

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего профессионального образования
«ПЕРМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ»
Факультет иностранных языков
Кафедра английской филологии

Выпускная квалификационная работа

**СОПОСТАВИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ ДИСКУРСИВНЫХ
ХАРАКТЕРИСТИК КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР**

Работу выполнил
студент 745П группы
направление 45.03.02 «Лингвистика»,
профиль «Перевод и переводоведение»
Ханжин Юлиан Сергеевич

(подпись)

«Допущен к защите в ГЭК» Зав. кафедрой: _____ (подпись) «__» _____ 2018	Научный руководитель: К. филол.н. доцент Енбаева Людмила Валерьевна: _____ (подпись)
--	--

ПЕРМЬ 2018

Содержание

Введение	3
Глава 1. Теоретические основы изучения дискурса компьютерной игры	6
1.1. Дискурс как лингвистическая категория	6
1.2. Сущностные характеристики компьютерного дискурса	13
1.3. Дискурс компьютерной игры как подвид компьютерного дискурса 16	
Выводы по Главе 1	22
Глава 2. Сопоставительный анализ дискурсивных характеристик компьютерных игр League of Legends и TERA	24
2.1. Специфика дискурса компьютерной игры League of Legends	24
2.2. Специфика дискурса компьютерной игры TERA.....	32
2.3. Результаты сопоставительного анализа дискурсивных характеристик компьютерных игр	39
Выводы по Главе 2	49
Заключение	51
Библиографический список	54

Введение

Актуальность данного исследования обусловлена тем, что за последние несколько десятилетий средства и способы передачи информации пережили бурный рост. Никого не удивляет, что теперь можно получить различные сведения из интернета и общаться практически из любой точки земного шара благодаря наличию там сети. Неполный список достижений последних лет включает сотовую связь, спутниковую связь, спутниковое телевидение, стриминговые сервисы, информационные сети, компьютеры, всевозможные гаджеты и многое другое. И параллельно технологическому прогрессу происходит унификация видов техники, что приводит к появлению полифункциональных аппаратов. Например, современный смартфон заменяет собой большое количество техники, а именно плеер, органайзер, будильник, телевизор, диктофон, фотоаппарат/видеокамеру и т.д.

В таком же ритме развиваются и компьютерные технологии. Ещё несколько десятилетий назад компьютеры весили несколько тонн, имели малое количество памяти и использовались узким кругом людей. А сейчас мы уже не представляем себе жизнь без персонального компьютера, поскольку весь мир становится всё более и более технологичным, и компьютеры в буквальном смысле окружают нас.

Технологический прогресс в русле компьютеров дал старт игровой индустрии, которая из «Денди» 90-х выросла до полного погружения человека в виртуальную реальность при помощи специальных «шлемов» и игр с высоким разрешением, став невероятно популярной сферой современного мира. Уже в 2001 году американская индустрия компьютерных игр превзошла Голливуд по объему финансового оборота. В результате стремительного роста на 43% (9.4 миллиарда долларов США), индустрия компьютерных игр приобрела масштаб, позволяющий назвать ее самым крупным вложением США в глобальную медиакультуру [Machin, Van Leewen].

Поскольку видеоигры представляют собой некий союз технологий и искусства, они вызывают множество споров морально-этического аспекта, жанровой классификации игр, а также касательно подхода к изучению игр как явления. Культура компьютерных игр стала причиной возникновения нового дискурса, который обслуживает данную сферу. Важнейшую роль в его развитии играет группа заинтересованных в видеоиграх людей: игроки и создатели.

Проблемой изучения компьютерного дискурса занимались многие лингвисты: А.Е. Войскунский, П.Е. Кондрашов, А.Е. Жичкина, Е.П. Белинская, С.В. Бондаренко. Е. Галичкина и А. Кутузов предложили характеристики компьютерного дискурса. Вопросами коммуникаций через интернет занимался Е.В. Грязнова, а их психологическими аспектами – И. И. Шабшин.

Объектом исследования выступает компьютерный дискурс, а **предметом** – дискурсивные характеристики компьютерных игр League of Legends и TERA.

Цель данного исследования – это выявление дискурсивных особенностей компьютерных игр на примере League of Legends и TERA, и сопоставительный анализ выявленных характеристик.

Цель позволяет выделить следующие **задачи**:

- описать теоретические основы изучения компьютерного дискурса;
- проанализировать основные дискурсивные особенности компьютерной игры;
- выявить дискурсивные характеристики англоязычных компьютерных игр League of Legends и TERA.
- сравнить выявленные характеристики компьютерных игр League of Legends и TERA.

Для решения поставленных задач в работе использовались общенаучные и специальные **методы исследования**: сравнение, анализ, синтез, методы дискурсивного и сопоставительного анализа. **Теоретическая значимость** исследования заключается в систематизации и обобщении исследований по проблеме категории компьютерного дискурса, а **практическая** – в возможности использования полученных характеристик для описания компьютерных игр.

Всё сказанное выше обуславливает структуру работы, которая состоит из **введения**, разделов, посвящённых основным задачам исследования, заключения, где формируются выводы и библиографического списка наименований источников зарубежных и отечественных авторов.

Глава 1. Теоретические основы изучения дискурса компьютерной игры

1.1. Дискурс как лингвистическая категория

Разновидность дискурса «компьютерный дискурс» появилось не сразу и логично вытекло из своего предка дискурса вследствие развития технологий и необходимости взаимодействия лингвистики с виртуальной реальностью. Поэтому для начала стоит обратиться к самому дискурсу и его определениям.

Лингвисты уже давно задаются вопросом о динамичности понятия дискурс из-за его семантической разновидности, ведь он активно используется в сфере лингвистики. Стоит отметить, что возможно, это, возможно, и стало предпосылкой к отсутствию чёткого общего для всех определения понятия дискурс, описывающего все случаи его употребления.

Для примера можно обратиться к французской школе лингвистики. В 1999 году выходит сборник их работ на русском языке, во вступительной статье к которому П. Серио даёт восемь различных пониманий дискурса. К тому же само ударение в термине, словно в тон его многозначности, не имеет устоявшейся нормы: более употребляемым является ударение на втором слоге, однако на первом также встречается [Дискурс].

Помимо этого, к сложности определения дискурса можно отнести тот факт, что он востребован в различных научных дисциплинах, например, в лингвистике, этнографии, социологии, философии, психолингвистике и других. Широкое использование термина порождает разные подходы к определению его значения и сущности.

В середине 60-х годов 20 века, до появления теории дискурса, были попытки дать определение дискурса. Существительное Discours самое старое значение имеет во французском языке - диалог, однако уже в словаре

немецкого языка Якоба Гримма «Deutsches Woerterbuch» 1860 года дискурс обладает полисемичностью:

- диалог, беседа;
- речь, лекция;

Именно в то время лингвистика выходит за пределы изучения одного изолированных высказываний и переходит к тексту, как к цепочке высказываний. На это были свои причины. Лингвисты хотели рассмотреть язык в качестве целостного инструмента общения и изучить его взаимоотношения с разными сферами жизни человека.

С первых исследований текстов речи велись споры по определению объекта для исследований и о разделе лингвистики, занимающейся изучением текстов. Изначально возникнувший термин «лингвистика текста» казался учёным неудачным, и порой в трудах лингвистов можно было встретить дискурс, обозначающий текст связной речи.

ДИСКУРС (нем. Diskurs, франц. discours, англ. discourse).

- 1) Первоначальное значение – разумное размышление.
- 2) Затем термин стал применяться в значении диалог.
- 3) Дискурс – это связная речь в устной и письменной форме. В данном случае анализ сосредоточен на интеракционном взаимодействии отправителя и получателя речи.
- 4) Конкретное коммуникативное событие, фиксируемое в письменных текстах или устной речи, осуществляемое в определенном когнитивно и типологически обусловленном пространстве.
- 5) Текст в неразрывной связи с ситуативным контекстом.
- 6) В русской стилистике дискурс – это текст, изучаемый в коммуникативно - стилистическом аспекте.
- 7) В германо-австрийской школе дискурс – это языковое выражение (языковой коррелят) определенной общественной практики, упорядоченное и систематизированное особым образом использование языка, за которым стоит идеологически и исторически обусловленная ментальность.

8) Дискурс – интегративная совокупность текстов, связанных семантическими отношениями и объединенных в коммуникативном и функционально-целевом отношении.

9) Ю.С. Степанов указывал, что термин дискурс первоначально в своем значении в русскоязычной научной среде сближался с термином функциональный стиль [Жеребило, 94-95].

Из-за появления на свет теории дискурса, лингвистика значительно продвинулась вперед, поставив перед учёными достаточно трудную задачу: дать дискурсу лингвистическое определение. Постепенно теория дискурса двигалась к дифференциации понятий текст и дискурс. К примеру, по определению В.Г. Борботько, дискурс есть текст, но такой, который состоит из коммуникативных единиц языка – предложений и их объединений в более крупные единства, находящиеся в непрерывной смысловой связи, что позволяет воспринимать его как цельное образование. Борботько считает, что, являясь языковым материалом, текст не всегда есть связная речь, т.е. дискурс. Текст – широкое понятие, дискурс – частный случай самого явления текст [Борботько, 8].

Понятие дискурс само по себе является достаточно вместительным, имеет большое количество характеристик лингвистических, экстралингвистических, позволяющие рассматривать его как результат речевого акта, для которого характерны: смысловая однородность, уместность, привязка к конкретному контексту, жанровая принадлежность, соотнесение с пластом культуры, обществом и с определённой исторической эпохой.

Таким образом, если дискурс приравнивается к тексту, то нужно уточнить, что это за текст. Например, текст, состоящий из коммуникативных звеньев языка: предложений и их объединения в большие образования, которые имеют непрекращающуюся смысловую связь. То есть, дискурс это не просто связанные последовательные предложения,

противопоставляющиеся единичному предложению, но и семантическое единство.

По мнению профессора Венского университета Рута Водака, дискурс следует рассматривать как текст в контексте, и как набор текстов одновременно [Водак].

Главным образом дискурс отличается от текста или речи тем, что в него включено понятие сознания. Т. Ван Дейк предлагает различать два определения дискурса. В широком смысле дискурс есть комплексное коммуникативное событие, происходящее между говорящим и слушающим (наблюдателем), в определенном временном, пространственном и прочем контексте. Коммуникативное действие может быть речевым, письменным, а также иметь вербальные и невербальные составляющие (например, разговор с другом, диалог между пассажирами транспорта, чтение газеты). В узком смысле дискурс есть текст устный или письменный с учетом присутствия только одной вербальной составляющей. С этих позиций термин «дискурс» обозначает завершенный или продолжающийся «продукт» коммуникативного действия, его письменный или устный результат, который интерпретируется реципиентами (например, вербальный продукт – письменный или устный - коммуникативного действия) [Темнова, 25].

М. Ю. Олешков в диссертации при определении дискурса основывается на работах Т. Ван Дейка и пишет, что дискурс – это семиотический процесс совместной коммуникационной деятельности контактирующих сторон в коммуникационной ситуации, что это текущая речевая деятельность, обслуживающая коммуникационную сферу [Олешков].

Однако А.А. Кибрик и В.А. Плунгян дают определения дискурса как более широкого понятия, нежели текст. Они понимают под дискурсом и процесс языковой деятельности, и её результат. Если обратиться к А.А. Кибрику, то он пишет, что в современной лингвистике термин дискурс по смыслу близок к понятию «текст», однако дискурс подчёркивает динамичность, разворачивающийся во времени характер общения, в то время

как текст – результат языковой деятельности, он обладает статичностью. Кибрик также выделяет тот факт, что диалог и дискурс имеют много общего. Поскольку дискурс – коммуникативный акт, он предполагает наличие адресанта и адресата, и эти роли могут распределяться между участниками дискурса – уже речь заходит о диалоге. А.А. Кибрик пишет, что неверно полагать, что монолог является дискурсом, но без адресата – монолог как раз является частным случаем диалога, хоть традиционно они и противопоставляются. Как раз термин дискурс аннулирует подобное противопоставление. Поскольку термины диалог и текст имеют огромное количество коннотаций, это затрудняет их использование, таким образом, дискурс удобен как родовой термин, объединяющий все виды использования языка [Кибрик, 10].

Советский лингвист Н.Д. Арутюнова даёт следующее определение дискурса: «связный текст в совокупности с экстралингвистическими – прагматическими, социокультурными, психологическими и др. факторами; текст, взятый в событийном аспекте; речь, рассматриваемая как целенаправленное социальное действие, как компонент, участвующий во взаимодействии людей, в механизмах их сознания (когнитивных процессах). Дискурс – это речь, «погруженная в жизнь» [цит. по Горбунов, 11].

Изучением дискурса занимается такой раздел лингвистики как Дискурсивный анализ. Несмотря на то, что языковые взаимодействия изучались в течение многих веков риторикой, стилистикой, литературоведением, дисциплина дискурсивного анализа появилась относительно недавно: в последние несколько десятилетий. Поскольку никакое языковое явление не может быть адекватно понято и описано вне контекста, дискурсивный анализ занимал своё место в лингвистики, обретая специализированный предмет исследования.

Являясь молодой дисциплиной, дискурсивный анализ достаточно неоднороден: в нём не существует одного единственного подхода, который

бы использовался всеми исследователями дискурса. Но можно выделить наиболее популярные из них.

«Анализ бытового диалога»

Анализ бытового диалога был основан в 1970-х гг. группой американских социологов на базе “этнометодологии”, которая представляет собой течение, возникшее в 1960-х гг. в американской социологии под лозунгами отказа от излишнего теоретизирования и априорных схем и приверженности эмпирическому материалу. Цель этнометодологии – при анализе языкового материала нужно имитировать процедуры, выполняемые обычными представителями культурно-этнической группы.

В своих работах по бытовому диалогу исследователи уделили внимание малоисследованным лингвистами вопросам:

- правила чередования реплик в диалоге
- смежные пары – типовые последовательности реплик, например, вопрос – ответ, приветствие – приветствие, приглашение – принятие приглашение и т.д
- поправки, или уточнения – реплики, которые корректируют сказанное ранее данным говорящим или его собеседником

«Критический дискурс анализ»

Критический дискурс анализ представляет собой популярное и обширное научное течение, занимающееся политической и идеологической природой дискурса. Предметом КДА является реализующиеся в дискурсе отношения неравенства, дискриминации и подчинения.

Ведущими представителями КДА являются Мишель Пешо, Норман Фэркло, Рут Водак, Лили Чоулиораки и другие.

Главная особенность КДА, отличающая данное направление от других дискурс-теорий, заключается в том, что его представители сознательно встают на сторону борьбы подавляемых и угнетаемых социальных групп против групп, продуцирующих и воспроизводящих репрессивные дискурсы.

КДА отличается от других дискурс-теорий тем, что акцентирует внимание на идеологических контекстах дискурса социальных коммуникаций. Под идеологизированностью дискурса понимается признание в языке тех составляющих, которые поддерживают определенный тип социальных отношений. В рамках КДА можно выделить следующие направления:

- *Французский дискурс-анализ*
- *Критическая лингвистика*
- *Социальная семиотика*
- *Социокультурный дискурс-анализ*
- *Социо - когнитивный дискурс-анализ*

Дискурс играет роль систематического инструмента, при помощи которого происходит обработка языковой мысли и опыта, включающего прошлое, будущее, существующих ситуаций и тех, что имеют возможность произойти. Стоит отметить, что не существует окончательного дискурса, так как не существует бесконечного дискурса, поскольку формация дискурса не даёт постоянно повторяющихся высказываний, а ограничена условиями существования.

У дискурса нет риторической или исторической общности, сам дискурс устанавливается ограниченным числом высказываний, появившихся и реализовавшихся в определённой временной точке. Дискурс активно изучается учёными из самых различных областей, так как язык служит инструментом коммуникации между людьми. В условиях развивающегося мира появляются новые языковые сферы и явления, порождая новые виды и жанры дискурса.

1.2. Сущностные характеристики компьютерного дискурса

Понятие «компьютерный дискурс» появилось относительно недавно. Русские лингвисты довольно часто определяют его, как «многожанровую функциональную разновидность публичной монологической и публичной речи, появившуюся в процессе межличностного компьютерного общения» [Галичкина]. По мнению А.И. Самаричевой, компьютерным дискурсом называется «совокупность текстов, объединённых общей тематикой, связанной с современными информационными технологиями» [Самаричева]. Под компьютерным дискурсом можно понимать коммуникацию, опосредованную электронными средствами коммуникации. И вопреки тому, что существует несколько терминов, обозначающих язык компьютерной коммуникации, они являются схожими и отражают обмен информацией и общение в сети. Благодаря возникновению сети интернет, появилась новая среда коммуникаций – виртуальная, в которой сосуществуют письменная речь и устная, которые непосредственно влияют на текст, делая его специфичным. Для осуществления виртуального общения необходимо: техническое средство (компьютер), экстралингвистические факторы (пространство, расстояние, принадлежность к какой-либо социальной группе) и наличие определённых знаний, что отражается на использовании соответствующей терминологии. Таким образом, особая компьютерная лексика превращается в «средство самовыражения участников коммуникации и служит укреплению корпоративного духа» [Долдуденко, 27].

Е. Н. Галичкина выводит первые характеристики компьютерного дискурса, такие как:

- электронный сигнал как канал общения;
- виртуальность;
- дистантность, т.е. разделённость в пространстве и во времени;

- опосредованность (осуществляется с помощью технического средства);
- высокая степень проницаемости;
- наличие гипертекста;
- креолизованность компьютерных текстов;
- по преимуществу статусное равноправие участников;
- передача эмоций, мимики, чувств с помощью «смайликов»;
- комбинация различных типов дискурса;
- специфическая компьютерная этика [Галичкина];

Однако они критикуются А. Кутузовым из-за своей специфичности, и позже он разрабатывает свою систему, включающую:

- иллокутивность;
- цифровой канал передачи сигнала;
- дистантность;
- анонимность;
- гипертекстуальность,
- мультимедийность,
- устно-письменный характер коммуникации.

Зарубежные исследователи определяют межличностную коммуникацию через компьютерный канал связи термином «computer-mediated communication», или кратко «СМС» [CIOS]. Доктор педагогических наук И.Н. Розина вводит русский аналог этого термина, который звучит как «компьютерно-опосредованная коммуникация, имеющая два значения. С одной стороны это целенаправленная и контекстно-связанная форма обмена мыслями, сведениями, идеями между двумя или более сторонами и преимущественно в процессе человеческого общения, а с другой – специальные программные средства, делающие такой вид общения возможным [Розина, 394].

Исследование жанров компьютерного дискурса является актуальным для лингвистики, поскольку количество людей, использующих виртуальное общение постоянно растёт. К дискурсообразующим жанрам часто относят:

- Форум – участники коммуникации взаимодействуют при помощи высказываний на сайте и могут, как инициировать общение, так и поддерживать его.
- Чат – обмен сообщениями в реальном времени, нередко на специализированную тему.
- Email – автономное виртуальное общение при помощи отправки электронных писем с одного электронного ящика на другой.
- Многопользовательские онлайн игры – общение в рамках модели какой-либо ситуации, где человек ассоциирует себя с персонажем, будь то виртуальный или литературный.
- Блог – взаимодействие участников виртуального общения посредством сайта, который представляет собой новостную ленту с возможностью комментирования.

Например, Яковлева А.М. в своей статье сравнивает форумное общение с перформансом или театральным представлением. Она пишет, что «реальное Я творит свое виртуальное Я, которое таким образом становится если не произведением искусства, то произведением творческой деятельности точно».

Если обратиться к работе британского лингвиста Д. Кристала *Language and the Internet*, то можно увидеть он анализирует следующие жанры компьютерного дискурса:

- веб-дискурс;
- дискурс электронной почты;
- дискурс асинхронного общения (гостевые комнаты, форумы);
- дискурс синхронного общения в интернет среде (чаты, ICQ, игры) [Crystal].

И. О. Шабшин занимался изучением психологических особенностей общения через сеть. Он считает, что вопреки одинаковому источнику коммуникации, между деловым и неформальным общением есть весомая психологическая разница [Шабшин].

Типизировать компьютерный дискурс представляется сложной задачей, так как отсутствует единая классификация и существует множество форм виртуальной коммуникации. Таким образом, следует исследовать не все разновидности компьютерного дискурса сразу, а отдельные составляющие, например, компьютерные игры.

1.3. Дискурс компьютерной игры как подвид компьютерного дискурса

Будучи совсем маленькими, дети используют игру, подражая действиям взрослых: катают игрушечные автомобили, играют в семью при помощи кукол. Игра становится инструментом познания окружающего мира. Для взрослого человека это то, без чего он вполне может прожить, так как в игре нет ни физической ни моральной необходимости. Игра представляет собой виртуальную, идеализированную реальность с определённым набором правил, в которой человек включается в познание, занимается тренировкой умения угадывать те или иные ситуации, он также развивает навыки социальные, двигательные, это мир, при помощи которого можно отвлечься от проблем на некоторое время. В более широком понимании игра охватывает человеческую деятельность во всех ее проявлениях, различные «последовательности транзакций, основанные, в отличие от времяпрепровождения, не на социальном, а на индивидуальном планировании» [Берн, с 12]. В нашем случае под игрой должна пониматься деятельность по моделированию реальности в рамках коммуникации.

На данный момент существует большое количество видов компьютерных игр, но в основном выделяют три:

- Action (события разворачиваются быстро, направлена на принятие точных решений в кратчайший срок, необходимость постоянно действовать);

- RPG (Role Playing Game / В ролевой игре игрок управляет одним или несколькими персонажами, каждый из которых описан набором численных характеристик, списком способностей и умений; примерами таких характеристик могут быть хит-пойнты (англ. hitpoints, HP), показатели силы, ловкости, защиты, уклонения, уровень развития того или иного навыка и т.п.) [Wikipedia];

- Quest (Виртуальный мир с ограниченным набором действий, чаще всего детективный жанр, где человек должен разгадать какую-то загадку, найти что-то);

Онлайн игры подразделяются на:

- Казуальные (оффлайн игры, общение может осуществляться только по локальной сети, но не всегда доступно;

- Браузерные;

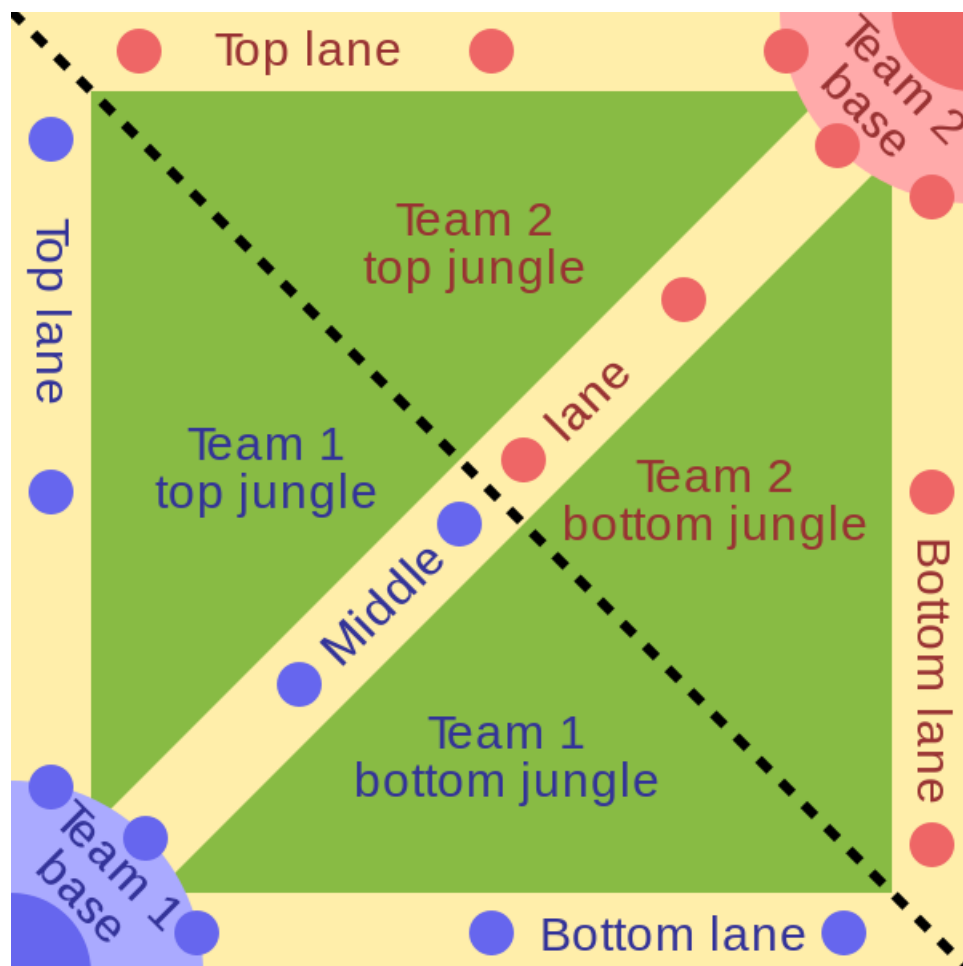
- Клиентские;

Для нас интерес представляют клиентские видеоигры, воспроизводящие виртуальный мир в реальном времени, внутри которого происходят коммуникация между людьми-игроками.

Для примера можно взять такой жанр клиентских видеоигр как **МОВА** (Multiplayer Online Battle Arena, буквально «многопользовательская онлайн-боевая арена») — жанр компьютерных игр, сочетающий в себе элементы стратегий в реальном времени и компьютерных ролевых игр [Wikipedia]. Данный вид характеризуется сражением двух команд по 5 человек на особой карте с тремя линиями. Игроки управляют чемпионами, каждый из которых обладает набором определённых способностей (на игровом сленге они называются скилами от англ skill). Целью является

уничтожение центрального здания, сооружения на базе вражеской команды, как чемпионами, так и единицами под контролем компьютера. (Рис.1)

Рис.1. MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)



Общение между игроками может осуществляться различными способами. Например, они могут взаимодействовать при помощи сигналов, если они предусмотрены системой игры, нередко присутствует внутриигровой чат, который мало чем отличается от ICQ. Также существуют такие программы как RaidCall, Skype, Curse и другие, позволяющие при наличии гарнитуры с микрофоном осуществлять голосовую коммуникацию со своими тиммейтами, игроками в команде (от англ. Teammate). Выбор сторонних программ обусловлен динамичностью происходящего, что отнимает возможность и время передачи сообщений в чате, но нередко роль

играет тот факт, что подобная коммуникация игрокам больше по душе. Это относит нас к социальному аспекту видеоигр – несмотря на виртуальность, люди всё равно стремятся к общению.

МОВА рассматривается в качестве одного из дискурсообразующих жанров компьютерной игры, и представляет собой специфичное взаимодействие игроков в рамках какой-либо ситуации, где каждый действует в соответствии с чемпионом и его ролью в команде. В МОВА ярко прослеживается потребность одного игрока в другом для осуществления командной игры и достижения главной цели благодаря стратегии и слаженной работе.

Дискурс компьютерной игры появился относительно недавно, но представляет большой интерес для учёных, так как данная сфера интенсивно развивается, расширяя количество пользователей, линейку предлагаемых продуктов и услуг, увеличивая их сложность и качество. В связи с этим научное описание и анализ компьютерных игр в лингвистических исследованиях сталкивается с рядом сложностей.

Представляется сложным отнести дискурс видеоигры (и компьютерные коммуникации в целом) к одному из двух основных типов дискурса, выделяемых В.И. Карасиком: персональному или институциональному [Карасик, 5]. Институциональный дискурс предполагает статусно-ролевые отношения, однако участники виртуального общения находятся в равных правах по отношению друг к другу. Галичкина Е.Н. отмечает, что компьютерное общение содержит все виды институционального дискурса, но не принадлежит ни к одному из них полностью, компьютерное общение во многом пересекается с массовой коммуникацией, но также не совпадает с ней полностью из-за наличия как институционального, так и персонального характера [Галичкина]. Благодаря отсутствию прямого контакта с собеседником дискурс компьютерной игры даёт возможность избежать психологического воздействия, присутствующего при реальном контакте. Также он лишён реальной статусной и возрастной градации – её заменяет

ролевая модель поведения. Например, присутствие в чате MMORPG (massively multiplayer online role-playing game) модераторов, людей, следящие за порядком общения, и обычных игроков.

Среди исследователей данной проблемы нет единства в том, относить ли компьютерная игра к жанру компьютерного дискурса или его подвиду. Е. Н. Галичкина П. Е. Кондрашов, В. Т. Хосиев, Д. Ф. Мымрина придерживаются первой точки зрения [Галичкина 2001, Кондрашов 2004, Хосиев/Мымрина 2015]. В целях данного исследования мы рассматриваем дискурс компьютерной игры как подвид компьютерного дискурса, опираясь на работы А. Энслина, Э. Арсета, М. Н. Харлашкина [Ensslin A. 2012, Aarseth E. 2001, Харлашкин 2016]. Выбор данной позиции связан с постоянным варьированием разновидностей видеоигр, а также полижанровостью внутриигровых и внеигровых текстов.

Дискурс компьютерных игр обладает присущими компьютерному дискурсу характеристиками. К конститутивным признакам дискурса видеоигры отнесем выделяемые Н. А. Лепшеевой, Е. Н. Галичкиной, А. Б. Кутузовым конститутивные признаки компьютерного дискурса: виртуальность, гипертекстуальность, анонимность, мультимедийность / креолизованность, дистантность и устно-письменный характер коммуникации [Лепшеева 2009, Галичкина 2001, Кутузов 2006].

- Виртуальность – общение с воображаемыми собеседниками.
- Гипертекстуальность – данные в видеоиграх связаны между собой, образуя систему.
- Анонимность – характерное свойство компьютерного дискурса в целом.
- Мультимедийность / креолизованность: видеоигра сопровождается изображениями, аудио и видео элементами, погружающими игрока в виртуальную реальность.

- Дистантность – участники коммуникации находятся на значительных расстояниях, их общение опосредовано установленной на компьютере видеоигрой.

- Устно-письменный характер коммуникации: сочетание письменной и устной речи в видеоигре.

Таким образом, дискурсу компьютерных игр присущи признаки компьютерного дискурса.

Выводы по Главе 1

Различными лингвистами дискурс понимается по-разному. Существует два основных направления определения, что такое дискурс. Например, такие лингвисты как В.Г. Борботько и Рут Водак считали, считают, что дискурс – это текст или совокупность текстов. Т. Ван Дейк и М.Ю. Олешков придерживаются положения, что дискурс это и коммуникативное событие, и текст, будь это письменный текст или устный. Но учёные А.А. Кибрик и В.А. Плунгян дают определения дискурса как более широкого понятия, нежели текст – для них это процесс языковой деятельности и её результат. А для лингвиста Н.Д. Арутюновой дискурс – это речь, «погруженная в жизнь». Поскольку дискурсивный анализ, который занимается изучением дискурса, это молодая дисциплина, в ней отсутствует один подход.

Появление компьютерного дискурса обусловлено развитием компьютерной техники и интернета. Его изучением занимались такие лингвисты, как А.И. Самаричева, Е.Н. Галичкина, Е.А. Долдуденко, А.Б. Кутузов и другие. Компьютерный дискурс – это коммуникация посредством компьютеров в широком понимании. К его дискурсообразующим жанрам относятся форум, чат, email, онлайн игры и блоги. Типизировать компьютерный дискурс представляется сложной задачей, так как отсутствует единая классификация и существует множество форм виртуальной коммуникации, поэтому следует исследовать не все разновидности компьютерного дискурса сразу, а отдельные составляющие, например, компьютерные игры.

Компьютерные игры представляют собой специфичное взаимодействие игроков в рамках какой-либо ситуации, где каждый действует в соответствии с персонажем. Представляется сложным отнести дискурс компьютерной игры (и компьютерные коммуникации в целом) к одному из двух основных типов дискурса, которые выделяет В.И. Карасик: институциональному или персональному. Мнения исследователей расходятся относительно того,

считать компьютерные игры жанром компьютерного дискурса или его подвидом (Е. Н. Галичкина П. Е. Кондрашов, В. Т. Хосиев, Д. Ф. Мымрина). В данном исследовании мы будем рассматривать компьютерные игры как подвид компьютерного дискурса, опираясь на работы А. Энслин, Э. Арсета, М. Н. Харлашкина, жанры компьютерных игр варьируются, их текстам свойственна полижанровость. Дискурс компьютерной игры не лишён присущих компьютерному дискурсу характеристик.

Глава 2. Сопоставительный анализ дискурсивных характеристик компьютерных игр League of Legends и TERA

Сопоставительное исследование включает сравнительный анализ жанровых и языковых особенностей дискурса видеоигр, использующий двухуровневую модель анализа, предложенную М. Н. Харлашкиным [Харлашкин, 94]. Цель анализа – выявление дискурсивных характеристик компьютерных игр. Единица анализа дискурса компьютерной игры на макроуровне – жанр текстов, используемых или создаваемых в компьютерных играх. Единицы анализа дискурса видеоигры на микроуровне – фонетические, лексические, грамматические особенности отдельных языковых единиц и их сочетаний. На первом этапе выявляется специфика дискурса компьютерной игры League of Legends. На втором этапе выявляется специфика дискурса компьютерной игры TERA. На третьем этапе проводится сопоставление полученных результатов.

2.1. Специфика дискурса компьютерной игры League of Legends

Лига легенд появилась в 2009 году благодаря усилиям американской компании Riot Games и с тех пор неуклонно развивается во всех аспектах, будь то графический, творческий (виртуальный мир игры сопровождается комиксами, историей, кинематическими роликами, музыкой и т.д.), технический аспект. На данный момент было выпущено 130 уникальных чемпионов – абсолютно каждый игрок может найти что-то своё и развить умение быть в команде. Лига легенд имеет не только сервера по регионам, таким как Северная Америка, Латинская Америка, Восточная, Западная и Северная Европа, Океания, но сервера отдельных стран, таких как Россия, например, и Турция. В сентябре 2016 года из интервью Riot Games стало известно, что ежемесячно в League of Legends играют 100 миллионов человек [Business site]. На данный момент активно проводятся международные турниры между командами из разных стран. И Лига легенд уже принесла

своим создателям несколько престижных наград, например, она была удостоена первой Эмми в сфере компьютерных игр [Gmbox].

Описание самой игры на официальном сайте достаточно чётко отражает суть:

«League of Legends – динамичная соревновательная сетевая игра, сочетающая скорость и глубину стратегий в реальном времени с элементами ролевой игры. Две команды могучих чемпионов, у каждого из которых уникальная внешность и стиль игры, сражаются на разнообразных аренах и в разных игровых режимах. Постоянно растущий список чемпионов, регулярные обновления, чемпионаты мирового уровня - все это League of Legends! В эту игру можно играть бесконечно» [League of Legends].

Основной целью является уничтожение нексуса (от англ. Nexus), центрального здания на базе, для этого требуется слаженная работа пятерых игроков команды. Лига легенд постоянно занимается улучшение внутриигровой коммуникации, и давно была разработана система «сигналов», позволяющих передавать информацию без использования чата. Например, игрок может сообщить команде, что:

- он направляется в какую-то точку карты;
- противников не видно;
- ему требуется помощь и т.д;
- союзникам необходимо отступить;

На данный момент система сигналов стала более совершенной, давая возможность более углублённой коммуникации посредством сигналов. Даже если игроки не желают общаться в чате, эти сигналы прописываются в чате, помимо визуального эффекта на карте / мини-карте. В League of Legends, как и в любой командной игре или деятельности, для достижения целей один игрок нуждается в другом, поэтому общение игроков в чате формирует компьютерный дискурс видео игр.

Проанализируем жанровые и языковые особенности игры, следуя двухуровневой модели анализа, предложенной М. Н. Харлашкиным [Харлашкин, 94]. Единица анализа дискурса видеоигры на макроуровне – жанры текстов, используемых или создаваемых в компьютерных играх. Единица анализа дискурса видеоигры на микроуровне – фонетические, лексические, грамматические особенности отдельных единиц и их сочетаний.

Макроуровневые дискурсивные характеристики анализируемой игры включают полижанровость и креолизованность текста. Дискурс компьютерной игры включает игровые правила (кодекс призывателя), описания (умений чемпионов, талантов призывателя), системные сообщения, сообщения в чате, настройки, а также паратексты, представленные сообщениями на различных форумах, сайтах, посвящённых League of Legends, отзывами, системными требованиями.

Игровые правила в League of Legends представлены так называемым «Кодексом призывателя», который затрагивает различные игровые проблемы, проблемы и аспекты коммуникации, с которыми сталкиваются игроки.

- Описания умений чемпионов сопровождают игрока в интерфейсе и всплывают при наведении курсора на иконку умения, давая полное представление о возможностях чемпиона.
- Системные сообщения используются администрацией, чтобы оповестить игрока. Например, о технических работах на сервере, об отключении того или иного чемпиона из-за внутриигровой ошибки.
- Сообщения в чате имеют характеристики синхронного виртуального общения, а также свои специфические черты, которые будут рассмотрены дальше.
- Настройки League of Legends позволяют изменить визуальное оформление игры.

- Сообщения на сайтах и форумах, посвящённых League of Legends, охватывают различные аспекты игры, которые могут быть интересны пользователям. Это могут быть советы, просьбы о помощи с разрешением, предположим, технических проблем, а также просто общение на игровые темы.

- Системные требования показывают, какими конфигурациями должен обладать компьютер для запуска League of Legends.

Как отмечает Е.Н. Галичкина, в последнее время происходит сдвиг от текстов письменных к текстам, имеющих изображения, видео или аудио вставки, или креолизированным текстам, главной характеристикой которых является паралингвистическая активность, выражающаяся в месте и роли невербальных средств в текстовом пространстве [Галичкина]. В League of Legends креолизированность текста характерна для всех указанных жанров.

Микроуровневые дискурсивные характеристики анализируемой компьютерной игры включают лексические, лексико-грамматические и синтаксические особенности.

League of Legends – уникальный виртуальный мир с собственной лексикой, без знания которой сложно понять, о чём идёт речь. Она разнообразна, покрывает различные сферы взаимодействия и активно используется игроками. Например:

- Top, mid, bottom (bot) – линии, по которым движутся миньоны (единицы игры, под контролем компьютера).

- Farm – уничтожение миньонов с целью накопления золота.

- Push – наступление по линии, уничтожение построек, продвижение миньонов.

- Defend – как защита от противника, так и зачистка участка линии от миньонов.

- Gank – нападение одного игрока на другого, нередко внезапное, в основном совершается лесником.

- Tr – телепорт на базу.
- Heal – исцелять при помощи умений (возможны другие способы).
- Harass – намеренное нанесение урона противнику, чтобы помешать «фармить».
- Bait – агрессия с целью заманить противника в ловушку.
- Dive – намеренный заход на территорию вражеской вышки, чтобы убить противника.

Как ранее было сказано, одной из характеристик видеоигр жанра «экшен» является динамичность происходящего, что свою очередь отнимает у игроков возможность полноценного общения посредством чата, следовательно, для дискурса League of Legends характерна тенденция к неморфологическому словообразованию и в частности к аббревиации. Она также затрагивает явления игрового процесса, предметы, имена чемпионов.

Говоря о названиях артефактов, состоящих из словосочетаний, необходимо отметить тенденцию к исчезновению одного из элементов. Преимущественно выбор делается в пользу того элемента словосочетания, которое бы отличало объект в игровом мире от других. Например, для обозначения Rylai's Crystal Scepter (Хрустальный скипетр Рилай) игроки используют имя создателя Rylai, так как в League of Legends существует несколько скипетров. Некоторые примеры:

- Rabadon's Deathcap (Смертельная шляпа Рабадона) – Cap;
- Trinity Force (Тройственный союз) – Trinity;
- Banshee's Veil (Завеса Баныши) – Banshee
- Guardian Angel (Ангел Хранитель) – Guardian
- Warmog's armor (Доспех Вармога) – Warmog
- Iceborn Gauntlet (Перчатка хладорождённого) – Gauntlet;

Имена чемпионов также претерпевают изменения. Они усекаются до ударного слога:

- Cho'Gath (Чо'Гат) – Cho;
- Evelynn (Евелина) – Eve;
- Caitlyn (Кейтлин) – Cait;
- Blitzcrank (Блицкранц) – Blitz;
- Yasou (Ясуо) – Yas;
- Zilean (Зилеан) – Zil;
- Alistar(Алистар) – Ali;
- Hecarim (Гекарим) – Неса;
- Kog' Maw (Ког'Мао) – Kog;
- Ezreal (Эзреаль) – Ez;

Аббревиации преимущественно подвергаются длинные названия игровых артефактов:

- Infinity Edge (Грань бесконечности) – IE;
- Spirit Visage (Облачение духов) – SV;
- The Black Cleaver (Чёрная секира) – BC;
- Blade of the Ruined King (Клинок падшего короля) – BRK;
- The Bloodthirster (Похититель сущности) – BT;
- Last Whisper (Последний вздох) – LW;

Стремительное развитие событий и протекание коммуникации в реальном времени накладывают отпечаток также и на синтаксис дискурса League of Legends. В основном реплики имеют семантический минимум, необходимый участникам коммуникации для понимания друг друга, поскольку набирая слишком длинное предложение, можно отвлечься и умереть. Эллиптичность высказываний высока. Широко используются бессказуемые конструкции. Нередко происходит опускание второстепенных

членов предложения, почти не используются местоимения. Несколько примеров:

[*Player x*]: **mid no f**

Для человека, незнакомого с миром League of Legends, данная реплика не имела бы никакого смысла, но если её развернуть, то получится «The midlaner has no flash», что переводится как: «У игрока на средней линии нет флеша». Flash – одно из заклинаний «призывателя», того, кто управляет чемпионом, позволяющее чемпиону совершить рывок в пространстве. Оно используется, чтобы уйти от преследования или добить противника с низким показателем здоровья. Отсутствие «флеша» делает игрока намного уязвимее к внезапному нападению, поэтому данная реплика может пониматься как: «У игрока на средней линии нет флеша, сейчас он уязвим - самое время на него напасть».

[*Player y*]: **need gang top**

В этом примере коммуникативная функция намного более очевидна: игрок на верхней линии просит игрока в лесу помочь ему с противником.

[*Player z*]: **zac still bot**

Дословно: Зак всё ещё где-то в пределах нижней линии. Зак – один из чемпионов-лесников League of Legends, а игра лесников заключается в получении опыта и золота путём уничтожения монстров в лесу и нападении на другие линии, тем самым помогая союзникам. Данной репликой игрок пытается сказать, что вражеский лесник всё ещё находится недалеко с нижней линией, что в свою очередь позволяет союзникам на других линиях перейти в более агрессивное наступление на оппонентов, так как некоторое время тем никто не сможет помочь.

Перечисленные лингвистические особенности видеоигры League of Legends определяют её специфику. Анализ специфики англоязычного дискурса компьютерной игры был проведен по двухуровневой модели анализа, предложенной М. Н. Харлашкиным. Выявленные макроуровневые дискурсивные характеристики анализируемой игры включают

полижанровость и креолизованность текста. Выявленные микроуровневые дискурсивные характеристики включают ряд лексических, лексико-грамматических и синтаксических особенностей, среди которых наличие специальных лексических единиц (игровой лексики, терминов), неморфологический способ словообразования, аббревиация, эллиптичность.

2.2. Специфика дискурса компьютерной игры TERA

TERA – это трехмерная многопользовательская онлайн ролевая игра (MMORPG), выполненная в стиле фэнтези, разработанная Bluehole Studio. Официальному запуску игры в общественное пользование в каждом регионе предшествовал длительный этап закрытого и открытого бета-тестирования. Особенностью игры является периодическая смена названия игры. Оригинальная игра называлась TERA: The Exiled Realm Of Arborea, название было заменено в 2013 году на TERA: Rising одновременно со сменой бизнес-модели на free-to-play. В России игра была запущена под названием TERA: The Battle For New World, которое впоследствии было заменено на TERA: The Next в ходе очередного глобального обновления [wikipedia].

Согласно истории игры, мир TERA зародился много тысяч лет назад, когда уставшие от бесконечных вселенских войн титаны Арун и Шара воспользовались своей безграничной силой, чтобы создать новый мир – Арборею. Оставив прошлое позади, титаны заснули.

Время шло своим чередом. Сияющее кольцо Шары освещало небеса Нового Мира. Слезы спящих превратились в бушующие моря, тела – в земную твердь, а дыхание стало ветром. Сердца Титанов служили источниками первородной силы, создающей все сущее, фонтанами энергии, которые позднее получили их имена. Красочные сны создателей становились явью, воплощаясь в невероятных существ и растений, поражающих разнообразием [Tera-online].

Спустя тысячелетия в Арборею вторглись Аргоны, сверхъестественные существа, истребляющие всё живое на своём пути. Враждующим расам Арбореи необходимо объединиться под знаменем Федерации, чтобы спасти свой мир.

Поскольку игрокам необходимо взаимодействовать как для достижения общих целей, так и личных, их общение в чате формирует дискурс этой компьютерной игры.

Проанализируем жанровые и языковые особенности игры, следуя двухуровневой модели анализа, предложенной М. Н. Харлашкиным [Харлашкин, 94]. Единица анализа дискурса компьютерной игры на макроуровне – жанры текстов, используемых или создаваемых в компьютерных играх. Единица анализа дискурса видеоигры на микроуровне – фонетические, лексические, грамматические особенности отдельных единиц и их сочетаний.

Макроуровневые дискурсивные характеристики анализируемой игры включают полижанровость и креолизованность текста. Дискурс компьютерной игры включает игровые правила (правила игры и общения), описания (умений, рас, классов, заданий), системные сообщения, сообщения в чате, настройки, а также паратексты, представленные сообщениями на различных форумах, сайтах, посвящённых TERA, отзывами, системными требованиями.

- Игровые правила TERA затрагивают различные игровые проблемы, проблемы и аспекты коммуникации, с которыми сталкиваются игроки: использование ошибок игры, взлом, ботоводство и т.д.)
- Описания сопровождают игрока в интерфейсе и всплывают при наведении курсора на иконку умения.
- Системные сообщения используются администрацией, чтобы оповестить игрока. Например, о технических работах на сервере, о проходящем событии.
- Сообщения в чате имеют характеристики синхронного виртуального общения, а также свои специфические черты, которые будут рассмотрены дальше.
- Настройки TERA позволяют изменить визуальное оформление игры.
- Сообщения на сайтах и форумах, посвящённых TERA, охватывают различные аспекты игры, которые могут быть интересны

пользователям. Это могут быть советы, просьбы о помощи с разрешением, предположим, технических проблем, а также просто общение на игровые темы.

- Системные требования показывают, какими конфигурациями должен обладать компьютер для запуска TERA.

Как отмечает Е.Н. Галичкина, в последнее время происходит сдвиг от текстов письменных к текстам, имеющих изображения, видео или аудио вставки, или креолизированным текстам, главной характеристикой которых является паралингвистическая активность, выражающаяся в месте и роли невербальных средств в текстовом пространстве [Галичкина]. В TERA креолизованность текста характерна для всех указанных жанров.

Микроуровневые дискурсивные характеристики анализируемой компьютерной игры включают лексические, лексико-грамматические и синтаксические.

ММОПГ TERA – это уникальный виртуальный мир со своей особой лексикой, знание которой необходимо для понимания аспектов игры. Лексика TERA разнообразна, покрывает различные сферы взаимодействия и активно используется игроками. Например:

- Gear – снаряжение (оружие, доспехи и т.д.);
- Dungeon – «подземелье» (особая локация, для прохождения которого необходима группа из 5 игроков);
- Boss – крупный и сильный монстр;
- Item – предмет;
- Healer – персонаж, обладающий заклинаниями на исцеление;
- Tank – персонаж, отвлекающий внимание босса/монстра и принимающий на себя урон;
- Drop – предметы, которые появляются на месте смерти монстров и боссов;
- Mobs – монстры, заполняющие локации вне городов;

- Buffs – усиления, накладываемые персонажами перед битвой;
- Dailies – ежедневные задания;
- Craft – создание снаряжения или предметов;
- To enchant – зачаровывать снаряжение с целью улучшения характеристик;

- Mount – ездовое животное;
- Noob – новичок в игре;

В своей речи игроки используют большое количество сокращений и аббревиатур:

- Aggravation – Aggro – умение, привлекающее/провоцирующее на себя внимание монстра/босса;
- Area Of Effect – AOE – заклинание, наносящее урон по площади.
- Non-Player Character – NPC – самостоятельный персонаж игры.

Массовка;

- Experience – exp – опыт;
- Damage dealer – dd – персонаж, наносящий много урона;
- Level – lvl – уровень;
- Party – pt – группа (игроков);
- Teleport – tp – телепорт;
- Mana – mp – магическая энергия;
- Health – hp – здоровье;
- Damage – dmg – урон;
- Sorc – sorcerer – маг, игровой класс;
- Warrior – war – воин, игровой класс;
- Berserk – zerk – берсерк, игровой класс;
- En Masse Points – Emp – объединённая валюта для всех игр En

Masse Entertainment [[En Masse Entertainment](#)].

Полной аббревиации подвергаются длинные названия «подземелий», что вводит в недоумение новых игроков, ещё не знакомых с миром TERA:

- Ebon Tower (Эбеновая Башня) – EB;
- Bastion of Lok (Бастион Лока) – BL;
- Labyrinth of Terror (Лабиринт ужаса) – LoT;
- Necromancer Tomb (Гробница некроманта) – NT

Достаточно ярко тенденция к аббревиации и сокращениям прослеживается в торговом чате, где необходимо большое количество информации передать минимальным количеством знаков:

- WTS (want to sell) – продам;
- WTB (want to buy) – куплю;
- WTT (want to trade) – торг;
- Ea (each) – каждый;
- PM (personal message) – личные сообщение;
- TB (trade broker) – торговый брокер;
- / (or) – или;

Числительные никогда не прописываются буквами, только цифрами для экономии места, тысячи заменяются буквой «к», которая происходит от греческого кило (тысяча).

Для примера можно взять данное торговое предложение:

[Player x]: **WTS <Glowing Skull Mask> 6k pm me plz**

Расшифровывается оно так: *«Продам <Glowing Skull Mask> за 6 тысяч золота, обращаться в личные сообщения».*

[Player z]: **WTS <Silver Siglo Design> offer in TB 40K / PM me!**

Полный вариант на русском языке: *«Продам <Silver Siglo Design>, предложение у Торгового брокера за 40 тысяч золота или напишите мне в личные сообщения!».*

Помимо этого речь игроков насыщена популярными интернет сокращениями и интернет сленгом:

- IDK – I don't know – я не знаю;
- Please – pls/plz – пожалуйста;
- BBS – be back soon – скоро вернусь;
- Lol – laughing out loud – «ржунимогу»;
- NP – no problem – без проблем;
- Ty – thank you – спасибо;
- Sry – sorry – извини;
- BTW – by the way – кстати/между прочим;
- U – you – ты;
- Prob – probably – возможно;
- Kek – эквивалентно «хаха»;
- Voi – ироничное употребление существительного boy – мальчик/парень;

Ещё можно отметить частое применение текстовых смайлов – эмотиконов для передачи эмоциональных реакций. Например, на вышесказанное другим пользователем или на игровую ситуацию (смерть участника группы в «подземелье»):

- O.o – недоумение;
- T.T – печаль;
- :D – смех;
- :(– грусть;
- :O – шок;
- <3 – мне нравится;

Помимо этого игроки могут прибегать к прописыванию в чате своих действий, что делает диалог более живым. Для этого они используют символы звёздочки:

- *offers a cookie* - предлагает печенье;
- *sign* - вздохнул;
- *frowning* - нахмурил брови;
- *sipped some tea* - глотнул(а) чаю;

Порой данный приём используется для создания комического эффекта, что активно поддерживается остальными:

- *laughs in Spanish* – смеётся по-испански;
- *giggles in sign language* – хихикает на языке жестов;
- *cries in silent movies style* - кричит как в немом кино;

Распространены вопросительные предложения с прямым порядком слов и опущение вспомогательного глагола «Do», что обусловлено как простотой употребления, так и тем фактом, что для части игроков сервера английский язык не является родным.

Перечисленные лингвистические особенности компьютерной игры TERA определяют её специфику. Анализ специфики англоязычного дискурса компьютерной игры был проведен по двухуровневой модели анализа, предложенной М. Н. Харлашкиным. Выявленные макроуровневые дискурсивные характеристики анализируемой игры включают полижанровость и креолизованность текста. Выявленные микроуровневые дискурсивные характеристики включают ряд лексических, синтаксических и грамматических особенностей, среди которых наличие специальных лексических единиц (игровой лексики, терминов), сокращений, аббревиаций, интернет сокращений, интернет сленга, оформленных типографическим знаком звёздочка * действий, эллиптичности, вопросительных предложений с прямым порядком слов и вопросительных предложений с опущенным вспомогательным глаголом «Do».

2.3. Результаты сопоставительного анализа дискурсивных характеристик компьютерных игр

Проанализируем выявленные макро и микроуровневые дискурсивные характеристики двух компьютерных игр.

Нами было выявлено, что *макроуровне*, дискурсивными характеристиками обеих игр: ‘League of Legends’ и ‘TERA’ – являются полижанровость и креолизованность текста.

Как правило, тексты компьютерных игр представлены не одним, а сразу несколькими жанрами, таким образом, *полижанровость* является одной из ключевых особенностей дискурса компьютерных игр. Это можно проиллюстрировать, проведя сравнение, результаты которого приведены в Таблице 1.

Табл. 1. Результат сопоставления жанровых характеристик дискурса компьютерных игр

Жанры текстовых элементов игры League of Legends	Жанры текстовых элементов игры TERA
Игровые правила (Кодекс призывателя);	Игровые правила (Правила поведения);
Описания (умений, рас, классов, заданий);	Описания (умений, рас, классов, заданий);
Системные сообщения;	Системные сообщения;
Сообщения в чате;	Сообщения в чате;
Настройки;	Настройки;
Паратексты: сообщения на форумах, сайтах, посвящённых League of Legends, отзывы, системные требования;	Паратексты: сообщения на форумах, сайтах, посвящённых TERA, отзывы, системные требования;

Таким образом, жанры текстов данных компьютерных игр практически ничем не отличаются друг от друга.

Следующая дискурсивная характеристика **макроуровня** – *креолизованность текста*. Она является следствием другой черты компьютерного дискурса – мультимедийности. Креолизованность характерна для всех жанров текстов компьютерных игр, однако ярче всего проявляется в игровом интерфейсе.

Для примера можно взять интерфейс TERA (рис. 2), где присутствуют следующие элементы:

- 1) уровень, ник игрока;
- 2) класс;
- 3) здоровье и магическая энергия;
- 4) благословения;
- 5) локация и канал;
- 6) мини-карта;
- 7) события;
- 8) задания;
- 9) чат;
- 10) быстрый доступ;
- 11) панель меню;
- 12) заклинания;
- 13) карта;

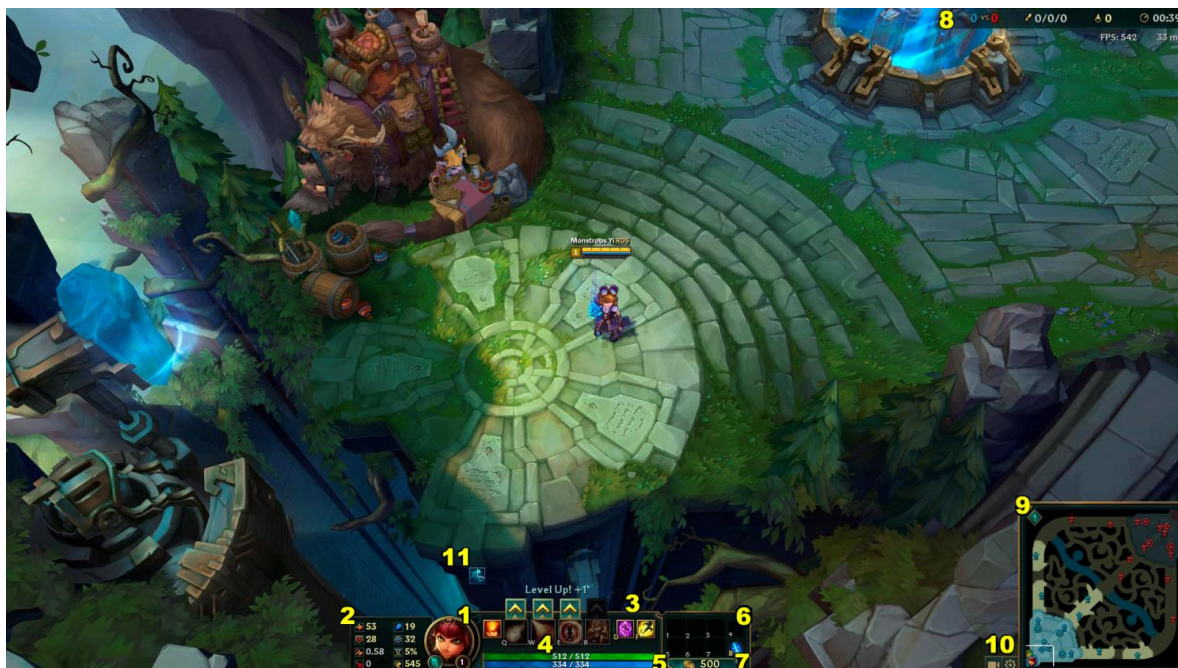
Рис. 2. Интерфейс TERA



Интерфейс League of Legends немного отличается от интерфейса TERA из-за принадлежности к другому жанру игры, но сохраняет многие основные элементы.

- 1) иконка чемпиона;
- 2) показатели;
- 3) заклинания призывателя;
- 4) умения чемпиона;
- 5) полосы здоровья и магической энергии,
- 6) инвентарь;
- 7) золото;
- 8) статистика матча;
- 9) мини-карта;
- 10) меню настроек;
- 11) благословения;

Рис. 3. Интерфейс League of Legends



Среди *микроуровневых дискурсивных характеристик* League of Legends и TERA нами были выявлены *лексические, лексико-грамматические и синтаксические особенности*.

Лексический состав League of Legends и TERA представлен реалиями, знание которых необходимо для восприятия игрового процесса и коммуникации с другими игроками. Примеры даны в Табл.2.

Табл.2. Лексические особенности компьютерных игр: реалии

League of Legends	TERA
Farm – уничтожение миньонов с целью накопления золота;	Gear – снаряжение (оружие, доспехи);
Push – наступление по линии, уничтожение построек;	Dungeon – «подземелье»;
Gank – нападение одного игрока на другого;	Craft – создание снаряжения или предметов;
Bait – агрессия с целью заманить противника в ловушку;	Healer – персонаж, обладающий заклинаниями на исцеление, целитель;

Dive – намеренный заход на территорию вражеской вышки, чтобы убить противника;	Drop – предметы, которые появляются на месте смерти монстров и боссов;
Harass – намеренное нанесение урона противнику, чтобы помешать «фармить»;	• Mount – ездовое животное; • Mobs – монстры, заполняющие локации вне городов; • Dailies – ежедневные задания;

Проанализировав два блока, можно сделать вывод, что лексика League of Legends богата единицами, обозначающими всевозможные тактики ведения боя. Лексика TERA не имеет какого-либо особого уклона и по большей мере остаётся нейтрально-игровой.

В аспекте *лексико-грамматических* особенностей игроки и League of Legends, и TERA тяготеют к неморфологическому словообразованию и словоизменению: сокращениям и аббревиации (Табл. 3).

Табл. 3. Лексико-грамматические особенности компьютерных игр: неморфологический способ словообразования и словоизменения

League of Legends	TERA
Rabadon's Deathcap (Смертельная шляпа Рабадона) – Cap ;	• Experience (опыт) – exp; • Level (уровень) – lvl;
Trinity Force (Тройственный союз) – Trinity ;	• Party (группа) – pt; • Health (здоровье) – hp;
• Banshee's Veil (Завеса Баныши) – Banshee • Warmog's armor (Доспех Вармога) – Warmog	• Mana (маг. энергия) – mp; • Teleport (телепорт) – tp; • Damage (урон) – dmg; • Party (группа) – pt;
• Cho'Gath (Чо'Гат) – Cho; • Evelynn (Евелина) – Eve; • Caitlyn (Кейтлин) – Cait;	• Sorcerer (маг) – sorc; • Warrior (воин) – war; • Berserk (берсерк) – zerk;

Spirit Visage (Облачение духов) – SV ;	Bastion of Lok (Бастион Лока) – BL ;
The Bloodthirster (Похититель сущности) – BT ;	Labyrinth of Terror (Лабиринт ужаса) – LoT ;
Blade of the Ruined King (Клинок падшего короля) – BRK ;	Necromancer Tomb (Гробница некроманта) – NT ;
Last Whisper (Последний вздох) – LW ;	Ebon Tower (Эбеновая Башня) – EB ;

Сопоставление сокращений показывает, что игроки League of Legends стремятся упростить названия игровых артефактов до значимой части словосочетания при условии благозвучности. При отсутствии благозвучия или наличия трёх элементов в единице – она подвергается аббревиации. Имена чемпионов уменьшаются до ударного слога. Эти сокращения являются мотивированными и обусловлены динамичностью игрового процесса.

Игроки TERA активно применяют уже устоявшиеся аббревиатуры, типичные для компьютерных игр в целом, и создают новые при необходимости, например, усекая названия «подземелий» и классов персонажей. Помимо этого, аббревиатуры являются ключевой единицей торгового чата TERA:

- **WTS** (want to sell) – продам;
- **WTB** (want to buy) – куплю;
- **WTT** (want to trade) – торг;
- **Ea** (each) – каждый;
- **TB** (trade broker) – торговый брокер;
- **/** (or) – или;

Для примера предложений в торговом чате TERA можно привести следующие сообщения с их полным переводом:

Табл. 4. Примеры предложений с переводом.

Пример	Перевод
[Player x]: WTS < <i>Glowing Skull Mask</i> > 6k pm me plz	[Игрок x]: «Продам < <i>Glowing Skull Mask</i> > за 6 тысяч золота, обращаться в личные сообщения»
[Player z]: WTS < <i>Silver Siglo Design</i> > offer in TB 40K / PM me!	[Игрок z]: «Продам < <i>Silver Siglo Design</i> >, предложение у Торгового брокера за 40 тысяч золота или напишите мне в личные сообщения!»

Для дискурса League of Legends торговые аббревиации не характерны вообще, поскольку игровой процесс позволяет покупать и продавать только в одностороннем порядке: магазин – игрок, игрок – магазин.

Помимо этого, в речи игроков TERA также присутствуют сокращения интернет сленга:

- **IDK** – I don't know – я не знаю;
- **Please** – pls/plz – пожалуйста;
- **BBS** – be back soon – скоро вернусь;
- **Lol** – laughing out loud – «ржунимогу»;
- **NP** – no problem – без проблем;
- **Ty** – thank you – спасибо;
- **Sry** – sorry – извини;

Можно сказать, что интернет сленг также является частью дискурса League of Legends, но нами он не был выделен, как микродискурсивная характеристика.

Таким образом, аббревиации в TERA используются намного чаще. Однако логической точки зрения, они должны быть более характерны для League of Legends, поскольку из-за жанра её игровой процесс намного динамичнее, чем у TERA, что служит отличным подспорьем для развития аббревиатур.

Синтаксически дискурсу League of Legends свойственна эллиптичность. Сравним несколько примеров:

Табл.5. Примеры эллиптических предложений с переводом из игры League of Legends.

Пример эллиптического предложения	Лексическая развертка и перевод
mid no f	«The midlaner has no flash» – «У игрока на средней линии нет флеша».
zac still bot	«Zac is still near the botlane» – «Зак всё ещё на нижней линии».
need gang top	«I need someone to gang the toplane» – «Мне на топе нужен ганг (помощь)».

В дискурсе League of Legends они являются неотъемлемой частью коммуникации между игроками, которым необходимо оставаться сосредоточенными на игровом процессе, поэтому при помощи неполных предложений игроки передают большой объём информации.

В TERA эллиптичность присутствует лишь формально и применяется только в «подземельях», где динамичность игрового процесса приближается к показателям League of Legends.

Помимо этого для дискурса TERA характерны вопросительные предложения с прямым порядком слов, оформленные только вопросительным знаком. Это обусловлено наличием игроков, для которых английский язык не является родным.

Для League of Legends это также свойственно, однако, в значительно меньшей мере, так как процент «иностранцев» на англоязычных серверах League of Legends всегда невелик, поскольку существует большое количество других серверов.

К дополнительным дискурсивным характеристикам TERA мы отнесли различные текстовые смайлы (эмотиконы):

- O.o – недоумение;
- T.T – печаль;
- :D – смех;
- :(– грусть;
- :O – шок;
- <3 – мне нравится;

Они слабее выражены в дискурсе League of Legends и не были выделены нами в исследовании.

Ещё можно отметить графическое обозначение действий при помощи звёздочек, которые абсолютно не свойственны дискурсу League of Legends, поскольку они носят характер самовыражения. Пример таких единиц из TERA:

- *frowning* - нахмурил брови;
- *sipped some tea* - глотнул(а) чаю;
- *laughs in Spanish* – смеётся по-испански;
- *giggles in sign language* – хихикает на языке жестов;

Сопоставительный анализ показал, что макродискурсивные характеристики выбранных игр практически полностью совпадают. Однако,

несмотря на сходство микродискурсивных характеристик, в своей основе чаты League of Legends и TERA фундаментально различаются. Если в случае с League of Legends он используется преимущественно для передачи информации о текущем матче (сражении), подчиняя этой цели микродискурсивные особенности, то в TERA чат служит инструментом коммуникации на любые темы, часто несвязанные с игрой вообще, что накладывает свой отпечаток. Это отличие обусловлено жанрами данных компьютерных игры. League of Legends – это МОБА (многопользовательская онлайн-боевая арена) с динамичным игровым процессом, в то время как TERA является ММОПРГ (массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра), геймплей которой кардинально отличается от МОБА и не так динамичен в целом. Таким образом, жанр компьютерной игры, включая динамичность, имеет большое влияние на микродискурсивные характеристики.

Выводы по Главе 2

Используя двухуровневую модель М.Н. Харлашкина, мы выявили следующие дискурсивные характеристики компьютерной игры League of Legends. Макродискурсивные характеристики включают полижанровость и креолизованность текста. Микродискурсивные характеристики представлены рядом лексических, лексико-грамматических и синтаксических особенностей, среди которых наличие специальных лексических единиц (игровой лексики, терминов), неморфологический способ словообразования, аббревиация, эллиптичность.

Проанализировав дискурс компьютерной игры TERA, нами были выявлены следующие характеристики. Макроуровневые дискурсивные характеристики включают полижанровость и креолизованность текста. Микроуровневые дискурсивные характеристики включают ряд лексических, синтаксических и грамматических особенностей, среди которых наличие специальных лексических единиц (игровой лексики, терминов), сокращений, аббревиаций, интернет сокращений, интернет сленга, оформленных типографическим знаком звёздочка * действий, вопросительных предложений с прямым порядком слов и вопросительных предложений с опущенным вспомогательным глаголом «Do».

Сопоставительный анализ выявленных характеристик позволил выяснить, что макродискурсивные характеристики полижанровость внутриигровых текстов и креолизованность текста свойственны обеим играм League of Legends и TERA. На микроуровне лексика League of Legends богата наличием всевозможных тактик и стратегий ведения боя, дискурсу TERA они практически несвойственны, поскольку игроки в основном сражаются с игровыми монстрами, а не с другими игроками. В лексико-грамматическом аспекте для обеих игр свойственны сокращения, однако в TERA они используются намного чаще и больше и включают большое количество общеигровых аббревиаций и сокращений интернет-сленга. Также дискурсу TERA характерны торговые аббревиации, которые играют ключевую роль в

торговом чате, в то время как в League of Legends они отсутствуют из-за одностороннего вида торговли игрок-магазин. Синтаксически чату League of Legends свойственна эллиптичность, позволяющая передавать важную игровую информацию без временных затрат, в дискурсе TERA эллиптичность практически отсутствует и чаще всего формальна. Также однако дискурсу TERA присущи действия, оформленные знаком * (звёздочка), эмодиконы, а также вопросы с прямым порядком слов и опущение вспомогательного глагола do.

Заключение

1. Понятие дискурс может рассматриваться как результат речевого акта. И если дискурс приравнивается к тексту, необходимо уточнять, какого рода это текст. В таком с одной стороны дискурс – это комплексное коммуникативное событие, происходящее между говорящим и слушающим, в определенном временном, пространственном и прочем контексте. А с другой – дискурс есть текст устный или письменный с учетом присутствия только одной вербальной составляющей. Однако иногда дискурс определяется как нечто более широкое, нежели текст: и как процесс языковой деятельности, и как её результат. Советский лингвист Н.Д. Арутюнова даёт следующее определения дискурса: «Дискурс – это речь, «погруженная в жизнь». Учёные из самых разных областей активно исследуют дискурс, так как дискурс играет роль систематического инструмента, при помощи которого происходит обработка языковой мысли и опыта, включающего прошлое, будущее, существующих ситуаций и тех, что имеют возможность произойти. В условиях развивающегося мира появляются новые языковые сферы и явления, порождая новые жанры дискурса.

2. Компьютерный дискурс возник одновременно с компьютерами. Лингвисты под ним понимают как коммуникацию, опосредованную виртуальной средой, то есть, через компьютер или интернет, но также как коммуникацию о компьютерах. Дискурс компьютерных появился относительно недавно. В целях данного исследования мы рассматриваем дискурс компьютерной игры как подвид компьютерного дискурса, поскольку жанры компьютерных игр варьируются, а также из-за полижанровости внутриигровых и внеигровых текстов. Дискурс компьютерной игры обладает характеристиками компьютерного дискурса, например, такими как виртуальность, гипертекстуальность, анонимность и мультимедийность.

3. Выявленные макроуровневые дискурсивные характеристики League of Legends включают полижанровость и креолизированность текста.

Выявленные микроуровневые дискурсивные характеристики включают ряд лексических, лексико-грамматических и синтаксических особенностей, среди которых наличие специальных лексических единиц (игровой лексики, терминов), неморфологический способ словообразования, аббревиация, эллиптичность.

4. Выявленные макроуровневые дискурсивные характеристики TERA включают полижанровость и креолизованность текста. Выявленные микроуровневые дискурсивные характеристики включают ряд лексических, синтаксических и грамматических особенностей, среди которых наличие специальных лексических единиц (игровой лексики, терминов), сокращений, аббревиаций, интернет сокращений, интернет сленга, оформленных типографическим знаком звёздочка * действий, вопросительных предложений с прямым порядком слов и вопросительных предложений с опущенным вспомогательным глаголом «Do».

5. На макроуровне для League of Legends и TERA свойственны полижанровость внутриигровых текстов и креолизованность текста. На микроуровне лексике League of Legends характерно большое количество тактик и стратегий ведения боя, однако в лексике TERA такого нет, поскольку игроки преимущественно сражаются против управляемых компьютеров монстров. В лексико-грамматическом аспекте для обеих игр свойственны сокращения, однако в TERA они используются намного чаще и больше и включают большое количество общеигровых аббревиаций и сокращений интернет-сленга. Также дискурсу TERA характерны торговые аббревиации, которые играют ключевую роль в торговом чате, в то время как в League of Legends они отсутствуют из-за одностороннего вида торговли игрок-магазин. Синтаксически чату League of Legends свойственна эллиптичность вследствие динамичного игрового процесса, в дискурсе TERA она практически отсутствует и чаще всего формальна, однако дискурсу TERA присущи действия, оформленные знаком * (звёздочка), эмодзи, а

также вопросы с прямым порядком слов и опущение вспомогательного глагола do.

Библиографический список

1. Берн, Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений; Люди, которые играют в игры. Психология человеческой судьбы: пер. с англ. / Э. Берн. - СПб.: Лениздат, 1992. - 400 с.
2. Борботько В.Г. Элементы теории дискурса. – Грозный: Изд-во Чечено-Ингуш. гос. ун-та, 1981. – 113 с.
3. Википедия / свободная энциклопедия [Электронный ресурс]. URL: <https://ru.wikipedia.org/wiki/MOBA> (Дата обращения: 09.12.2016)
4. Водак Р. Язык. Дискурс. Политика / пер с англ. и нем. Волгоград: Перемена, 1997г.
5. Галичкина Е. Н. Специфика компьютерного дискурса на английском и русском языках [на материале жанра компьютерных конференций] // Автореферат на соискание учен.степени канд. филол. наук. Волгоград, 2001 [Электронный ресурс]. URL: <http://31f.ru/author-abstract/page,2,485-avtoreferat-specifika-kompyuternogo-diskursa-na-anglijskom-i-russkom-yazykax.html> (Дата обращения: 12.12.2016)
6. Горбунов А.Г. Дискурс как новая лингвофилософская парадигма: учебное пособие / сост. А.Г. Горбунов. – Ижевск: Изд-во «Удмуртский университет», 2013. – 56 с.
7. Долуденко Е.А.. Англицизмы в русскоязычном компьютерном жаргоне / Лингвистика. Перевод. Межкультурная коммуникация. Пятигорск, 1999, С. 25–29.
8. Жеребило Т.В. Словарь лингвистических терминов. Изд. 5-е, испр. и доп. – Назрань: ООО «Пилигрим», 2010. – 486 с.
9. Игровой информационный портал Gmbox [Электронный ресурс] URL: <https://gmbox.ru/materials/35407-pervaya-premiya-emmi-v-istorii-igr-dostalas-league-of-legends> (Дата обращения 11.01.2017)

10. Карасик, В.И. О типах дискурса / В.И. Карасик // Языковая личность: институциональный и персональный дискурс : сб. науч. тр. – Волгоград : Перемена, 2000 (а). – С. 5–20
11. Кибрик А.А. Анализ дискурса в когнитивной перспективе: дис. д. филол. наук: 10.02.19 / Андрей Александрович Кибрик; Москва. ИЯ РАН–Москва. 11. Кутузов, А. Б. Коммуникативные особенности дискурса компьютерных сетевых форумов // Третьи Лазаревские чтения: Традиционная культура: теория и практика: материалы Всерос. науч. конф. с междунар. участием. 2006 [Электронный ресурс]. URL: http://tc.utmn.ru/files/kutuzov_discourse.pdf. 03. – 90 л. (Дата обращения: 03.12.2016)
12. Кондрашов, П. Е. Компьютерный дискурс: социолингвистический аспект: автореф. дис.... канд. филол. наук: 10.02.19 / Кондрашов Павел Евгеньевич / Кубан. гос. ун-т. – Краснодар: КГУ, 2004. – 19 с
13. Лепшеева Н.А. Жанровые особенности компьютерного дискурса //Вестник ЧелГУ. 2009. №43. [Электронный ресурс]. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/zhanrovye-osobennosti-kompyuternogo-diskursa> (Дата обращения: 11.01.2017).
14. Олешков. М. Ю. Системное моделирование институционального дискурса (на материале устных дидактических текстов): автореф. дис.... докт. филол. наук. Нижний Тагил, 2007.
15. Официальный сайт League of Legends RU [Электронный ресурс]. URL: <https://ru.leagueoflegends.com/ru/game-info/> (Дата обращения 11.01.2017)
16. Официальный сайт TERA RU [Электронный ресурс]. URL: <https://www.tera-online.ru/info/lore/> Дата обращения (19.12.2017)
17. Розина И.Н. Интернет сообщество специалистов в области коммуникации / Новые инфокоммуникационные в социально-гуманитарных науках технологии и образовании: современное состояние, проблемы, перспективы развития / под общ.ред. А.Н. Кулика. М.: Логос, 2003. С. 392–399.

18. Самаричева, А. И. Англоязычное влияние на немецкий компьютерный дискурс // Язык, коммуникация и социальная среда. Воронеж: Изд-во ВГУ, 2001. Вып. 1. [Электронный ресурс]. URL:
19. Темнова Е. В. Современные подходы к изучению дискурса / Язык, сознание, коммуникация: Сб. статей / Отв. ред. В. В. Красных, А. И. Изотов. – М.: МАКС Пресс, 2004. – Вып. 26. – 168 с. ISBN 5-317-00981-2
20. Харлашкин М. Н. Особенности дискурса видеоигр // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Лингвистика. 2016. No 1. С. 92–98.
21. Хосиев В. Т. Видеоигра как жанр компьютерного дискурса (на материале серии игр "The lord of the rings") / В. Т. Хосиев, Д. Ф. Мырина // Коммуникативные аспекты языка и культуры : сборник материалов XV Международной научно-практической конференции студентов и молодых ученых, г. Томск, 19-21 мая 2015 г. : в 3 ч. — Томск : Изд-во ТПУ, 2015. — Ч. 2. — [С. 157-164].
22. Шабшин И. И. О психологических особенностях общения в интернете. // Московский психотерапевтический журнал № 1, 2005. С. 164-166.
23. Энциклопедия Кругосвет /Универсальная научно-популярная онлайн-энциклопедия [Электронный ресурс]. URL: http://www.krugosvet.ru/enc/gumanitarnye_nauki/lingvistika/DISKURS.html (Дата обращения 30.10.2016)
24. Яковлева А.М. Государственный институт искусствознания. «Сетевой дискурс как жанр: сценарий, режиссура, реквизит. Об одной из возможных стратегий в форумных дискуссиях» [Электронный ресурс]. URL: <http://sias.ru/publications/magazines/kultura/authors/595.html> (Дата обращения 28. 02. 2017)
25. Aarseth E. Computer Game Studies, Year One [Электронный ресурс]. URL: <http://gamestudies.org/0101/editorial.html> (Дата обращения: 20.12.2016).

26. Business site [Электронный ресурс]. URL: <http://www.businessinsider.com/lol-league-of-legends-monthly-active-users-2016-9> (Дата обращения 11.01.2017)
27. CIOS / Communication Institute for Online Scholarship [Электронный ресурс]. URL: <http://www.cios.org/EJCPUBLIC/006/3/006312.HTML> (Дата обращения 02.12.2016)
28. Crystal. D. Language and the Internet / Cambridge University press, 2003, 272p.
29. Ensslin A. The Language of Gaming / A. Ensslin. UK: Palgrave Macmillan, 2012. 224 p <http://lse2010.narod.ru/index/0-280> (Дата обращения: 12.12.2016)
30. Machin D., Van Leewen T. Discourses of war // Global media discourses. NY: Routledge, 2007. PP. 74-104 [Электронный ресурс]. URL: http://www.discourseanalysis.org/ada2_2/st22.shtml. (Дата обращения: 20.10.2017)