратегия	Игрок	История
<i>Skytoss, Chargelot, Photocheese, Twilight archon, Chargelot, Cannon rush, Catz forge, 4gate, Archon toilet, Tossball, Blink Stalker, Proxytoss, Manlot, Soul</i>	<i>Toss, Tosser, Bobotoss, Shield wimp, Imbatoss, Tosstard, Captain cannon, Protosstitute</i>	<i>Aiur, Tassadar, Huk, Entaro, Khala, Fenix, ZergOnator, Alien, Adun</i>

<i>train, Tossball, Drone-drill, Carrier rush</i>		
---	--	--

Таблица 3. Репрезентации игрового объекта «Protoss»

Как видно из таблицы, доминирующими репрезентациями являются слова с признаком «стратегия». Слова с данным признаком позволяют игрокам моментально понимать, о какой игровой расе речь и более того о какой конкретной стратегии за эту расу. Понимание происходит за счет игровых элементов наименований куда можно отнести:

- 1) Названия «юнитов» (боевых единиц) расы, например, *carrier, archon, stalker* в соответствующих названиях.
- 2) Ключевые строения (строения, которые производят боевые единицы или атакуют противника), например *photon cannon, twilight, gate*. Так, *4gate* – это стратегия стратегия четырех «врат призыва», где врата — это строение протоссов, которое позволяет игроку делать наземные боевые единицы. Существуют также имена, в которых не содержится название определенных строений, однако из названия игроки понимают, о каком речь. Название *skytoss* описывает стратегию через специальные боевые единицы расы, которые способны передвигаться по воздуху в игре и которые можно сделать только в специальных строениях,

Способности игровых боевых единиц, например *chargelot* – это словосложение слов *zealot* и *charge*, где *zealot* является названием боевого юнита, а *charge* – его способность (юнит совершает «рывок» к войскам противника). Название *archon toilet* строится на функциях двух боевых единиц протосса, «Архонт» и «Материнский корабль», которые вместе могут создавать комбинацию, внешне похожую на туалет.

В словах из семантического признака «Игрок» присутствуют как слова-насмешки (*bobotoss*) или носящие негативную коннотацию (*tosstard, protosstitute*), так и слова, которые описывают стратегию, которую выбрал игрок (*captain cannon* – игрок, использующий стратегию *cannon rush*). Отдельно следует упомянуть слова *tosser* и *shield wimp*: значение первого может употребляться как в позитивном, так и в негативном контексте. В

первом случае происходит игра значений слова «toss», которое одновременно является сокращением от названия игровой расы и передает значение глагола «to toss» («подбрасывать»), т. е. пользователь хорошо играет за эту расу и побеждает противника быстро. Во втором случае слово созвучно со словом «loser», тем самым подчеркивает плохую игру пользователя. Слово *shield wimp* употребляется негативно по отношению к игрокам за эту расу и связана с особенностью боевых единиц и строений, которая заключается в наличии щитов, блокирующих дополнительный урон. Часто этот термин применяется неопытными игроками других рас, считающих игроков за протоссов слабыми.

В категории «история» репрезентациями в основном являются слова, отдельные компоненты которых содержат элементы вселенной «Starcraft», например сюжетных персонажей. Так, *Tassadar* – верховный тамплиер протоссов, пожертвовавший собой ради спасения своего народа; *Khala*, *Aiur*. Однако есть и имена, связанные с реальными людьми – это игроки, вошедшие в историю киберспортивных матчей по Starcraft и ставшие именами собственными, например *zergonator* – игрок, ставший знаменитым благодаря своими нестандартными тактиками и стратегиями за протоссов, которые нередко приносили ему победу в матчах. Фраза «you play zergonator» можно перевести как «ты играешь необычно». То же самое касается игрока под именем «huk» – корейский киберспортсмен, считающийся одним из сильнейших игроков за протоссов. Одной из его знаменитых стратегий был *carrier rush*, благодаря которой он был узнаваемым игроком на турнирах.

3) Стилль «Camper» как игровой объект

Словом «Camper» («кэмпер») называют игроков, любящих сидеть в укрытии, засаде и нападать на других игроков из него. Данный стиль игры характерен прежде всего для «игр-стрелялок», однако присутствует и в других жанрах, например, некоторых стратегиях. Данный стиль игры известен своей неоднозначностью среди участников дискурса видеоигр и соответственно имеет разные репрезентации (Таблица 4):

Необычный стиль игры	Нечестная, «грязная» игра	Раздражающая игра	Несерьезная игра
<i>Part of game, Strategy, Vantage, Tactic, Reward, Profit</i>	<i>Lazy, Cheater, Lamer, Ruiner</i>	<i>Fly, Garbage, Byproduct</i>	<i>Bully, Peep, Kid</i>

Таблица 4. Репрезентации игрового объекта «Camper»

Анализ именных групп с данным игровым объектом показал, что представление о нем строится исходя из заработанного игрового опыта игроков. Приведем примеры употребления слов с семантическим признаком «несерьезная игра»:

- (5) *Campers are peeps who are trash at this game and does not want to get better.*
- (6) *Those who does camping are generally kids who think they're pros. In fact this style sucks when they challenge gamers with brains who know 1000+ ways to slay the camper. Very poor strategy.*
- (7) *Bullies for noobs, who are whining that it's unfair. In reality this style both ridiculous and scary, in a way that people like do this and they do not develop their skills at all sitting in front of spawn.*

Слова *peep, kid, bully* относятся к игрокам, использующим данный стиль в качестве тактики для охоты на новичков и неопытных игроков, а также избегания битв с более опытными. Игроки, ведущие себя подобным образом, характеризуются у пользователей как дети, чей стиль игры воспринимается игровым сообществом несерьезно, с насмешкой или со страхом, как видно из примера 7. Отношение игроков, использующих данные слова является больше пренебрежительным, чем негативным, при том, что негативная лексика присутствует, например другой пользователь в примере 5 называет такой стиль игры и игроков, использующих его «мусором» («trash»), при этом поясняя, что такой игровой стиль не призван развивать умение играть. Пример 6 дополняет тем, что против такого «детского» стиля игры (пользователь называет игроков «детьми») довольно просто противостоять.

В репрезентациях *garbage, byproduct, fly* передается негативное отношение к игрокам. Эти термины могут использоваться для описания

«кэмпера» как раздражающего объекта. Игроки, использующие эти термины, считают, что данный стиль игры портит игровой процесс и мешает достижению поставленных целей. Например:

(8) *Its not an easy game, and people are typically garbage. They'll take the easiest way out every time. Just a byproduct of that.*

(9) *The campers are only people who cannot play and they poo on themselves, I found quite a few to do exit camping in woods or factory, all dead ... killed like flies because they suck at this game lol not a big deal.*

Подобный тип игроков считает «кэмперов» несостоящими внимания в игре. В отличие от игроков, считающий подобный стиль «несерьезной игрой», данный пласт игроков никак не обосновывает свое негативное отношение к объекту.

Именные группы слов с семантическим признаком «нечестная игра» используются для описания игроков, использующих стиль «кэмпера», как «читеров» - игроков, использующих нечестные и «грязные» варианты игрового процесса в видеоиграх. Игроки, использующие эти термины, считают, что этот стиль является неприемлемым способом достижения успеха в игре и что такие игроки должны быть наказаны. Рассмотрим примеры сообщений:

(10) *Campers are basically cheaters who sit in the corner. This should be banned by developers, cause it rots the game.*

(11) *Campers are lamers that's all...just play runnin around n killin...no fair*

(12) *Stop it. Plain and simple. You are ruinners of the game for the enemy team. Camping is NOT a strategy, it is unfair to the enemy team and ruins there fun, how are they suppose to enjoy the game when all you do is make sure they aren't allowed out of the sectioned off building.*

Из данных примеров интересно наблюдать трансформацию значения слова «lamer», которое переводится как «слабак». При этом в примере 11 пользователь не подразумевает людей, предпочитающих данный стиль игры слабыми, так как дальше он говорит о том, что играть таким стилем нечестно («no fair»). Сообщение пользователя интерпретируется как «данный стиль

неприемлем в игре, его используют только слабаки», тем самым порицая его использование. В примере 12 пользователь вкладывает в слово «ruiner» двойное значение, где с одной стороны игроки данным стилем игры мешают получению удовольствия от игрового процесса, а с другой – подобный стиль не является частью возможных игровых стратегий и тактик и не должен использоваться геймерами.

В положительном контексте используются репрезентации *strategy*, *vantage*, *tactic*, *reward*, *profit*: эти термины могут использоваться для описания кэмперов как части игровой стратегии, стиля игры или тактики. Игроки, использующие эти термины, считают, что такой стиль игры помогает им выигрывать игру или дает им преимущество в игровом процессе. При этом «кемпинг» может быть рискованной стратегией в некоторых, особенно в тех, где игроки состоят в одной команде и должны играть сообща и где действия вне команды приводят к негативному результату, как это видно из примера 13, где пользователь ссылается роль и место «кэмперов» в игре «Overwatch» (OW – сокращение названия игры):

(13) *Camping in ow is high risk high reward and it's a team game, if you run out of spawn one by one and die to the enemy team spawn camping it's really your own fault.*

Итак, на основе анализа трех разных игровых объектов можно выделить следующие факторы, которые влияют на их представление:

- 1) **Игровое сообщество:** существует определенная культура игры в разных играх, которая влияет на то, как игроки смотрят на тот или иной игровой объект, действие или роль. В некоторых игровых сообществах отношение к нему будет положительным, а в других - отрицательным.
- 2) **Игровой опыт:** игроки с разным уровнем опыта могут иметь разные представления. Более опытные игроки могут рассматривать стили игры или стратегии как нежелательный аспект игры, тогда как менее опытные игроки могут считать такие тактики частью игры и наоборот.

- 3) **Индивидуальные предпочтения:** игроки могут иметь разные предпочтения относительно игрового стиля и подхода к игре, что может влиять на их отношение к игровому объекту.
- 4) **Интерпретация правил игры:** существует возможность различных интерпретаций правил игры, которые влияют на то, как игроки смотрят на игровой объект. Например, некоторые игроки считают его частью игровой стратегии, в то время как другие рассматривают это как нарушение правил игры.

2.2. Анализ специфики общения между игроками в рамках тем дискурса видеоигр

В пункте 1.1 мы рассмотрели темы общения между игроками в рамках тем дискурса видеоигр. Мы обозначили разницу в общении игроков, когда тема касается определенной категории. В пункте 2.2 мы рассмотрим более детально примеры тем общений с семантическим признаком «Игра», «Игроки» и «Новости игровой индустрии».

В качестве примера темы общения из категории игра приведем обсуждение на форуме «Reddit», где пользователи оценивают игру «Call of Duty: Modern Warfare II» (Reddit). Здесь необходимо пояснить, что «Call of Duty» – это серия видеоигр жанра «игр-стрелялок», имеющая режимы одиночной и многопользовательской игры и данная франшиза насчитывает около 33 серий, включая дополнения. Серия «Modern Warfare» вышла в 2022 году. В созданной теме участников можно разделить на два лагеря: одни критикуют новую серию за присутствие многочисленных технических ошибок, скучный игровой процесс и недоработанные игровые аспекты. Другие пользователи, наоборот, довольны и демонстрируют удивление по отношению к людям, критикующих видеоигру. Приведем примеры диалогов каждой стороны (язык и пунктуация сохранены в их изначальном варианте):

u/foolsbrains69: When I think back on the COD games of old, they all had some unique identity about them, something that grabbed your attention. This one just doesn't. There's no standout gameplay feature or feel, there's no real reach out and grab ya aspect of this years game. It's

soulless cash grab. I got the game for free and I'm still disappointed. It's all just reskins, reselling of old assets in the cash store, and recycled maps. You can't feel a stitch of the developers passion in this installment.

HumaneOrange: *That's 100% subjective, if you don't like the aesthetics, the "identity" of the game, that's absolutely fine, just don't speak about it like it's being an objective thing, because it didn't "grabbed your attention", it did for me. Meanwhile I prefer MW19's war-torn, more grounded style, I still like MW2's aesthetics. Hell, the campaign even seems awesome, with loads of unique elements, I haven't really seen in any other CoD (shame I still haven't got enough time to try it). About the "standout gameplay feature", please, we're speaking about CoD afterall, WaW mp was literally the same as CoD4's, MW2, BO, and MW3 doesn't have that much difference in gamrplay to make it standout. AW was a standout, with advanced mobility, was hated for it.*

Оба ответа используют конкретные ссылки на игровые особенности и эстетику игры, что указывает на то, что обсуждение сосредоточено на анализе и критике игры самой по себе. Пользователь под именем «u/foolsbrains69» использует эмоциональную лексику и негативные коннотации чтобы выразить свою неприязнь к вышедшей серии игры, например он называет игру «soulless cash grab» («бессовестное выманивание денег»), сравнивая видеоигру с предыдущими сериями, в которых с его слов были уникальные игровые особенности и предыдущие серии игр давали новые ощущения от игрового процесса. Пользователь не чувствует, что разработчики игры прикладывали силы и время для ее создания («you can't feel a stitch of developers passion»).

Пользователь «HumaneOrange» использует нейтрально-разговорный стиль общения и логические доводы, чтобы опровергнуть аргументы u/foolsbrains69. Фразой «it's 100% subjective» он указывает на то, что мнения об игре вариативны и во многом основываются на личном предпочтении играющего. Интересно также применение слова «please» в его сообщении: оно не используется здесь как формула вежливости речевого этикета, а скорее как сарказм, чтобы подчеркнуть свою точку зрения («please, we're speaking about CoD afterall»). Сокращения, которые он использует в сообщении, являются краткими именами серий игр Call of Duty (WAW – World at War, BO – Black Ops, MW2 – Modern Warfare II).

Темы из категории «Игроки», как мы говорили в пункте 1.1 связаны с обсуждением определенных моделей поведения игроков во время игрового процесса. В качестве примеров таких тем приведем небольшие фрагменты из чата матча видеоигры «League of Legends»:

(Shyvana): ok then you guys figure it out

(Tryndamere): I guess I can go top

(Tryndamere): or not?

(Annie): yes

(Tryndamere): Have fun

(Shyvana): yeah just come up top

(Shyvana): itll be a party

(Shyvana): top parties are the best parties

В данном фрагменте демонстрируется начало игрового матча, где игроки расходятся по игровым «позициям» на карте. Язык общения у игроков разговорный и в нем отсутствуют какие-либо маркеры вежливости или иерархии. Так, игроком под именем «Shyvana» используется обращение «you guys» к партнерам и на протяжении всего диалога он стремится поддерживать разговор, о чем говорят его реплики, выполняющие фатическую функцию. Игроки незнакомы друг с другом и объединены лишь тем, что играют в одной команде и сосредоточены на выполнении игровых задач. Также в данном фрагменте мы видим, как игроки кооперируются для обсуждения начального этапа игрового матча. «Shyvana» предоставляет право другим игрокам решить, кто пойдет на какую «линию» («ok then you guys figure it out»). Игрок «Tryndamere» выбирает пойти на «верхнюю» линию. Здесь необходимо пояснить, что «top» является сокращением от «top lane» – термина, распространенного в играх жанра МОБА (Mobile Battle Arena). Данный термин обозначает одну из трех дорог (верхнюю, проходящую вдоль левой и верхней части карты), по которой могут передвигаться игроки к базе врага для ее уничтожения. Игрок «Tryndamere» не уверен еще в своем решении и уточняет его у других, на что получает утвердительный ответ игрока «Annie». Данные разговорные ходы направлены на создание чувства сотрудничества и

координации действий между игроками. Примером сотрудничества также является предложение игрока «Shyvana» игроку «Tryndamere» пойти на верхнюю линию вместе, причем в его речи заметны элементы шутливого стиля общения («top parties are the best parties»). Такое использование языка может служить для установления взаимопонимания между игроками и создания более расслабленного и приятного игрового опыта.

Другой пример общения игроков и их поведения мы возьмем из фрагмента видеоигрового чата сетевой игры жанра МОБА (Mobile Battle Arena) «Dota 2»:

AMERICAN CULTURE: reason for pause?

BANANA-SEN3.14: obviously for your downs

AMERICAN CULTURE resumed the game.

('w' *): lol hes fucking d/c'd*

AMERICAN CULTURE: wow im unpausing that's bm as fuck

AMERICAN CULTURE: my brother has downs not funny

SUPREAM: yeah?

('w' *): must be hereditary*

SUPREAM: HE SHOULD KILL HIMSELF

Во время игрового матча произошла следующая ситуация: один из игроков поставил матч на паузу, вследствие чего игрок с именем «American culture» поинтересовался причинами остановки игры. Как и в предыдущем примере, в речи игрока отсутствуют маркеры вежливости, он напрямую спрашивает других. На его вопрос другой игрок отвечает максимально грубо («obviously for your downs»), где «downs» является синонимом слова «failures» («неудач»). В ответ на это игрок отменяет паузу, о чем сообщает игроку текстовым сообщением («resumed the game»), что вызывает у другого игрока недоумение и он пытается объяснить причину возникшей паузы в игре («lol hes fucking d/c'd»), где d/c'd согласно описанию словаря «Urban Dictionary» является сокращением слова «disconnected» (UrbDict). Слово же «hes» является примером аграмматизма речи геймеров и расшифровывается оно как «he is», тем самым игрок отсылается к участнику команды, который вышел из

игры. Таким образом, проясняется причина возникшего конфликта: один из игроков по техническим причинам вышел из игрового матча и пытается вернуться, а игроки действием (нажатием на паузу), предлагают подождать игрока и затем продолжить матч. Интересно также применение слова «lol» в реплике у игрока «(* 'w' *)»: данное сокращение расшифровывается как «laughing out loud» и призвано выражать эмоцию смеха в виртуальном пространстве. Однако в данном контексте это слово применяет на себя регулятивную функцию, т. е. игрок использует акроним как обращение к другому игроку, при этом значение «смех» у акронима ослабевает и начинает передавать значение «боже мой». В дополнение к этому, в словаре «Urban Dictionary» можно также найти данное значение, которое описывается как «ленивый» способ выражения фразы «oh my gosh» (UrbDict).

В реакции игрока «American culture» на претензию в свою сторону прослеживается воспитательная интонация. Он пытается корректировать речевое поведение другого игрока. Сокращение «bm» в его ответе расшифровывается как «bad manners» (UrbDict). В своем ответе он насмехается над недовольством, которое он вызвал своим действием, так как он сам в этом не видит ничего плохого. В добавление он пишет фразу «my brother has downs not funny», тем самым отвечает на сообщение, адресованное ему в начале диалога. Данное сообщение не несет в себе никакой существенной информации, так как никто игрока не просил рассказывать о его личной жизни. Функция состоит исключительно в привлечении внимания других игроков, провоцируя других игроков на оскорбления. Игроки отвечают на данную реплику по-разному, но во всех ответах видна негативная коннотация. Так, игрок «(*'w'*)» иронизирует над тем, что брат игрока такой же неудачник, как и он сам, а «Supream» и вовсе эмоционально призывает брата игрока «American culture» совершить самоубийство. Подобные обращения создают крайне враждебную атмосферу игры, где незнакомые друг другу люди конфликтуют друг с другом при первой же возникшей игровой ситуации. Подобное поведение распространено во внутриигровых чатах, в

форумах как правило такое поведение наказывается администраторами или модераторами. В дополнение к проведенному анализу следует также отметить восприятия информации как истинной в речи игроков. Так, ситуацию с братом, которую описывает «American culture» сложно воспринять как истину ввиду неуместности высказывания. Исходя из этого поведение игрока можно также трактовать как поведение «тролля», который вбрасывает случайную информацию и смотрит на реакцию других игроков. «Троллем» мы называем пользователей, способных нанести вред коммуникации, разрушив чувство взаимного доверия в том или ином сообществе (Немыка и Ушаков, 2012: 69). Причинами же выполнения функции тролля игроком можно назвать оскорбительный ответ, который он получил на свой вопрос в начале диалога. При этом другие участники диалога реагируют на эту информацию, причем в данной ситуации довольно агрессивно и жестоко. Агрессивное поведение геймеров в играх является также причиной неправильного понимания смысла высказываний других игроков. Приведем пример следующей игровой ситуации:

Ulquiorra: ur a god mirana

Ulquiorra: nice arrows early game

< blank >: so?

< blank >: are you fucking idiot?

Ulquiorra: ?

BBC loves Loli: what

Ulquiorra: im commending you

BBC loves Loli he gave you a compliment

Ulquiorra: what the fuck is this toxicity

Игрок «Ulquiorra» похвалил другого за хорошую игру на персонаже «Mirana». Однако последний интерпретировал эти реплики как сарказм по отношению к себе и отреагировал крайне негативно («are you fucking idiot?»), чем вызвал сильное удивление у остальных геймеров. Им пришлось дополнительно объяснять слова адресанта, тем самым донести их правильный смысл до адресата. Это можно объяснить. Подобный пример иллюстрирует

нам, что в общении геймеров чаще всего преобладает эмотивная функция языка. Слова «nice» и «god» в видеоигровом общении могут обладать одобрителем или неодобрителем коннотацией, поэтому у получателя сообщения возникают трудности в правильном толковании его смысла. Во многом отношение игрока к подобным репликам в свой адрес также влияет сообщество той или иной видеоигры. К примеру, сообщество игры «Dota 2» многими игроками считается «мусорным» и «токсичным», где последним словом лингвисты описывают пользователей, которые во время общения легко становятся агрессивными, всегда критикуют других, но никогда себя и не прислушиваются к словам собеседника (Курганская, 2023: 64). Все это приводит нас к явлению, которое называется «треш-ток». Под данным термином мы понимаем вид речевого жанра, целью которого является убедить участников коммуникации в необходимости и правильности негативно-эмоционального отношения к адресату (Базылев, 2021: 262).

Рассмотрим теперь пример общения игроков в контексте реакции на коммуникативное событие. На игровом форуме «neogaf.com» была опубликована новость об анонсе выхода игры Final Fantasy XVI. В теме были оставлены ссылки на блоги интервью с разработчиками и с детальным описанием игрового процесса. Также в теме были представлены видео, которые призваны продемонстрировать визуально описанные достоинства игры. В дополнение к этому, в теме описаны технические характеристики, необходимые для установки. Рассмотрим некоторые комментарии пользователей к этой новости:

Dr_Ifto: Looks solid, cant wait.

itsnotme: I am very excited!

Elios83: Really excited for this game, the people behind it know what they're doing and I'm sure that in less than 4 months we'll have a masterpiece to play.

SkylineRKR: My most anticipated game of 2023. Is it more beat em up than before? perhaps, but if the gameplay is solid, the world building and characters are good and there are ways to min max your character, then i won't be complaining.

LordCBH: I'm so fucking excited for this one.

Flabagast: These previews are always disguised advertising that only works on not educated and illiterate people. The game continues to look bad.

Kacho: This shit looks so awesome. Can see myself caving and grabbing a PS5 Phat in June.

Как видим из примера, участники данной темы не переговариваются друг с другом, а делятся своими эмоциями по поводу новости и дают свои оценочные суждения. Однако из примеров нельзя однозначно сказать, что именно хочет выразить участник и является ли его высказывание реакцией на событие. Так, слова «excited» и «solid» у пользователей можно интерпретировать по-разному: как радость, как злобу или как сарказм. Данное противоречие возникает в силу отсутствия невербальных знаков живого общения, а также общей тональности высказывания, т. е. значение, которое пользователь вкладывает в это слово, зависит от цели, которую он хочет достигнуть. Например, в высказывании пользователя «Dr_Ifto» словосочетание «looks solid» будет передавать положительную коннотацию, если слово передает значение «надежный, качественный», или же негативную если значение в данном контексте передается как «консервативный, банальный». Вторая часть высказывания «cant wait» в первом случае предполагает, что пользователь рад выходу новой игры и хочет ее приобрести в будущем. В противном случае высказывание будет выглядеть как незавершенное, так как мы не знаем, чего именно не может дождаться пользователь. Примерами того, как общая тональность высказывания влияет на восприятие, высказывания являются комментарии пользователей «itsnotme», «Elios83» и «LordCBH». Так, слово «excited» в комментарии «itsnotme» может передавать и положительное и отрицательное значение, поскольку тональность сообщения неясна из-за отсутствия контекста, тем самым пользователь может быть «восхищен» скорым выходом игры или же «обеспокоен» им. Общая тональность сообщения «Elios83» положительная, отсюда мы можем утверждать, что слово «excited» передает положительное значение. О положительной тональности нам говорит выбор слов и фраз, например «masterpiece» и «people behind it know what they're doing». В

сообщении же пользователя «LordCBH» фраза «I'm so fucking excited» также не дает нам точного ответа о тональности сообщения, так как деррогатив «fucking» в сообщении используется как для усиления положительного эффекта слова, так и для усиления негативного.

Существуют также оценочные суждения, которые отличаются своей необоснованностью и даже резкостью по отношению к другим пользователям. Так, пользователь под именем «Flabagast» резко высказался по анонсу будущей видеоигры, заявив, что подобные анонсы видеоигр являются скрытой рекламой и их выход ждут лишь необразованные личности. В этом примере наблюдается «речевая вседозволенность» пользователя, т. е. нарушение границ дозволенного этическими нормами общения (Колокольцева, 2018: 147). Оценочные суждения пользователя не содержат в себе никакой познавательной функции, в них отсутствует аргументация и причины негативного отзыва. Оскорбления в свою очередь в данном сообщении являются примером косвенного речевого акта – когда один иллокутивный акт выполняется через выполнение другого (Серль, 1986). В данной ситуации пользователь косвенно порицает лица, которые являются поклонниками данного жанра видеоигр, при этом он никого не оскорбляет из представленных участников общения. Интересно также использование лексем с негативной оценочностью в положительной коннотации. В комментарии игрока «Kasho» слово «shit» не несет в себе уничижительного значения, а наоборот призвана усилить положительную оценочную реакцию пользователя на выход игры.

Итак, на основе проанализированных примеров тем общения в рамках видеоигр составим примерный языковой портрет личности геймера. Личность геймера способна критически анализировать предмет обсуждения или возникшую ситуацию. В общении геймер обычно демонстрирует прямолинейность в общении и зачастую игнорирует этикетные формулы. Языковая личность геймера проявляется в различных формах взаимодействия с другими игроками, в зависимости от контекста и культуры игрового сообщества или игровых сообществ. Среди проанализированных нами

примеров, типичными формами взаимодействия языковой личности являются следующие:

- 1) **Сотрудничество** – игроки совместно работают для достижения общей цели в игре. Они обычно используют согласованные команды и стратегии, обсуждают свои действия и дают советы друг другу.
- 2) **Конкуренция** – игроки борются друг с другом за достижение индивидуальных или командных целей. Они могут использовать трешток или другие формы небольшой провокации, чтобы подбодрить свою команду или дискредитировать противников.
- 3) **Конфликт** – игроки могут сталкиваться с разногласиями или конфликтами между собой. Они могут использовать агрессивные или оскорбительные высказывания, чтобы выразить свою неприязнь или несогласие с другим игроком.
- 4) **Обмен информацией** – игроки обмениваются информацией о том, как лучше играть, какие предметы или навыки лучше использовать, и т.д. Они могут также общаться о том, как получить доступ к различным функциям игры или как решить проблемы, с которыми они сталкиваются в игре.

Специфика общения геймеров проявляется не только в нарушении грамматических и синтаксических правил языка, но также в частом использовании сокращений, аббревиаций и неформальных слов. При этом слова, употребляемые геймерами, выполняют разную функцию в зависимости от игрового этапа игры или же возникшей игровой ситуации. Реплики игроков не всегда имеют за собой смысловую нагрузку, они могут использоваться в целях провокации других участников игры или же выразить сильную эмоцию в речи. Эмоциональность высказываний геймеров зависят от правильной интерпретации контекста сообщения и его общей тональности, однако часто возникают случаи, когда наблюдается амбивалентность слов, а данного в сообщении контекста недостаточно для понимания общего настроения комментария игрока. Некоторые слова, как правило имеющие

положительную коннотацию в предложении, у геймеров могут восприниматься негативно. Это происходит в силу сформировавшегося игрового сообщества, его игровой культуры и правил, установленных игроками. Если в сообществе игры часто встречается агрессивное, язвительное поведение игроков, то определенные фразы или слова могут устояться как скорее негативные, чем положительные, в результате чего их употребление во втором случае могут привести к негативной реакции других участников игры. То же самое касается слов и выражений с негативной окраской, которые в речи геймеров выполняют другую функцию и передают положительное значение.

2.3. Лексико-семантические варианты использования сленга видеоигр в интернет-дискурсе

Широкое распространение видеоигр в мире оказывает большое влияние на речь геймеров, формируя игровой сленг. Данный вид сленга объединяет в себе слова молодежного сленга, жаргона программистов. Распространение той или иной лексемы видеоигр в Интернете зависит от распространения термина в дискурсе видеоигр. В речи геймеров существует универсальный сленг, который используется практически во всех видеоиграх разных жанров (например, *noob*). За счет своей популярности, такой игровой сленг переходит в социальные сети, форумные обсуждения и т. д. Однако при этом значение лексем может изменяться пользователями в зависимости от контекста или же применении пользователем в устно-письменной речи. Другими словами, к известным жаргонным единицам при выходе за пределы тем видеоигр могут добавляться другие значения или же по-новому использоваться старые. В пункте 2.3 нами были отобраны 15 жаргонных единиц лексики геймеров из 40 рассмотренных. Они представлены в виде таблицы, в которых описаны их значения и их возможные варианты использования в интернет-дискурсе (см. Приложение 2). Выбор данных игровых жаргонных единиц обоснован за счет, в первую очередь, их распространенности в дискурсе видеоигр: частое использование этих лексем игроками на форумах и чатах значительно

упростило нам поиск их упоминаний пользователями в интернет-дискурсе. Кроме того, интерес к выбранному сленгу заключается в их семантико-функциональном аспекте: имеется в виду их роль (функция) в интернет-общении и различия в языковом функционале в англоязычном интернет-дискурсе. Поиск некоторых примеров альтернативного использования игрового сленга в интернет-дискурсе происходил с помощью корпусной базы данных «English Corpora GloWbE» (EngCorp). Для точного определения значения игрового сленга мы обращались к следующим словарям/сайтам, в которых содержится информация о сленге геймеров: «The Slang Dictionary» (SD); «Urban Dictionary» (UD); Collider (Col) и Irongamer (IG).

Глагол «nerf» в языке геймеров означает целенаправленное снижение или ослабление разработчиками характеристик игровых объектов в видеоигре. В приведенном примере использования в Интернете слово «nerf» передает значение слова «пострадать». При этом это слово по-прежнему используется в том же значении, что и в дискурсе видеоигр, т. е. в обоих примерах мы понимаем, что происходит «ослабление» объектов. Слово «buff» в игре означает эффект, накладываемый на игрового персонажа, в результате чего его игровые способности или характеристики повышаются, и он становится сильнее (наносит больше урона противнику). Наш анализ контекстов, найденных в корпусной базе «EnglishCorpora», показывает, что в интернет-дискурсе данное слово используется для описания физической формы человека, его силы или же мускулатуры (EngCorp). В обоих контекстах слово «buff» используется для обозначения усиления или улучшения каких-либо характеристик, только в разных сферах: в игровом контексте - для улучшения игровой механики, в повседневном - для улучшения внешности или физической формы. Другими словами, слово «buff» в интернет-дискурсе используется в переносном значении.

Согласно электронному словарю «The Slang Dictionary», слово «rwned» используется для описания игровых ситуаций, в которых игрок одолел противника и при этом насмехается над его поражением (SD). В Интернете у

слова сохранилось значение, при этом расширился функционал в использовании в речи для описания любых «провальных» ситуаций. То же самое происходит с глаголом «ragequit»: в видеоиграх он описывает ситуации, когда игрок внезапно покидает игру из-за чрезмерного раздражения или злости, зачастую до завершения игрового матча, так как считает, что его команда уже проиграла (SD). В интернет-дискурсе это слово используется для описания реакции людей на действия, которые несут негативные последствия, в результате которых люди «уходят», т. е. перестают поддерживать кого-то, как это можно увидеть в примере из Приложения 2. Касательно глагола «loot» можно сказать, что его значение приобрело дополнительный оттенок: в игре «loot» обозначает сбор игровых предметов, которые в дальнейшем усиливают характеристики или способности игрового персонажа. Технически это выглядит следующим образом: игроки сражаются с противниками (чаще всего компьютерными) в результате победы над ними им достаются определенная награда, которую они забирают себе (Col). В интернет-дискурсе глагол «loot» приобретает негативный оттенок, так как чаще всего оно употребляется в значении «обокрасть» или «мародерствовать». Подобную интерпретацию можно объяснить тем, что в играх процесс получения игровых предметов напоминает воровство, так как игроки получают предметы из побежденных, «мертвых» противников. В качестве иллюстрации слова «loot» в видеоиграх приведем скриншот из игры «World of Warcraft», где изображены игровые предметы с побежденного противника, которые забирает себе игрок (см. Приложение 3). Значение «обокрасть» также добавляется к слову «gank», в то время как в видеоиграх оно описывает внезапное нападение игрока или группы игроков на противника из засады с целью застать его врасплох (UD). Из других жаргонных единиц, которые приобрели дополнительное значение, является глагол «farm» – это собирать что-либо (игровой опыт, предметы), путем повторения определенных действий в игре (SD). Целью данных действий игроков является накопить определенное количество ресурсов, чтобы приобрести другие игровые предметы или повысить своему персонажу

уровень. Именно значение «копить» добавляется уже в интернет-дискурсе и обычно это слово встречается в контексте обсуждений тем, связанных с накоплением денег на что-либо.

Акронимы и сокращения, используемые в общении среди игроков, также присутствуют и в Интернете, однако зачастую употребляются в иных значениях. Так, акроним «OP», который в дискурсе видеоигр расшифровывается как «overpowered» и который описывает чересчур сильные по мнению игроков видеоигровые аспекты, какими могут являться игровые персонажи, артефакты, противники и так далее (SD). В интернет-дискурсе этот акроним употребляется в значениях, никак не связанных со значением слова «overpowered» в видеоиграх. Например, «original poster» используется на форумах социальной сети «Reddit», а слово «opening» встречается в темах, посвященных аниме-тематике, где пользователи так называют вступительное начало аниме серий. Аббревиатура «GG» является общепринятым вежливым прощанием среди геймеров и расшифровывается как «good game» (IG). Анализ контекстов употребления данной аббревиатуры показал, что в Интернете также у него есть значение «get good», которое уже отличается по своему смысловому и эмоциональному оттенку. Примечательно что такое значение также имеется в дискурсе видеоигр согласно словарям игрового сленга, однако используется в речи довольно редко (UD). Понять, какое именно значение перед нами, можно только из контекста сообщения.

Отдельно стоит упомянуть слова, чье значение за пределами игр искажается. Например, в играх слово «griefers» обозначает игроков, которые портят другим игровой процесс без всякой пользы для последних, т. е. вызывают негативные эмоции у других игроков. В употреблении игрового сленга «griefing» в интернет-дискурсе наблюдается искажение определения данного слова, так как изначально оно описывает людей, которые заставляют других испытывать грусть, а не самому испытывать ее.

Существует также игровой сленг, чье значение используется в дискурсе видеоигр по-разному, но в Интернет попадает определенное. Слово «poob» в

словарях игрового сленга описывает игрока-новичка, который плохо играет или не соблюдает этикетные нормы во время игры (UD, SD). Часто к таким игрокам игровое сообщество относится нетерпимо и «noob» обычно используется как оскорбление. В то же время в социальных сетях это слово приобрело более нейтральный оттенок и во многих сообщениях употребляется больше в значениях «новичок» или «дилетант» и призвано описывать просто неопытного человека, который не разбирается в каких-либо вопросах.

Анализ выбранных игровых лексем в интернет-дискурсе показал, что значение игрового сленга в Интернете может применяться пользователями в переносном смысле, сохранять и передавать то же значение что и в дискурсе видеоигр, передавать абсолютно новые значения, несвязанные с играми. Кроме того, новые значения или оттенки значения появляются у игрового сленга в Интернете появляются из-за неправильного понимания интернет-пользователями. В дополнение к этому игровой сленг способен приобретать новую эмоциональную окраску. Также проанализированные примеры демонстрируют выход игрового сленга за пределы дискурса видеоигр и его активное распространение в виртуальном пространстве.

Выводы по Главе 2

На основе проведенного анализа языкового материала можно сделать следующие выводы:

- 1) При описании видеоигровых объектов в рамках общения на форумах, посвященных тематике видеоигр, геймеры употребляют множество вариантов объекта. Выбор того или иного варианта слова зависит от предмета разговора (обсуждение популярной игровой стратегии, возмущение по поводу чересчур сильной игровой способности и т. д.), ситуации общения, к примеру, сокращенные варианты слова, обозначающего игровой объект характерны больше для игровых чатов, ввиду необходимости игроков переговариваться краткими фразами. Предпочтение выбора варианта названия объекта к оригинальному названию также выражается в желании ему дать собственную оценку (положительную, отрицательную, нейтральную), которая одновременно с этим будет показывать эмоцию игрока по отношению к данному объекту.
- 2) В рамках проведенного прагма-коммуникативного анализа игровых объектов был выделен ряд факторов, помогающих формировать определенное представление о них у игроков. Данными факторами являются установленная культура игрового сообщества, размер игрового опыта игроков и их индивидуальные предпочтения в выборе игровой стратегии, персонажа или стиля игры, а также разная интерпретация игроками игровых правил и инструкций.
- 3) Для геймера во время взаимодействия с другими геймерами характерна прямолинейность общения вне зависимости от темы или игровой ситуации, он склонен к высказыванию мнения критического мнения о предмете обсуждения. При этом критика может сопровождаться чрезмерной агрессией и отсутствием какой-либо аргументацией. Этикетные формулы, как правило, не используются в общении.

- 4) Ключевой целью геймера является победа в видеоигровом матче. В зависимости от культуры игрового сообщества, а также личности самого игрока, он выбирает одну из форм тактик с другими игроками. Данные формы могут быть как одинаковы для игроков своей команды и команды противника, так и различаться. Например, игрок может путем провокации в чате вызывать негативную реакцию у команды противника, тем самым последнему приходится отвлекаться на ответ адресату. Однако негативные действия и реплики могут также вызывать неудобства и возмущение у союзной команды, это зависит от устоявшихся правил игрового сообщества, т. е. какие действия у данного игрового сообщества не одобряют и наоборот.
- 5) Реплики игроков могут иметь разную функцию и эмоциональность, зависящую от контекста и культуры игры в сообществе. Некоторые слова могут иметь разную окраску в зависимости от контекста и правил, установленных игроками в данном сообществе. Высказывания игроков могут быть лишены смысловой нагрузки и использоваться для провокации или выражения эмоций. Эмоциональность зависит от контекста и тональности, но иногда слова могут иметь двойственное значение, а контекст недостаточен для понимания настроения. Некоторые слова, которые обычно воспринимаются положительно, могут быть восприняты негативно игроками.
- б) Особый интерес представляет игровой сленг, который выходит за пределы дискурса видеоигр. При появлении в интернет-дискурсе геймеры часто забывают, что в интернет-сообществе их слова и выражения могут быть непонятны, а их употребление может мешать коммуникативному процессу. Тем не менее, игровой сленг адаптируется в новой для него среде, что видно исходя из происходящих трансформаций в его значении. Так, проанализированные примеры показали, что сленг игр может расширять свой функционал и применяться в различных сферах общения, несвязанных с видеоиграми,

приобретать новые смысловые или эмоциональные оттенки, при этом по-прежнему передавать старые. Есть случаи, когда у игрового сленга меняется смысловой или эмоциональный оттенок при попадании в Интернет или же оттенок вовсе пропадает, ввиду частого использования слова в устно-письменной речи.

Заключение

Основная цель данного исследования состояла в выявлении и описании особенностей англоязычного дискурса видеоигр.

В данном исследовании были изучены особенности коммуникации клиентов дискурса при общении на темы, связанные с видеоиграми. В работе выделялось внимание анализу специфики общения геймеров в темах под категориями «игра», «игроки», «новости игровой индустрии».

В результате проведенного прагма-коммуникативного анализа игровых объектов нам удалось выделить основные факторы, влияющие на установку определенного восприятия на них у игроков: игровое сообщество, игровой опыт, индивидуальные предпочтения игроков и интерпретация правил игры.

Анализ языковой личности геймера показал, что она обладает прямолинейной и критической манерой коммуникации в контексте обсуждения предмета, связанного с темой видеоигр. Было выявлено, что сообщения геймеров не всегда содержат в себе смысл и часто являются отражением эмоционального состояния игрока в данный момент времени. Иногда эмоциональное поведение игроков объясняется избранной ими формой взаимодействия для достижения цели игры. Среди типичных форм взаимодействия с игроками удалось выделить сотрудничество, конфликт, обмен информацией и конкуренция.

При анализе коммуникативных особенностей участников дискурса видеоигр удалось выяснить, что общению игроков присуща тенденция использования разговорного языка. Речь геймеров зачастую двусмысленна и клиенты дискурса не всегда правильно интерпретируют изначальный смысл слов своих собеседников. Это связано с установленной культурой игрового сообщества, в которой определенные слова или фразы стали ассоциироваться у игроков с положительной или негативной коннотацией. Понимание смысла сообщения возможно путем определения его общей тональности и контекста. Кроме того, в проанализированных примерах общения замечено большое количество грамматических и стилистических ошибок, наличие сокращений и

аббревиатур и использование игрового сленга, в который входят как термины, используемые в любых видеоигровых жанрах, так и термины, характерные для определенного жанра или определенной игры, например имена игровых персонажей, названия локаций и т. д.

В ходе исследования игрового сленга мы также обратили внимание на его особенности использования в интернет-дискурсе. Игровой сленг постепенно охватывает немалую семантическую составляющую современного лексического мира в Интернете. Пользователи, которые играют в видеоигры, изучают и заимствуют новую игровую лексику и в дальнейшем предпочитают применять ее в общении. Так, в ходе проведения сопоставительного анализа примеров использования сленгизмов в игре и в Интернете удалось выявить, что ряд игровых терминов за пределами видеоигры расширяют свое значение и используются в контекстах, несвязанных с видеоиграми. Другие жаргонизмы приобретают новые смысловые и эмоциональные оттенки, а в некоторых случаях они и вовсе меняют свое значение, что таким образом подтверждает наш тезис о том, что дискурса видеоигр – это частное явление интернет-дискурса.

Описание языковых и речевых средств в общении геймеров на форумах и чатах позволили продемонстрировать особенности дискурса видеоигр в современной англоязычной лингвокультуре. Предложенный способ прагма-коммуникативного анализа в дальнейшем может быть применен при изучении речевых стратегий и лексических особенностей дискурса видеоигр определенных жанров с целью выявления закономерностей общения геймеров, а также сходств и различий в культуре двух разных игровых сообществ. Дальнейшее изучение поведения игрового сленга в Интернете планируется продолжить с помощью проведения большого опроса среди геймеров и обычных интернет-пользователей с целью выявить причины употребления игрового сленга в контекстах, несвязанных с видеоиграми, а также установить возможные изменения в значении игровых лексем.

Список использованной литературы

1. Аветисова А. А. Психологические особенности игроков в компьютерные игры // Психология. Журнал Высшей школы экономики. – 2011. – №4. – С. 35–38.
2. Акчурин И. А. Концепция виртуальных миров и научное познание // Рос. акад. наук; Ин-т философии. СПб., 2000. – 317 С.
3. Аникина Т. В. Имя собственное в интернет-коммуникации // Известия Уральского федерального университета. Серия 1: Проблемы образования, науки и культуры. – 2010. – № 2. – С. 71–76.
4. Арутюнова Н. Д. Дискурс // Лингвистический энциклопедический словарь. – М.: Советская Энциклопедия, 1990. – С. 136–137.
5. Арутюнова Н. Д. Истоки, проблемы и категории прагматики / Н. Д. Арутюнова, Е. В. Падучева // Новое в зарубежной лингвистике. – М.: Прогресс, 1985. – Вып. 16: Лингвистическая прагматика. – С. 3–42.
6. Аханова М. Г. Игровой сленг как новая форма коммуникации // Актуальные направления научных исследований: от теории к практике. – 2016. – № 2-2 (8). – С. 81–85.
7. Ахренова Н. А. Основные способы классификации жанров Интернетдискурса // Вестник Челябинского государственного педагогического университета. Серия «Гуманитарные науки», 2009. – №9. – 166–174 С.
8. Ачилова Е. Л. Особенности речевого этикета геймеров (в русскоязычном сегменте интернета) // Гуманитарно-педагогическое образование. – 2018. – № 2. – С. 31–34.
9. Ачилова Е. Л., Ачилова В. П. Особенности функционирования обращений в виртуальной игровой коммуникации // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Русская филология. – 2018. – № 3. – С. 17–28.
10. Базылев В. Н. От хулилок к трэш-току: эволюция жанра // Жанры речи. – 2021. – № 4 (32). – С. 259–266.

11. Бахтин М. М. Проблема речевых жанров // М. М. Бахтин. Литературно-критические статьи. М.: Худ. лит., 1986. – С. 428–472.
12. Бурлаков И. В. Homo Gamer: Психология компьютерных игр / И. В. Бурлаков. – М.: Независимая фирма «Класс», 2000. – 144 С.
13. Василенко Е. Н. Жанровая организация интернет-дискурса // Кулешовские чтения: сб. науч. ст. по материалам Междунар. науч.-практ. конф., Могилев, 18-19 апр. 2019 г. / Могил. гос. ун-т; под ред. Т. В. Мосейчук. - Могилев, 2020. – С. 18–22.
14. Вайнрайх Е. Глядя на Запад. Культурная глобализация и российские молодежные культуры // Благовещенск: БГК им. Бодуэна де Куртене. – 2008. – 264 С.
15. Вдовиченко С. С. Фреймовый анализ речевых актов в англоязычном дискурсе видеоигр (на материале видеоигры Dota 2) // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2015. – № 8-2. – С. 27–31.
16. Вишневский А. В. Философское осмысление понятия компьютерной игры // Вестник Омского университета. – 2014. – № 3. – С. 91–92.
17. Галичкина Е. Н. Специфика компьютерного дискурса на английском и русском языках (на материале жанра компьютерных конференций): автореф. дис. канд. филол. наук. – Волгоград, 2001. – 19 С.
18. Глухова А. С. Особенности функциональной разновидности языка интернета // Научный вестник МГТУ ГА, серия Студенческая наука. – 2008. – №137. – С. 101–105.
19. Горошко Е. И., Жигалина Е. А. Виртуальное жанроведение: устоявшееся и спорное // Вопросы психолингвистики. – 2010. – № 12. – С. 105–124.
20. Горшков П. А. Сленг хакеров и геймеров в Интернете: автореф. дис. канд. филол. наук М., 2007. – 19 С.
21. Гроссман Д. Их можно научить убивать // На стороне подростка. – 2003. – №5.
22. Дейк Т. А. ван. Язык. Познание. Коммуникация. М., 1989. – 301 С.

23. Демьянков В. З. Интерпретация политического дискурса в СМИ // Язык СМИ как объект междисциплинарного исследования: Учебное пособие. – М.: Изд-во Московского государственного университета им. М. В. Ломоносова, 2003. – С. 116–133.
24. Енбаева Н. В., Ханжин Ю. С. Дискурсивные характеристики компьютерных игр: сопоставительный анализ // Вестник ПНИПУ. Проблемы языкознания и педагогики. – 2018. – №4. – 10 С.
25. Жабина Л. В. К вопросу об игровом сленге // Университетские чтения 2014: материалы науч.-метод. чт. ИГЛУ. Ч. V. – 2014. – С. 170–174.
26. Зияитдинов А. М. Сленг геймеров // Актуальные вопросы филологической науки XXI века: сб. ст. по материалам III Всерос. науч. конф. молодых ученых с междунар. участием (8 февр. 2013 г.). Ч. 1. Екатеринбург: УрФУ, 2013. – С. 77–82.
27. Иванов Л. Ю. Язык интернета: заметки лингвиста [Электронный ресурс] // Словарь и культура русской речи: К 100-летию со дня рождения С.И. Ожегова. - М.: Индрик, 2001. – URL: <http://www.faq-www.ru/lingv.htm> (дата обращения: 23.10.2022).
28. Исмагилова Г. К., Шашарин В. Ю. Английские жаргонизмы в интернете // Казанский лингвистический журнал. – 2018. – № 1(1). — С. 75–82.
29. Карасик В. И. О типах дискурса // Языковая личность: институциональный и персональный дискурс: сб. науч. тр. – Волгоград: Перемена, 2000. – С. 5–20.
30. Караулов Ю. Н. Русский язык и языковая личность. М, 1987. – 264 С.
31. Колокольцева Т. Н. Диалогичность в жанрах интернет-коммуникации (чат, форум, блог) // Жанры речи. – 2016. – №2 (14) – С. 96–104.
32. Колокольцева Т. Н. Диалог vs диалогичность в интернет-коммуникации // Интернет-коммуникация как новая речевая формация / науч. ред. Т. Н. Колокольцева, О. В. Лутовинова – 4-е изд., стер. – М: Флинта, 2018. – С. 139–157.

33. Кондрашов П. Е. Компьютерный дискурс: социолингвистический аспект: дис. ... канд. филол. наук. Краснодар, 2004. –189 С.
34. Крайнов А. Л. Сетевой этикет как трансформация мышления в информационном обществе // Аграрная наука и образование: проблемы и перспективы. – 2021. – С. 190–194.
35. Кропачева М. А., Литвинова Е. С. Геймеры как субкультурный и культурный феномен // Социо- и психолингвистические исследования. – 2015. – №3. – С. 104–108.
36. Курганская Е. В. Определение характеристик токсичного пользователя в социальных сетях // Актуальные проблемы языкознания: материалы XII Межвузовской научно-практической конференции с международным участием. – Санкт-Петербург, 2023. – С. 61–65.
37. Лукинова О. В. Цифровой этикет. Как не бесить друг друга в интернете / О. В. Лукинова - «Эксмо». – 2020. – 210 С.
38. Любовь и игры: 6 историй о геймерских отношениях. // Уикенд: [сайт]. – URL: https://project.weekend.today/gamers_love (дата обращения: 25.03.23)
39. Мастеров Д. В., Юрьева Е. В. Роль игрового сленга в международной коммуникации // Молодежь и наука: сборник материалов IX Всероссийской научно-технической конференции студентов, аспирантов и молодых ученых с международным участием, посвященной 385-летию со дня основания г. Красноярска. Красноярск: Сибирский федеральный ун-т, 2013. – С. 1–3.
40. Меркулова Л. В. Сленг геймеров как универсальное средство межкультурной коммуникации // Проблемы современного педагогического образования. – 2015. – № 47-1. – С. 164–167.
41. Надобко Ю. В., Никифорова Э. Ш. К вопросу о характеристиках компьютерно-опосредственной коммуникации на примере форумов и чатов // LINGUA MOBILIS, Научный журнал, ГОУВПО «Челябинский государственный университет». – №1 (34). – 2012. – С. 83–87.

42. Немыка А. А., Ушаков А. А. Дискурсивное пространство текста: троллинг как элемент некооперативной речевой стратегии современной интернет-коммуникации // Полилингвальность и транскультурные практики. – 2012. – №4. – С. 68–70.
43. Нестерова Н. М., Курушин М. М. Лингвистическая глобализация, и / или интернационализация речевых практик // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Гуманитарные науки. – 2021. – № 6 (848). – С. 105–114.
44. Новикова А. П. Специфика сленга субкультуры геймеров // СМАЛЬТА. – 2014. – № 6. – С. 40–42.
45. Русанов Е. К. Интернет-дискурс в дискурсивной парадигме // Гуманитарные юридические исследования. – 2016. – №1. – С. 214–217.
46. Самойлова Е. О., Свионтковская С. В., Потапенко А. С. Лингвистические особенности текстов гейм-инструкций // Актуальные проблемы филологии и педагогической лингвистики. – 2022. – № 1. – С. 185–194.
47. Селютин А. А. Видеоигры как социальная сеть: Социокоммуникативный потенциал // Материалы VI Международной научной конференции «MEDIAобразование: медиавключенность vs медиаизоляция», Часть 1 / Отв. ред. А. А. Морозова: Челябинский государственный университет, 2021. – 506 С.
48. Селютин А. А. Дискурс видеоигр: к вопросу о терминологии // Вестник Челябинского государственного университета. – 2022. – № 3 (461). С.138—144.
49. Серль, Дж. Р. Косвенные речевые акты // Новое в зарубежной лингвистике. – Вып. 17. – М.: Прогресс, 1986. – С. 195–222.
50. Судникова М. В., Фофанова К. В. Структурирование и реализация ценностей в видеоиграх // Огарёв-Online. – 2020. – С. 1–7.

51. Сулейманов Е. Ф. Культура коммуникации геймеров в виртуальном пространстве // Бренное и вечное. Мифология цифровой культуры. – 2021. – С. 211–217.
52. Сычев А. А. От игры к доверию: роль игровых практик в формировании социального капитала // Этическая мысль. – 2018. – № 2. – С. 138–144.
53. Ульянова М. А. Классификация жанров интернет дискурса // *Lingua mobilis*. – 2014. – № 3 (49). – 102–108 С.
54. Ушаков А. А. Интернет-дискурс как особый тип речи // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 2: Филология и искусствоведение. – 2010. – №4. – С. 170–174.
55. Харлашкин М. Н. Особенности дискурса видеоигр // Вестник Моск. гос. обл. ун-та. Сер. Лингвистика. – 2016. – № 1. – С. 92–98.
56. Хейзинга Й. Человек играющий. — М.: Прогресс, 1938. – 464 С.
57. Часовский П. В. Языковая личность геймера: психолингвистическая парадигма // Вестник Челябинского государственного университета. – 2013. – №37 (328). – С. 110–112.
58. Щербина В. Е. Язык геймеров как компонента молодежного сленга// Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2018. – № 3-2 (81). – С. 395–397.
59. Щипицина Л. Ю. Комплексная характеристика жанра компьютерно-опосредованной коммуникации (на примере веб-страниц новостных агентств) // Социокультурные проблемы языка и коммуникации: сборник научных трудов. Саратов: ПАГС, 2009. – №5. – 52–62 С.
60. Aarseth E., Smedstad S.M., Sunnana L. A multidimensional typology of games // DiGRA Conference “Level Up” (Utrecht, November 4–6, 2003). – 2003, Utrecht. – P. 48–54.
61. Byram M. Languages and identities. – University of Durham, 2006. – P. 1–13.

62. Collier M. J., Thomas M. Cultural identity: An interpretive perspective in Y. Kim and W.B. Gudykunst (eds.), *Theories in Intercultural*. Newbury Park, CA: Sage., 1988. – P. 99–120.
63. Crystal D. *English as Global Language*. – Cambridge: Cambridge University Press, 2001. – 275 P.
64. Crystal D. *Language and the Internet*. – Cambridge: Cambridge University Press, 2001. – 275 P.
65. Dovey J., Kennedy H. *Game Cultures: Computer Games as New Media*. – Maidenhead: Open University Press, 2006. – P. 129–147.
66. Ensslin A. *The Language of Gaming* / A. Ensslin. UK: Palgrave Macmillan, 2012. – 224 P.
67. Ensslin, A., Balteiro I. *Approaches to videogame discourse: Lexis, Interaction, textuality*. New York: Bloomsbury Academic Press, 2019. – 331 P.
68. Genette G. *Paratexts: Thresholds of Interpretation* / G. Genette. Cambridge: Cambridge University Press, 1997. – 456 P.
69. Graddol D. *The Future of Global English*. London: British Council, 1997. – 66 P.
70. Peake J., Reynolds A. “There’s a sniper on that hill!”: Gaming in English as a Global Language Environment”. // *Angles* [Online]. – 2020. P. 1–26.
71. Juul J. *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness* / In *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, edited by Marinka Copier and Joost Raessens Utrecht: Utrecht University, 2003. – P. 30–45.
72. Lankoski P., Bjork St. *Game Research Methods: An Overview*. ETC Press, Pittsburgh, 2015. – 372 P.
73. McGrath M. *Hard, Soft and Wet*. – London: Flamingo, 1998. – 320 P.
74. Payack P. *The future of Global English (400 years in the Future)* [Electronic resource] // *The Global Language Monitor. At the Intersection of Technology*

- and the Word. – 2017. – URL: <http://languagemonitor.com> (date of access: 24.03.23).
75. Preece J. Online Communities: Designing Usability, Supporting Sociability, Chichester, UK: John Wiley & Sons, 2000. – 200 P.
76. Voulgari I., Vassilis K., Demetrios S. Learning Outcomes and Processes in Massively Multiplayer Online Games: Exploring the Perceptions of Players // Educational Technology Research & Development. – 2014. – P. 245–270.
77. Wach S. Language practices on Internet game fora. Styles of Communication, 6 (1). – 2014. – P. 191–204.
78. Weitze C. L. Developing Goals and Objectives for Gameplay and Learning. – Aalborg University, Copenhagen, 2014. – P. 227–253.

Список использованных словарей

1. Collider [сайт]. <https://collider.com/gaming-terms-video-game-slang-explained/> (дата обращения: 20.04.2023)
2. Iron gamers [сайт]. <https://irongamers.ru/slovar-gejmera.html> (дата обращения 31.03.2023)
3. The Slang Dictionary [сайт]. <https://slang.net/> (дата обращения: 08.04.2023)
4. Urban Dictionary [сайт]. <https://www.urbandictionary.com/> (дата обращения: 16.04.2023)

Список использованных источников примеров

1. Cassidy's magnetic grenade is so stupid // Reddit (website). URL: https://www.reddit.com/r/Overwatch/comments/y644ye/cassidys_magnetic_grenade_is_so_stupid/ (дата обращения: 19.02.2023)
2. Dear Spawn Campers // US Forums Blizzard Entertainment (website). URL: <https://us.forums.blizzard.com/en/overwatch/t/dear-spawn-campers/318659> (дата обращения: 20.02.2023)
3. English Corpora. Corpus of Global Web-Based English (GloWbE). URL: <https://www.english-corpora.org/glowbe/> (дата обращения: 10.04-04.05.2023)

[«loot»] Bldblog. Ghosts of The Future: Borrowing Architecture From the Zone of Alienation. URL: <https://bldgblog.com/2010/05/ghosts-of-the-future-borrowing-architecture-from-the-zone-of-alienation/> (дата обращения: 14.04.2023)

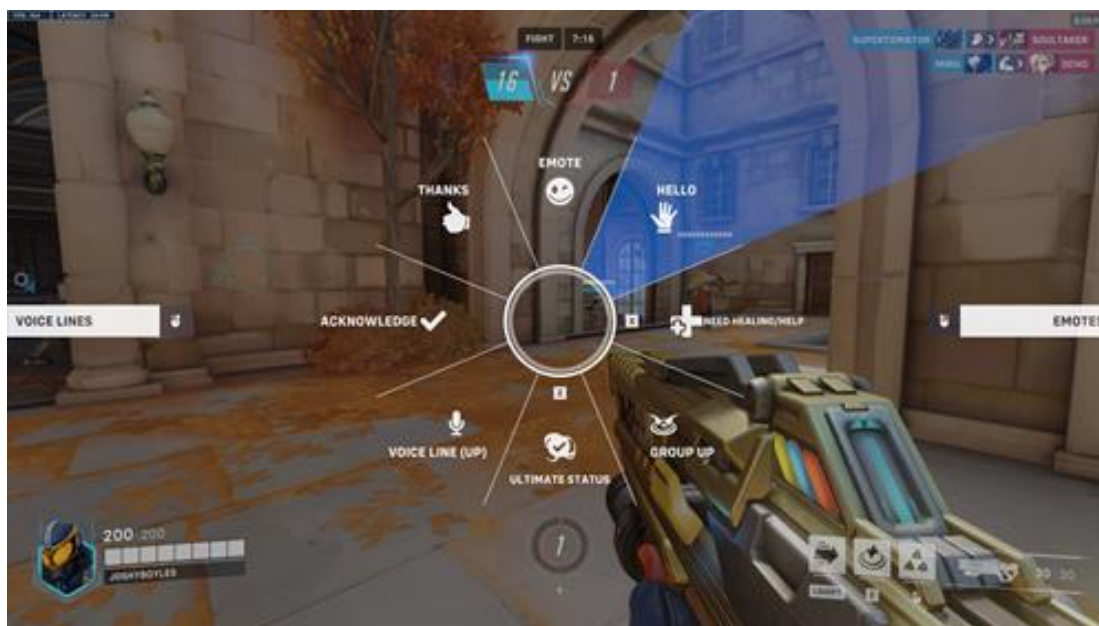
[«ragequit»] Motherboard. This is the way Facebook ends. URL: <https://motherboard.vice.com/2012/5/29/this-is-the-way-facebook-ends> (дата обращения: 14.04.2023)

[«pwned»] The Register. Election hacked, drunken robot elected to school board. URL: https://www.theregister.com/2012/03/01/electronic_voting_hacked_bender/ (дата обращения: 14.04.2023)

4. Final Fantasy previews are dropping. // Neogaf (website). URL: <https://www.neogaf.com/threads/final-fantasy-xvi-previews-are-dropping.1653610/> (дата обращения: 21.03.2023)

5. It's dawned on me this game has no identity and no soul. // Reddit (website). URL: https://www.reddit.com/r/ModernWarfareII/comments/122cq3h/its_dawned_on_me_this_game_has_no_identity_and_no/ (дата обращения: 21.03.2023)

Приложение 1. Заранее определенные ответы в игре «Overwatch»



Приложение 2. Интерпретация сленга видеоигр в интернет-дискурсе

Игровой сленг	Примеры использования в дискурсе видеоигр	Примеры использования в интернет-дискурсе
Nerf	“The ability was nerfed, it’s cooldown now is 20 seconds instead of 10”	“Give us our phones, and nobody gets nerfed”
Buff	“Can you cast that defense buff spell before we go in?” “Mages were buffed recently, now they are more dangerous”	“Oh my this girl is buff” “My boyfriend likes flexing with his muscles. He is as buff as my ex”
Noob	“Omg leave noob” “Noob uninstall the game”	“Long time ago I was a complete noob in startups” “Please, excuse me, a noob, for this question”
Farm	“Can’t help falling in love with wonderful game but got no time to farm items”	“I farmed money for a new phone”

Gank	“Let's go gank him before he powers up his attack”.	“I'll find the person, who ganked my Xbox and sold it”
Loot	“Wow that last kill gave you a lot of loot!”	“People going into the Chernobyl exclusion zone, to loot buildings or show tourists around, began to call themselves " Stalkers”
Scrub	“What is this guy doing?! He is ruining the game! What a scrub noob, makes me to quit life”	“That guy's a scrub. I don't like to hang out with him”
Griefing	“I hate griefing in Minecraft: people spoil fun by breaking buildings created and spam insults in chat”	“My heart was full of griefing when I found out he's dead”
Lag	“We lost cause this game lags af”	“My brain lags a bit, sry, didn't see the answer”
Pwned	“pwned, u have no skillz”	“It took two days before the authorities discovered they'd been pwned”
Ragequit	“That guy ragequit after I beat him with an early rush attack”	“At some point, Zuckerberg will push too hard, and users will ragequit for good”
OP	“Rogues in Warcraft are OP, I can't play against them!” “This ability is OP, nerf plz”	“Original poster” “Opening”
GG	“GG, nice one” “GG, well played”	“Get good”
EZ	”gg ez win” “ez kill”	“Ez money” “The test was ez”
Boosting	“Kick these morons, they're boosting each other's levels”	“Samsung ploughing billions into boosting memory production”

Приложение 3. Иллюстрация слова «loot» в видеоигре «World of Warcraft»

