

На правах рукописи

ЧУИС

ЧАСОВСКИЙ Павел Вячеславович

**СОЦИОПСИХОЛИНГВИСТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ
КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОГО ДИСКУРСА**

Специальность 10.02.19 – теория языка

Автореферат

диссертации на соискание ученой степени
кандидата филологических наук

Челябинск – 2020

Работа выполнена на кафедре теоретического и прикладного языкознания в федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении высшего образования «Челябинский государственный университет».

Научный руководитель – доктор филологических наук, доцент
Шелестюк Елена Владимировна

Официальные оппоненты: **Желтухина Марина Ростиславовна,**
доктор филологических наук, профессор,
ФГБОУ ВО «Волгоградский государственный
социально-педагогический университет»,
профессор кафедры английской филологии

Галичкина Елена Николаевна,
доктор филологических наук, доцент,
ФГБОУ ВО «Астраханский государственный
университет», профессор кафедры
английской филологии

Ведущая организация: ФГБОУ ВО «Пермский государственный
национальный исследовательский университет»

Защита состоится 7 декабря 2020 г. в ____ часов на заседании объединенного диссертационного совета Д 999.233.02 на базе ФГБОУ ВО «Челябинский государственный университет», ФГАОУ ВО «Южно-Уральский государственный университет (национальный исследовательский университет)» по адресу: Челябинск, 454001, ул. Братьев Кашириных, 129, конференц-зал.

С диссертацией можно ознакомиться в библиотеке и на сайте ФГБОУ ВО «Челябинский государственный университет»,
https://www.csu.ru/Shared%20Documents/Chasovski_P.V._Dissertatsiya_24.09.2020.pdf.

Автореферат разослан «____» _____ 2020 г.

Ученый секретарь диссертационного совета
кандидат филологических наук, доцент



О. Н. Ковалева

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Реферируемое диссертационное исследование посвящено многоаспектному осмыслению компьютерно-игрового дискурса – с психолингвистических позиций и с точки зрения семиотических, лингвистических и лингвокультурологических характеристик.

Актуальность исследования. В связи с интенсивным проникновением виртуальной реальности в обыденную жизнь общества через такие инструменты, как социальные сети и сообщества, интернет-телевидение, компьютерные и видеоигры, проявляется большой интерес к виртуальному дискурсу. Исследованием данного феномена занимаются как ученые, так и маркетологи, рекламщики и политики. Виртуальный дискурс позволяет легко и быстро определять образ потребителя по заданным параметрам, что открывает широкие возможности для воздействия на пользователя, на его языковую картину мира. Таким образом, виртуальный дискурс становится оболочкой мощного инструмента влияния на сознание пользователей.

Стремительное распространение и развитие виртуального дискурса, появление новых, значимых дискурсов внутри него и неспешное, но обстоятельное его изучение лингвистами создали предпосылки для возникновения противоречия между необходимостью решения общих и узкоспециальных вопросов по применению виртуального дискурса в повседневной жизни и отсутствием у исследователей необходимой информации о свойствах этого дискурса, о закономерностях и тенденциях его развития.

Вышеупомянутыми обстоятельствами обусловлена актуальность научной разработки вопросов, связанных с особенностями одного из ключевых дискурсов внутри виртуального – компьютерно-игрового. Под компьютерно-игровым дискурсом понимается текст в ситуации общения, который обладает свойствами виртуальной символической реальности, созданной на основе компьютерной техники и реализующей принципы обратной связи с игровыми целями, в процессе погружения в которую реальное «Я» пользователя связывается с «Я» виртуальным.

На сегодняшний день нет четкого разграничения свойств и особенностей виртуальной реальности как таковой, виртуального дискурса и компьютерно-игрового дискурса; не ясен процесс формирования языкового сознания участников компьютерно-игрового дискурса и структура этого сознания; не определены особенности вербально-семантического, тезаурусного и мотивационного уровней обобщенной языковой личности геймера; недостаточно изучены особенности языка и «устно-письменной речи» компьютерно-игрового дискурса. Всё перечисленное определило объект, предмет, цель и задачи диссертационного исследования.

Цель исследования – дать комплексную характеристику компьютерно-игрового дискурса, выявить его психолингвистические, семиотические, лингвистические и лингвокультурологические особенности.

Объектом исследования является компьютерно-игровой дискурс, понимаемый как текст в ситуации общения в ходе анимационных игр в виртуальной реальности.

В качестве **предмета** выступают психолингвистические характеристики компьютерно-игрового дискурса, которые раскрываются на фоне его семиотических, лингвистических и лингвокультурологических особенностей. В сферу исследовательского внимания входят особенности лексикона и тезауруса геймера, отражающие его принадлежность к особой лингвокультуре или субкультуре, специфика отражения действительности в языковом сознании геймера как субъекта компьютерно-игрового дискурса, а также характеристика обобщенной языковой личности геймера.

В основу исследования положена следующая **гипотеза**: компьютерно-игровой дискурс выступает особым типом дискурса, что обусловлено ситуацией виртуального внутриигрового общения; ему свойственны вымышленная персонификация, наличие аватара, людический характер, соревновательность, азартность, целенаправленность общения; под его влиянием у геймеров трансформируется языковое сознание и формируется определенный тип языковой личности, происходит наложение и взаимопроникновение реального и виртуального миров.

Для достижения поставленной цели и проверки выдвинутой гипотезы необходимо решение следующих **задач**:

1. Разграничить понятия виртуального и компьютерно-игрового дискурса.
2. Выстроить типологию компьютерных игр, установить и описать виртуальные свойства компьютерно-игрового дискурса.
3. Определить лингвистическую (языковую, речевую) специфику компьютерно-игрового дискурса.
4. Выявить характеристики языкового сознания геймера как субъекта компьютерно-игрового дискурса, проанализировать отличия ядра и периферии языкового сознания геймера и негеймера.
5. Описать особенности развития языковой личности геймера, включая уровни его профессионально-языковой компетенции в рамках компьютерно-игрового дискурса.

Теоретико-методологической базой исследования явились ключевые положения философии языка (С. А. Аскольдов, Д. С. Лихачев и др.); теории дискурса (Н. Д. Арутюнова, Т. А. ван Дейк, В. И. Карасик, М. Л. Макаров, А. В. Олянич и др.); лингвистики текста (Р. Барт, И. Р. Гальперин и др.); когнитивной лингвистики (Н. Н. Болдырев, А. Вежбицкая, Е. И. Голованова, З. Д. Попова, И. А. Стернин); теории языковой личности и языкового сознания (Ю. Н. Караулов, И. Б. Левонкин, К. Ф. Седов, О. Б. Сиротинина, Ю. А. Сорокин); теории речевой деятельности (Т. Г. Винокур, Л. С. Выготский, Г. Е. Крейдлин, Л. П. Крысин, А. А. Леонтьев, Е. В. Шелестюк); теории коммуникации и социальной деятельности (Г. М. Андреева, М. С. Каган, В. Б. Кашкин, М. Маклюэн, С. Г. Тер-Минасова и др.); семиотики (Е. А. Елина,

Н. Б. Мечковская) и виртуалистики (Э. Кастронова, Г. Ластовка, О. В. Лутовинова, Н. А. Носов, М. А. Пронин, В. М. Розин, Ф. Хаммит, Г. П. Юрьев и др.).

Степень разработанности проблемы. В настоящее время отсутствует общепринятая методология исследования виртуального дискурса, включая компьютерно-игровой. Можно сказать, что в научном мейнстриме делаются первые шаги по теоретизации этого вопроса; экспериментальных данных (по крайней мере, открытых и некоммерческих) также немного. К числу ведущих исследователей, разрабатывающих виртуальную и компьютерно-игровую проблематику, относятся Э. Кастронова, изучающий в том числе экономические модели виртуальных миров, и Г. Ластовка (G. Lastowka), который анализирует социальные отношения в виртуальной реальности. Заслуживают внимания работы эпохи «зари» массового Интернета – 1980-х гг. (Baron 1984); значим бихевиористский подход к изучению поведения онлайн-пользователей (Herring 2004); интерес вызывают труды по методологическим проблемам изучения интернет-дискурса и по отдельным аспектам виртуалистики, в том числе исследования интернет-общения как средства приобретения языковых компетенций, гендерных и этнических аспектов, проблем власти, управления информпотоками, информационной и дискурсивной асимметрии, в том числе замалчивания (например: Georgakopoulou 2006, Huffaker & Calvert 2005, Sutton 1994, We 1994, Yoon 2001 и др.).

В последние десять лет написано немало работ, в которых рассматриваются различные виды виртуального дискурса – компьютерный, виртуальный, сетевой и прочие (Д. А. Батурина, Е. Н. Галичкина, Л. М. Гриценко, Ю. С. Елагина, А. В. Зеленовская, П. Е. Кондрашов, О. В. Леонова, А. И. Липков, Н. А. Носов, М. А. Пронин, В. М. Розин, А. А. Селютин, А. А. Трофимов, Ф. Хаммит, Г. П. Юрьев и др.). При изучении данного вопроса большинство исследователей проводят параллели между разными видами дискурса, анализируют лингвистические категории, выявляют общие свойства виртуального или компьютерного дискурса, зачастую ставя между двумя этими понятиями знак равенства, делая акцент на особенностях письменной речи, креолизованных символов, используемых для обозначения эмоций, и других форм передачи невербалики (Д. Р. Валиахметова, Н. Б. Лебедева, О. В. Лутовинова и др.).

В частности, О. В. Лутовинова отграничивает виртуальный дискурс от компьютерного, сетевого и т. д., предпринимает попытку рассмотреть языковое сознание в контексте виртуального дискурса и предлагает типологию жанров виртуального дискурса. Е. Н. Галичкина описывает конститутивные признаки компьютерного дискурса, выявляя графические, лексические и текстуальные особенности. П. Е. Кондрашов рассматривает социолингвистический аспект компьютерного дискурса. Интересен вклад группы ученых, рассматривающих локализацию и перевод компьютерных игр (В. М. Зилева, Е. Ковалькова. Ю. А. Коркунова, А. Р. Рюкова, А. И. Сюткина и т. д.), и М. Н. Харлашкина,

анализирующего особенности дискурса видеоигр на макро- и микроуровне. В последние годы заметно активизировались исследователи, уделяющие внимание как широким, так и узкоспециализированным аспектам компьютерно-игрового дискурса (Л. В. Енбаева, А. Р. Зарипов, И. О. Королев, О. А. Рыкова, Е. Э. Яренчук).

Однако следует отметить, что целостного исследования компьютерно-игрового дискурса на разнообразном материале до сих пор не было. Также не было рассмотрения компьютерно-игрового дискурса в психолингвистическом аспекте, в контексте взаимопроникновения виртуального и реального миров. Изучение языкового сознания и языковой личности геймера до настоящего времени также не предпринималось. В то время как исследователи ограничиваются анализом отдельных сегментов указанной проблематики, в настоящей работе предпринимается попытка многостороннего изучения виртуальной реальности и компьютерно-игрового дискурса как ее важной части.

Поставленная цель, задачи работы и выдвинутая гипотеза обусловили выбор **комплекса методов и приемов**. Для социо- и психолингвистического исследования использовались метод наблюдения (на подготовительном этапе работы для сбора первичной информации), написание мини-сочинений (в ходе анализа и классификации языковой личности опрашиваемых), метод количественного анализа (в процессе исследования геймеров как квази-профессиональной группы и определения ее базовых концептов), анкетирование и опросы (для создания портрета геймера в рамках проводимого эксперимента), семантический (SEO) анализ (на этапе изучения текстов компьютерно-игрового дискурса и выявления в них ключевых слов, описывающих концептосферу дискурса, с целью использования их в качестве стимулов), ассоциативный эксперимент (для получения реакций пользователей на выявленные ранее слова-стимулы), тезаурусный и прагматико-мотивационный анализ (для выявления уровней обобщенной языковой личности геймеров). В рамках исследования языкового материала использовались лингвистические методы контекстуального и контент-анализа, метод дефиниций, метод стилистического анализа.

Материалом для исследования послужили тексты с сайтов многопользовательских ролевых онлайн-игр, картотека записей текстов общения в сетевых играх в режиме реального времени (игровой чат, более 2000 высказываний), данные анкет и опросов, книги жанра ЛитРПГ. Было проанализировано более 500 опросных листов, сотни игровых чатов и форумов, изучено около 50 книг компьютерно-игровой направленности. Кроме того, использовались тексты интернет-форумов, посвященных компьютерным играм, тексты авторских страниц в социальных сетях, данные лингвистических и энциклопедических словарей.

Изучение компьютерно-игрового дискурса проводилось на материале современного русского языка, используемого в компьютерных играх и социальных сетях. При этом учитывалось, что русский язык в виртуальном

общении выступает и как родной язык, и как лингва франка для игроков и других участников разных национальностей.

Исследование осуществлялось в течение 2011–2019 гг. в четыре этапа. **Первый этап** (2011–2012 гг.) – **аналитический**, параллельно велась сбор эмпирического материала и разработка теоретического обоснования темы исследования; **второй этап** (2012–2013 гг.) – **подготовительный**, осуществлялась подготовка к опытно-экспериментальной работе, разрабатывалась ее программа, определялось место проведения данной работы и ее участники; **третий этап** (2013–2016 гг.) – **опытно-экспериментальный**, состоял в проведении опросов и экспериментов; **четвертый этап** (2016–2019 гг.) – **обобщающий**, заключительный, в его рамках обобщались результаты опросов и экспериментов, формулировались и уточнялись общие теоретические выводы.

Реальный констатирующий эксперимент проводился на базе 7–11 классов МАОУ «СОШ № 84 г. Челябинска», где путем анкетирования, бесед, опроса, различного вида наблюдений был реконструирован социальный портрет геймера, выявлены особенности его языковой личности, степень погруженности участников эксперимента в виртуальную реальность. Направленный ассоциативный эксперимент был проведен в сети Интернет не только среди учащихся школ, но и среди студентов и выпускников высших и средних специальных учебных заведений.

Научная новизна исследования заключается в том, что в нем доказан статус компьютерно-игрового дискурса как особого типа дискурса, установлены его свойства, выявлено взаимовлияние внутренней и письменной речи субъектов дискурса, раскрыта лексическая и речевая специфика компьютерно-игрового дискурса, построена типология компьютерных игр, установлены и описаны характеристики языкового сознания геймеров, рассмотрены особенности обобщенной виртуальной языковой личности геймера.

Теоретическая значимость исследования определяется тем, что оно вносит вклад в развитие теории дискурса, психолингвистики, теории речевого воздействия применительно к виртуальной коммуникации, раскрывает сущность компьютерно-игрового дискурса, особенности языкового сознания и языковой личности геймера. Проведенный анализ способствует более глубокому изучению пространства компьютерных игр с позиций лингвистики, психологии, социологии и других наук.

Практическая ценность исследования состоит в возможности использования его результатов в университетских курсах психолингвистики, лексикологии, стилистики, в спецкурсах по теории дискурса, лингвистике текста, лингвокультурологии, когнитивной лингвистике, в разработке новых методов изучения английского языка при помощи компьютерных игр. Материалы и основные положения работы могут найти применение в деятельности по продвижению информационных продуктов, в практической психологии и при изучении социальной дифференциации общества.

Достоверность и обоснованность результатов работы обеспечивается опорой на научную методологию исследования экспериментальных данных, на системный и деятельностный подходы; использованием комплекса взаимодополняющих методов исследования, адекватных его цели и задачам; анализом и синтезом теоретического и опытно-экспериментального материала; количественным и качественным анализом полученных данных; использованием широкой выборки; подтверждением опытно-экспериментальной работой; повседневной практикой участия в компьютерно-игровом дискурсе; длительным характером исследования в контролируемых условиях; работой автора диссертационного исследования в качестве учителя МАОУ «СОШ № 84 г. Челябинска».

Апробация результатов исследования была осуществлена в докладах и сообщениях на международной научно-практической конференции «Педагогика, лингвистика и информационные технологии» (Елец, 2012 г.); всероссийском научно-практическом семинаре «Когнитивная лингвистика и когнитивное терминоведение» (Челябинск, 2013 г.); ежегодной научно-практической студенческой конференции «Межкультурное взаимодействие в научно-образовательном аспекте» (Ижевск, 2013 г.); второй Всероссийской научно-практической конференции с международным участием «Гуманитарные технологии в современном мире» (Калининград, 2013 г.); VI Международной научной конференции «Языки профессиональной коммуникации» (Челябинск, 2013 г.); Международном молодежном научном форуме «Ломоносов–2014» (Москва, 2014 г.); межвузовской конференции молодых ученых «Слово в современной и традиционной культуре» (Екатеринбург, 2014 г.); Международном конгрессе по когнитивной лингвистике (Челябинск, 2014 г.); XX Международной конференции «Культура, личность, общество в современном мире: методология, опыт эмпирического исследования» (Екатеринбург, 2017 г.). Работа обсуждалась на заседаниях межвузовского теоретического семинара Челябинского регионального отделения Российской ассоциации лингвистов-когнитологов (2014–2019 гг.) и на заседаниях кафедры теоретического и прикладного языкознания ЧелГУ (2016–2019 гг.).

Основные положения диссертации нашли отражение в 12 публикациях, в том числе в 5 статьях, размещенных в рецензируемых изданиях, рекомендованных ВАК.

На защиту выносятся следующие положения:

1. Компьютерно-игровой дискурс представляет собой текст в ситуации общения в ходе анимационных игр в виртуальном пространстве; он является видом символической реальности, созданной на основе компьютерной техники и реализующей принцип обратной связи с игровыми целями, в процессе погружения в которую реальное «Я» пользователя ассоциируется и отождествляется с «Я» виртуальным.

2. Компьютерно-игровой дискурс обладает общими свойствами виртуальной реальности (порожденность, актуальность, автономность,

интерактивность, иммерсивность) и виртуального дискурса (гибкий и автономный хронотоп, относительная анонимность, возможность корректировать самопрезентацию, относительное равноправие коммуникантов, высокая степень зависимости от технических возможностей). Специфическими свойствами компьютерно-игрового дискурса являются: сюжетно-игровой (людический) характер, соревновательность, повышенная азартность, вымышленная персонификация, наличие у геймера аватара (роли или «амплуа»).

3. К лингвистическим характеристикам компьютерно-игрового дискурса относятся: 1) общие для виртуального дискурса в целом: устно-письменный характер речи, эрративное письмо, широкое использование разговорной, эмоционально-экспрессивной лексики, символьное выражение невербальных составляющих устной речи, креолизованные тексты, мемы; 2) специфические компьютерно-игровые: компьютерно-игровой сленг (квази-профессиональный жаргон), большое количество терминов компьютерно-игровой тематики, сокращений, англоязычных заимствований.

4. Владельцы и разработчики игр в значительной степени создают образ мира геймеров. В процессе игры происходит наложение и взаимопроникновение реального и виртуального миров. Сознание геймера характеризуется высокой степенью поглощенности виртуальной деятельностью, совмещением повседневной и виртуальной реальностей. Геймер социализируется в виртуальной реальности, сохраняя свободу выбора в отведенных ему пределах и относительную открытость новому опыту. Под влиянием компьютерно-игрового дискурса у геймеров трансформируется языковое сознание и языковая картина мира и формируется определенный тип языковой личности.

5. Основными средствами саморепрезентации геймера выступают ник, аватар и речевое поведение; во время игры происходит эмоциональное слияние человека с аватаром, игровая идентификация личности. В игровой деятельности реализуются потребности геймеров и достигаются их интенционально-прагматические цели: потребность в самореализации, развлечении, коммуникации, желание соревноваться, победить в состязании, стремление к самоутверждению, к совершенствованию аватара, приобретение символов престижа, уход от действительности.

6. Экспериментально верифицируемое описание языкового сознания геймера можно производить с помощью ненаправленного ассоциативного эксперимента с последующим анализом ассоциаций от стимула к реакции и от реакции к стимулу; список стимулов для определения языкового сознания можно составлять с помощью семантического (SEO) анализа корпуса текстов, включающего реплеи, игровые чаты, книги литературного жанра ЛитРПГ, что позволяет выявить иерархию значимых лексем по частотности и семантическому весу.

7. Обобщенная языковая личность геймера включает вербально-семантический, тезаурусный и мотивационно-прагматический уровни. Вербально-семантические особенности данной личности проявляются на уровне

языка – в создании терминов, использовании англоязычных заимствований, сокращений, сниженной лексики; на уровне речи – в клишированности, краткости, аналитичности, оперативности, эмоциональности и оценочности. Тезаурусный уровень языковой личности геймера представлен преимущественно военной, магической, экономической, искусственной (связанной с искусством) и рекреационной (связанной с развлечением) лексикой. На мотивационно-прагматическом уровне выбор языковых и стилистических средств зависит от объективных функций, выполняемых геймером в ходе игровой деятельности (информационная, аналитическая, агональная, координирующая, оценочная и воздействующая), и от субъективных личностных смыслов индивида.

Структура работы. Диссертация состоит из введения, трех глав, заключения, списка литературы и приложения (образцы анкет и бланка направленного ассоциативного эксперимента).

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ ДИССЕРТАЦИИ

Во введении дается общая характеристика проведенного исследования, обосновывается выбор темы диссертации, ее актуальность, определяются объект, предмет, цель исследования, его гипотеза и задачи, характеризуется теоретическая база, обозначаются этапы и методы исследования, раскрывается научная новизна, теоретическая и практическая значимость работы, приводятся сведения об апробации, формулируются положения, выносимые на защиту.

Первая глава «Компьютерные игры как часть виртуальной реальности. Виртуальный и компьютерно-игровой дискурс» посвящена анализу существующих научных и философских трактовок понятий «виртуальность», «виртуальная реальность», «коммуникация», «дискурс», «дискурс киберпространства»; в ней прослеживается история развития компьютерных игр, определяется их виртуальный характер и воздействие на человека; строится типология компьютерных игр; устанавливается статус компьютерно-игрового дискурса, выявляются его специфические свойства и характеристики.

В главе дается обзор современных научных подходов к разработке понятия «коммуникация» на основе трудов отечественных и зарубежных исследователей (С. Г. Тер-Минасова, А. А. Леонтьев, Т. Н. Астафурова, В. Б. Кашкин, М. Моррис и др.). Релевантным в плане анализа компьютерно-игрового дискурса представляется понятие «синхронной коммуникации» (общения, происходящего в чате) М. Морриса. Другим базовым компонентом теоретического обоснования работы выступает понятие «виртуальность». Анализ работ исследователей данной проблемы (С. А. Борчиков, Л. М. Гриценко, Е. В. Грязнова, Н. Н. Карпицкий, Т. А. Кирик, Е. В. Ковалевская, П. Е. Кондрашов, А. И. Липков, Г. П. Меньчиков, С. И. Орехов, В. М. Розин; Э. Кастранова, Е. Барон, С. Наоми, Д. Кристал, А. Georgakopoulou, D. A. Huffaker, S. Yoon, Д. Ланье и др.) позволил сделать вывод о том, что, хотя виртуальная реальность

как духовный пласт бытия сосуществовала с обыденной реальностью с незапамятных времен, будь то мир идей Платона или «первоначало» Фомы Аквинского, в качестве понятия она окончательно оформилась и приобрела объективируемые признаки сравнительно недавно. Стремительный рывок в развитии как самой виртуальной реальности, так и представлений о ней стал возможен благодаря компьютерным средствам и сети Интернет. Вычислительные мощности современных компьютеров позволили перенести многие сферы жизни в виртуальное пространство. Ключевым фактором развития виртуальной реальности является свобода воли пользователя. Стремясь удовлетворить свою потребность в погружении в идеальный мир, пользователь допускает возможность создания виртуальной реальности, активно желает этого и, пользуясь созданными виртуальными мирами, добровольно подключает работу воображения, «дорисовывая» необходимые элементы.

В работе рассматриваются основные свойства виртуальной реальности, а именно порожденность (объективные причины появления виртуальности), автономность (независимость времени и пространства), интерактивность (может взаимодействовать с другими реальностями), иммерсивность (обуславливает психологическое погружение пользователя) и, по мнению некоторых исследователей (А. А. Бодров, Н. Н. Карпицкий, Е. В. Ковалевская, Н. А. Носов, Т. Н. Пикуля, А. И. Серавин, А. Ю. Фимин и др.), актуальность (существует только если активна порождающая внешняя реальность). Делается вывод о превалировании свойства и функции иммерсивности виртуальной среды. Важность данного свойства обусловлена процессом слияния внутреннего «Я» пользователя с виртуальным, игровым «Я». Осознание субъектом своего физического состояния уменьшается или теряется совсем, при этом наблюдается рост зависимости от виртуальной реальности, постепенное изменение языковой картины мира, а также развитие «клипового мышления» (С. В. Докука, Т. В. Семеновских).

С опорой на многочисленные исследования делаются выводы о базовых единицах коммуникации в виртуальной реальности, а именно, образ и слово. Подчеркивается такая особенность интернет-пространства, как переплетение устной и письменной речи – *письменная разговорная* (Д. Р. Валиахметова) или *устно-письменная* (О. В. Лутовинова) речь.

До анализа собственно дискурсивно-лингвистических явлений «дискурс», «виртуальный дискурс», «компьютерно-игровой дискурс» в работе рассматривается история развития компьютерных игр, которая берет свое начало со второй половины XX века. Приводится официальная статистика (например, на сегодняшний день в компьютерные игры играют более 1,8 миллиарда геймеров), выстраивается разветвленная классификация компьютерных игр, представленных в современном информационном пространстве. Выявляются негативные и позитивные моменты влияния компьютерных игр на сознание и физиологию пользователя. Негативные: *аддиктивность* (привыкание) к виртуальным мирам, что в жизни человека проявляется, в лучшем случае,

например, в пропуске уроков, в худшем – в серьезных психических деформациях сознания; *чужеродность*, отражение черт иной культуры, вследствие чего наблюдается утрата национальных символов, ценностей и/или их подмена инокультурными концептуально-символическими единицами и ролевыми моделями; *искажение или игнорирование исторических и культурных реалий*, выступающее мощным инструментом для формирования «нужной» картины мира вне зависимости от территориальной привязки пользователя; *аморальность* – искусственное формирование несправедливого мира, где привычные представления о добре и зле отходят на второй план, затмеваемые агональными правилами игры и стремлением к игровой эффективности, часто инфернальные сюжеты и герои; *формирование клипового (мозаичного, фрагментарного, нецелостного, несистемного) мышления*, облегчающего искусственное внедрение определенных эмоций, ментальных установок и поведения; *развитие черт мифологического и магического мировоззрения*; *негативное влияние на физическое и психическое развитие*, наиболее ярко проявляющееся в отождествлении игрока с компьютерными персонажами ролевых игр. Позитивные: строгая логика правил стимулирует *развитие логического мышления*; необходимость быстрых смен видов деятельности ведет к развитию *интеллектуальной гибкости, когнитивного разрешения многозадачности, способности планирования*; правдоподобная имитация ситуаций, связанных с риском, вызывает *повышение скорости реакции и принятия решений*; в качестве специализированных тренажеров, заменяющих дорогостоящие оборудование дополнительной реальностью, компьютерные игры могут *экономить финансовые средства*; игра – способ *безопасного отвлечения внимания нестабильных слоев общества*, подверженных негативному влиянию; в игре происходит постепенная *социализация* изолированных от общества по той или иной причине индивидов.

Далее рассматривается понятие «дискурс» с опорой на зарубежные исследования таких ученых, как Т. А. ван Дейк, Э. Бенвенист, З. Харрис, М. Фуко, Ф. де Соссюр, а также на исследования отечественных авторов, таких, как В. А. Звягинцев, Ю. С. Степанов, Н. Д. Арутюнова, Е. С. Кубрякова, О. В. Александрова, Ю. Н. Караулов, В. И. Карасик, В. Г. Костомаров и др. Дискурс понимается как сплав участников коммуникации, текста коммуникации и ситуации, в которую погружено общение. С целью уточнения и разграничения различных видов дискурса, приводятся отличия виртуального дискурса от следующих дискурсов: «интернет-дискурс», «сетевой дискурс», «электронный дискурс», производится сопоставление основных интерпретаций и типологий виртуального дискурса.

Виртуальный дискурс представляет собой текст, погруженный в ситуацию общения в виртуальной реальности, которая обладает такими основными свойствами, как порожденность, актуальность, автономность, интерактивность, иммерсивность, и является видом символической реальности, созданной на основе компьютерной техники и реализующей принцип обратной связи с целями

операций с информацией (поиск, порождение, передача, хранение и др.) и коммуникации. Одним словом, виртуальный дискурс представляется как сплав участников коммуникации, текста коммуникации и ситуации в виртуальном пространстве, в которую погружено общение.

В виртуальном дискурсе выявлен ряд существенных свойств: 1) отсутствие визуального контакта; чтение / письмо, говорение / слушание; 2) гибкий и автономный хронотоп, отсутствие пространственных и размывание временных границ; 3) возможность отсрочить или прекратить начатое общение по собственному усмотрению; 4) психологический эффект «удаленности» общения, анонимность и, отсюда, чувство свободы; 5) менее строгие обязательства по отношению к собеседникам и менее регламентированное общение; 6) возможность скрывать информацию о себе, своем социальном статусе, своих целях и обстановке общения; 7) возможность корректировать самопрезентацию и речевое поведение; 8) относительное равноправие коммуникантов; 9) отсутствие или минимум того психологического дискомфорта, который часто возникает при общении в реальности; 10) фактическое отсутствие возрастного этикета и размывание понятия социального статуса как такового, формирование социального деления на основе качеств, ценимых в виртуальном общении, при изначальном равенстве всех пользователей; 11) стирание социокультурных, политических, экономических границ, что обусловлено изначальной искусственностью среды общения; 12) высокая степень зависимости от технических возможностей – имеется или нет компьютер и выход в Интернет.

Виртуальный дискурс имеет две составляющие: явную – сам виртуальный дискурс, под которым подразумевается все общение, происходящее в интернет-пространстве, и скрытую – общение, протекающее на закрытых интернет-площадках, в том числе в компьютерных онлайн-играх. В явную часть попадают форумы, обсуждения на сайтах, открытые чаты, различные социальные сети, например, ВКонтакте. Анализируя контент социальных сетей, можно отметить, что они имеют сильное влияние не только на неокрепшую детскую психику, но также и на психику зрелых людей. Проведенный мониторинг некоторых сообществ с популярными маркерами сети («Жирная феечка», «АТАШОЛ», «Падик», «Упоротый Twitter», «Институт Худеющих Девуц», «Дурь †», «О боже мой, да всем насрать!», «Смешуечки», «Котик Люцифера», «Упоротый Дотер», «Мужские Слабости», «Art & sex | 18+», «ИНДУЛЬГЕНЦИЯ †», ЁП (Юмор) и т. д.) дал следующие результаты: маркеры «типичный» (71 161 групп) и «подслушано» (62 946) имеют характерный пошлый, часто аморальный и непристойный контент.

Компьютерно-игровой дискурс как вид дискурса виртуального представляет собой дискурс, порожденный в ситуации общения в символической реальности, созданной на основе компьютерной техники и реализующей принцип обратной связи с игровыми целями, который отличается от смежных дискурсов вымышленной персонификацией и наличием аватаров, высокой степенью азартности, соревновательностью и людическим (игровым)

характером. Выявляя особенности компьютерно-игрового дискурса и анализируя поведение пользователей, погруженных в него, следует отметить, что он разделяет основные свойства виртуального дискурса, будучи его частью, и в то же время интегрирует в себя свойства игрового дискурса вне виртуального пространства. Это несколько модифицирует компьютерно-игровой дискурс. Так, основные коммуникативные цели компьютерно-игрового дискурса – это не поиск информации и даже не коммуникация как таковая, но развлечение, борьба (состыжание), стремление к победе и самовыражение.

В работе выявлены специфические свойства компьютерно-игрового дискурса: 1) свобода доступа и добровольность участия; 2) искусственность, изобретенность правил и процедур; 3) строгий порядок выполнения правил; 4) относительная замкнутость, но, при охвате широкой аудитории, использование символов и образов из игр в рекламе, быту, развитие сюжетов в литературных произведениях фанфикшн и ЛитРПГ, разыгрывание ролей в косплеях, съемка фильмов и сериалов по мотивам игр; 5) извлечение прибыли от продажи игр и услуг, связанных с ними; 6) относительная анонимность; 7) «говорящая» самопрезентация, роль или «амплуа», уникальный, иногда эпатажный или приукрашивающий никнейм, например, НаХаЛl, z3rka, ambal, chelyabaeba, -Djam-, semywka, lapochka, kotenok2001, <3Angel<3 и т. д.; 8) отсутствие или минимум психологического дискомфорта, который часто возникает при общении в реальности; 9) демократичность, относительное равноправие коммуникантов, отсутствие возрастного этикета, размывание возрастного и социального статуса, формирование социального деления на основе качеств, ценимых в компьютерных играх; 10) автономия компьютерно-игрового хронотопа, отсутствие пространственных и временных границ, эффект «непрерывности» и «всеохватности»; 11) использование письменной разговорной (Д. Р. Валиахметова), или устно-письменной (О. В. Лутовинова) речи; 12) высокая степень зависимости от технических возможностей.

В качестве яркого примера компьютерно-игрового дискурса в диссертации приводятся «пасхальные яйца», широко используемые в качестве связки между разными этапами игры. Это заложенный в играх дополнительный побочный сюрприз, или секрет, стоящий вне концепции самой игры. Пасхальные яйца оказывают специфическое воздействие на сознание геймера с помощью аллюзий и наложения образов; они рекламируют; развлекают, создают дополнительный фактор возбуждения любопытства и притяжения интереса пользователя. На примере «пасхальных яиц» мы выводим еще одно свойство компьютерно-игрового дискурса – высокую интертекстуальность и создание дополнительных реальностей в рамках уже существующей виртуальной реальности, «игру в игре».

При рассмотрении компьютерных игр как элемента постмодерна в диссертации развивается положение Н. Б. Мечковской о том, что «игра как таковая играет все большую роль и в языке, и в других знаковых системах культуры». Игра перестает быть элементом чего-то, но становится полноценным

социально-психологическим механизмом активности как на рынке, так и в других областях человеческого существования. За игры платят деньги, их покупают и продают, по играм пишут книги, разыгрывают косплеи, создают прочие вторичные семиотические продукты. Игры заслуживают самого пристального изучения как с точки зрения лингвистики, филологии, истории, так и с позиций педагогики, философии и других дисциплин, вплоть до развития интегральной теории игр (основоположник – Д. Нэш, 1949 г.). Особо отмечается размывание временных, пространственных, социальных, экономических границ и расстояний и демократичность в общении. Эти свойства указывают на постепенное стирание границ между виртуальным миром и реальностью постмодерна, и компьютерные игры выступают здесь одним из важных инструментов.

Во второй главе «Лингвистические и знаково-символические особенности компьютерно-игрового дискурса» анализируется устно-письменная речь компьютерно-игрового дискурса на примере реплеев видеоигр и книг жанра ЛитРПГ; предпринята попытка выявить и описать сущностные характеристики компьютерно-игрового сленга и способы номинации в нем; рассматриваются случаи символической проекции виртуально-игрового дискурса на повседневную жизнь.

Утверждается, что хотя большинство жанров виртуального дискурса тяготеет к использованию форм устной речи в письменной коммуникации, наиболее глубоко данная особенность проявляется именно в компьютерно-игровом дискурсе, где речь идет об «устно-письменной» коммуникации в режиме реального времени («чатовский» язык). При рассмотрении данного вида коммуникации необходимо отметить трансформацию в нем понятия письменной речи, например, склонность к ее диалогическим, а не к монологическим жанрам. Интересным примером перетекания одного жанра в другой являются книги жанра ЛитРПГ (< Literary Computer Role-Playing Game). По сути, данные книги представляют собой развернутый нарратив, отражающий игровой сценарий, и одновременно элементы чата, что дает исследователям большие возможности для изучения компьютерно-игрового дискурса.

В главе отмечается, что современный компьютерно-игровой дискурс характеризуется: 1) насыщенностью терминоидами («ульт», «стан» и др.); 2) снижением нормативности, сниженной лексикой («слышь, нуб, ск, сюда иди», запятыми обозначены красные строки или новые сообщения); 3) эмоциональностью как на уровне лексики («нуб» – новичок, «рак», «краб» – геймер с плохим навыком игры), так и на уровне синтаксических конструкций («зомбя, ты какой-то мертвый»); 4) использованием всевозможных сокращений, («прив» – привет, «+» – «согласие»), аббревиатур («аое» – от англ. area of effect – область действия), акронимов («лол» – lots of laugh); 5) ярко выраженным пренебрежением к орфографии и пунктуации («куру варды ботл» – отсутствие запятых); 6) наличием специального сетевого и компьютерно-игрового сленга («контроль его! Да как? аул надо и хекс!»).

Основными причинами появления новых характеристик речи в компьютерно-игровом дискурсе являются следующие:

1. Ведение диалога в режиме реального времени, благодаря чему достигается высокая скорость общения и максимально полное информационное сообщение при минимальных графических средствах: *сс мид на н руна!!* – «противник ушел с центральной линии на нижнюю через руны, которая дает некоторые преимущества в бою».

2. Реализация невербальной составляющей, причем эмоции и чувства могут выражаться как с помощью смайлов и персонажей (поклон, показывание языка и др.), так и текстовых инструментов – скобок, точек и т.д., например, «.:)*» - «поцелуй». Помимо невербальной составляющей, в компьютерно-игровом дискурсе активно используются междометия хезитации, эмболофразии, слова-паразиты, сокращения обесцененной лексики: «эээ» (непонимание или удивление), «мм» (раздумывание), «хх» (демонстрация понимания ситуации), «ну», «че», «лол», «бл», «пшц», «ск» и др.

Интерес вызывает процесс интеграции элементов письменной речи геймера в устную: пользователь может говорить в повседневной жизни «прив», «спс», «нз», что подтверждает взаимовлияние виртуальной реальности и реального мира.

При исследовании природы компьютерно-игрового сленга в работе за основу берется определение термина «сленг» Н. В. Афанасовой: «особая функциональная разновидность языка, представляющая собой сниженное субстандартное образование, противопоставленное литературной норме, относительно устойчивое для определенного периода времени, имеющее устно-письменный характер и специфические черты, проявляющиеся на всех языковых уровнях, призванное обслуживать разнообразные жанры неформальной интернет-коммуникации (блог, чат, твит, социальные сети, форумы, электронные письма)». В главе предлагается определение геймерского сленга: это особая субстандартная разновидность языка, обслуживающая коммуникацию интернет-геймеров, имеющая устно-письменный характер и такие специфические черты, как краткость, информативность, экспрессивность, обилие компьютерно-игровых терминоидов, сокращений и англоязычных заимствований, эрративность письма (реже намеренная, чаще спонтанная).

По результатам исследования речи геймеров в реальной жизни, текстов реплеев и диалогов, проходящих в компьютерных играх в режиме онлайн, создан глоссарий компьютерно-игрового сленга. Глоссарий содержит 98 единиц (слов и словосочетаний), например:

хп (от англ. hit points – очки здоровья) – количество здоровья героя, напрямую зависящее от силы персонажа и артефактов. «У меня лоу хп, хил плз». **Лоу хп** (от англ. low – мало) – мало очков здоровья, **фул хп** (от англ. full – полный) – полное здоровье;

чек (от англ. check – проверять) – проверять что-либо, искать вражеского героя «**Го чекнем лес, мб там кто-нить фармит**»;

юнит (от англ. unit – единица) – боевая единица, входящая в отряд поддержки. **«Стоп наших юнитов».**

Широкое использование сокращений обусловлено повышенной скоростью передачи информации. Использование англицизмов объясняется отсутствием русскоязычной локализации той или иной игры. Наиболее частотной переводческой трансформацией выступает транскрипция, за ней следует транслитерация.

Во второй главе анализируется также вторичная семиотическая система – появившаяся на основе компьютерных игр субкультура, включающая косплеи, разработку и изучение языков тех или иных «рас», брендинг игровыми реалиями и героями реальных и виртуальных артефактов. Участники движения косплея воссоздают образы, взятые за основу, делая упор на качественную проработку костюма, макияжа и дополнительных атрибутов, характерных для выбранного персонажа. Костюм презентуется в дефиле с максимальным «отыгрышем» образа выбранного героя. Смысл косплея – максимально похоже воссоздать какой-либо образ, например, игрового персонажа. Косплейщик осуществляет символический перенос виртуально-игрового дискурса на повседневную жизнь, тем самым проявляя мотивационно-прагматический уровень обобщенной языковой личности геймера. Перенос реалии виртуального мира в мир обыденный, вживаясь в роль, передавая особенности речи героя, пользователь увеличивает интеграцию виртуальности и реальности. Отыгрыш роли создается также изучением игровых языков. Например, *драконий язык* из игры *Skyrim* имеет свои фонетические и грамматические правила: в нем нет времен, значение множественного числа передается дублированием последней буквы слова с добавлением «Е» – DOVahKiiN → DOVahKiiNNE. Интеграция виртуальности и реальности наблюдается и в компьютерно-игровом брендинге, т. е. использовании огромного числа игровой атрибутики – образов и цитат из игр на футболках, брелоков с игровыми символами, тематических тортов и т. д. Одним из громких примеров компьютерно-игрового брендинга выступила предвыборная компания в Украине, где один из кандидатов на пост президента выступил в образе Дарта Вейдера – героя космической саги, воплощенной в фильмах, книгах и компьютерных играх.

Зачастую стремление наполнить свою повседневность максимальным количеством виртуальных образов несет пользователю разочарование, так как существенно изменить реальный мир не получается. В итоге пользователь предпринимает обратное действие, уходя в виртуальную реальность, минимизируя свое присутствие в обыденном мире. Главным показателем ухода в виртуальную реальность является снижение коммуникации в реальной жизни, человек становится замкнутым, хотя в игре он может считаться харизматичной персоной.

Третья глава «Проекция компьютерно-игрового дискурса на сознание и языковую личность геймеров» начинается описанием социологических и психологических особенностей типичного геймера. По результатам опросов,

анкетирования, двухлетнего наблюдения за участниками эксперимента как онлайн, так и оффлайн был воссоздан психосоциальный портрет современного геймера: 1. пол — мужской; 2. возраст – 12-25 лет, что в принципе соответствует общественному восприятию типичного геймера как подростка; 3. внешность: полный от малоподвижного образа жизни, носит обычную одежду, глаза красные от недосыпа, на правом запястье – шишечка; 4. речь насыщена геймерским сленгом, подчас сложна для восприятия; 5. привычки: ест, не отрываясь от игры за компьютером; привычки геймеров, согласно опросникам, зачастую обладают «виртуальной» основой («моя привычка – играть за магов», «привычка учиться в игре»); 6. образ жизни и круг общения: не высыпается, так как ложится поздно, откладывает важные дела на потом; случаются спонтанные вспышки гнева, раздражителен; имеет широкий круг виртуальных друзей, разбросанных по всему миру (прежде всего – русскоязычных); 7. обладает средней памятью (хотя игровые реалии помнит прекрасно), как правило, малообразован, не читает ничего, что не относится к компьютерным играм.

Из потребностей, склонностей, чувств, а также объективных факторов, способствующих увлечению компьютерными играми, в работе отмечены следующие: а) развлечение, потребление развлекающих ментефактов; «чувство подъема и напряжения, радость и разрядка» (Й. Хейзинга); б) «уход от реальности», обособление от насущных проблем и социальных обязанностей, приоритет виртуального мира перед реальным; в) зависимость; привычка, «погруженность»; г) самосовершенствование и самоутверждение за счет игр; д) сопричастность, общение; е) «вживание» в игровую реальность; подчинение распорядку и правилам игры; чувство долга перед соклановцами; ж) усвоение шаблонов и моделей поведения, заложенных в компьютерно-игровой дискурс; слияние, отождествление с персонажами виртуальных миров, что влияет на кругозор и мировосприятие геймеров; з) «психологичность» компьютерных игр, использование их разработчиками психологических знаний и методов.

Основными инструментами воздействия выступают: 1) общение (чаты); 2) многочисленные семиотические образы, «спрятанные» или открыто представленные в игре; 3) проникновение виртуальности в обыденную реальность – фильмы, книги, песни по компьютерным играм, косплеи.

В работе утверждается, что происходит интеграция обыденной реальности и синтетических миров, повышается процент «мигрантов в виртуальные миры», общество все больше находится под влиянием компьютерно-игровых технологий, доказательством чему служит популярность шлемов, очков, перчаток, часов и других атрибутов виртуальной реальности.

Делается вывод, что есть прямая корреляция между *языковым сознанием* как концептуально-символическим «слепок» отраженной действительности представителя той или иной культуры, *языковой картиной мира* как отраженной в языке системой представлений о мире, способом концептуализации и вербализации действительности и *усредненной «профессиональной» языковой личностью* как «идеальным и обобщенным портретом представителя

определенной профессии или рода деятельности, который владеет специальным языком, тезаурусом, и придерживается некоторых стереотипов профессионального поведения» (Е. Н. Азначеева).

Для выявления специфики языкового сознания геймеров в ходе исследования был проведен направленный ассоциативный эксперимент. С целью определения слов-стимулов предварительно был осуществлен семантический анализ (SEO-анализ) большого корпуса реплеев игр и книг ЛитРПГ. В результате выделены следующие семантические центры, или ключевые слова, отражающие образ мира геймера: «уровень» («*грац тебя с уровнем*»); «рука» («*Он сжал меч в руке*»); «игрок» («*а эта группа игроков куда идет?*»); «получать» («*Мила получила уровень*»); «эльф», «демон», «человек» – игровые расы; «крыса» – моб для прокачки; «карта», «кольцо», «меч» – игровые артефакты; «маг» – игровой класс и т. д.

В главе представлены развернутые результаты эксперимента, в ходе которого респондентам был дан список из пятидесяти слов-стимулов, выявленных посредством SEO-анализа книг жанра ЛитРПГ и транскрибированных реплеев компьютерных игр. Из полученных 10000 ассоциаций были выявлены «геймерские» и «негеймерские» реакции, среди которых было выделено ядро, ближняя и дальняя периферия. В результате сделан вывод о разных языковых картинах геймеров и негеймеров и о том, что геймеры относятся к особой квази-профессиональной группе.

Геймерами зачастую давался англоязычный аналог использованного стимула, что говорит о достаточно высоком уровне владения английским языком, в то время как негеймеры часто давали реакции, основываясь на созвучии стимулов «лут – брут». Несмотря на то что количественно реакции «игра», «золото» как геймеров, так и негеймеров преобладают, что говорит о понимании обеими группами целей игры, геймеры дают эти реакции на стимулы в 4–5 раз чаще, что свидетельствует о фокусировке языковой личности геймера на виртуальном мире. В реакциях геймеров мало или практически отсутствуют описательные прилагательные, тогда как негеймеры их активно используют, опираясь на свой жизненный опыт. Существенно также, что дальняя и средняя периферия реакций геймеров относится к игровой тематике, а дальняя и средняя периферия негеймеров к игровой тематике отношения не имеет. Анализ полученных данных позволил подойти к следующему выводу: негеймеры описывают игры «снаружи», основываясь на повседневном неигровом опыте, тогда как геймеры – «изнутри», что говорит о сильной погруженности геймеров в виртуальные миры.

Таким образом, проведенный в рамках ассоциативного эксперимента SEO-анализ помог выявить ключевые слова, описывающие концептосферу игрового дискурса, а ассоциативный эксперимент на основе этих слов, взятых в качестве стимулов, показал, как они воздействуют на пользователей, какие реакции они дают. Ассоциативный эксперимент дал возможность описать языковое сознание геймеров и сопоставить его с языковым сознанием негеймеров. Были

подтверждены результаты ранее проведенного анкетирования, а также полученный с его помощью портрет геймера, основной чертой которого является измененное под влиянием концептов виртуального пространства языковое сознание. Эксперимент позволил определить геймеров как специальную профессиональную (квази-профессиональную) группу.

В третьей главе также характеризуется языковая личность геймера. Усредненная профессиональная языковая личность геймера, в соответствии с концепцией Ю. Н. Караулова, характеризуется по трем основным уровням: вербально-семантическому, тезаурусному и мотивационно-прагматическому.

Вербально-семантический уровень языковой личности включает в себя слова, словосочетания, фразы, грамматические, парадигматические, семантико-синтаксические, ассоциативные структуры, модели словосочетаний и предложений (Ю. Н. Караулов), актуализированные индивидом в речи. Характеризуя вербально-семантический уровень профессиональной языковой личности геймера, сошлемся на глоссарий компьютерно-игрового сленга во второй главе диссертации, который детализирует языковые средства взаимодействия геймеров. Особенности компьютерно-игрового дискурса в основном совпадают с особенностями речи в сети Интернет: устно-письменный характер, преобладание эрративного письма, высокий процент заимствованной лексики, большое количество сокращений, преобладание разговорной лексики, наличие сленга, профессионального жаргона (терминоидов), широкое использование эмоционально-экспрессивной лексики, символьное выражение невербальных составляющих устной речи; креолизованные тексты или мемы.

Употребляется лексика различных стилистических регистров, редко книжная, возвышенная, чаще просторечная, грубая, инвективная: «-сударь, не изволите ли уступить нам с товарищем топ лайн? / -че?», «с прискорбием сообщая, что я не купил куру», «милости просим к нам на базу», «кричали сентели ура и в воздух чепчики бросали!» (сентели (от англ. *sentinel* – страж) – одна из противоборствующих сторон в игре). 70% игрового общения ведется именно в сниженном стиле: «-мидер / -че? / -дай ц / -иди отсюда», «-уходим -уходим -уходим!! -валим б!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!», «да ты нубяра тупой», «как же запарило играть с нубами в тиме!!!», «ДА ТЫ ТУПОЙ РАК!!» и т.д.

В компьютерно-игровом дискурсе часты тропы: метафоры и сравнения («отличный сейв, айболит! гж!», «как детей», «разметали как нубов», «моя бабушка лучше играет»); каламбуры («мина ставит мины», «невер! мы никогда тебя не забудем XD!», «-вы в пати? / -да, кент это мой кент»); эпитеты («жесткая игра!», «классно ворвал, огонь!», «да он еще зеленый» (новичок), «чет я сеня деревянный какой-то»); аллюзии («лол! смотрите мишки в лесу!», «еще 150 и будет мидас»); гиперболы («-так долго грузишь! -да я на калькуляторе играю», «мы так еще неделю рошу мочить будем», «-что мне первым вкачать? -ульт качай»).

Профессионально-языковая компетентность геймера представлена тремя уровнями: игрок не владеет компьютерно-игровым подязыком, игровым

сленгом, не разбирается в игровой терминологии; игрок свободно владеет подъязыком, игровым сленгом, узкоспециальной терминологией, активно пользуется как русскоязычными терминами, так и их англоязычными синонимами или заменами, знает несколько названий выдающихся команд и имен игроков; игрок свободно владеет подъязыком, игровым сленгом, узкоспециальной терминологией, активно пользуется русскоязычными терминами и их англоязычными синонимами или заменами («-бери ам и го топ», «ну ты прям как дэнди мясом играешь», «вивер законтрил наукса», «абадон законтрил бата», «акаша законтрила мирану» и т. д.), при этом демонстрирует знакомство с историей развития игры, биографиями большинства «топовых» игроков, результатами игровых турниров и т. д.

Тезаурусный уровень отражает картину мира, иерархию духовных ценностей и смыслов для говорящих на одном языке людей. Как показал семантический анализ компьютерно-игровых текстов (реплеев, ЛитРПГ), здесь преобладают единицы, выражающие абстрактные понятия «война» (борьба, противостояние и т.д.), «магия», «товарно-денежные отношения», «развлечение» и «искусство». Например: «*1 на топ, все через низ*», «*срочно дэф, пушат ц!*», «*первыми фокусим магов*», «*мясо хукай кмку*», «*они все в инвизе, воткните вард*»; «*-Камень Души. Содержит душу Красного Медведя 36 уровня*», «*...для подъема существа используйте заклинание: «Призыв нежити», «Кстати, в свите короля гнолов есть шаман-хилер*»; «*Закинул две тонны в танки*», «*сколько у тебя голды?*», «*Продам кольчугу за 30000 аден!*», «*Клану требуется сборщик налогов, знание IC желательно*» и т. д. Таким образом, тезаурусный уровень языковой личности геймера представлен преимущественно военной, магической, экономической, артифициальной (связанной с искусством) и рекреационной (связанной с развлечением) лексикой, эксплицирующей соответствующие концепты.

На **мотивационно-прагматическом уровне** усредненной профессиональной языковой личности геймера выделяется **объективный компонент**, определяемый теми функциями, которые геймер выполняет в игровой деятельности (информационная, аналитическая, агональная (сопоставительная, соревновательная), координирующая, оценочная, воздействующая). Соответственно для речи геймеров характерны клишированность, динамизм, краткость, склонность к терминоидам, сокращениям и слабо ассимилированным заимствованиям, эмоциональность и оценочность, аналитичность, терминологичность, сниженная лексика: «*Мисс ц!*»; «*сс н!*»; «*руна топ*»; «*я в сапа*»; «*делаю кисть*»; «*они в лесу*», «*там вард*», «*сейчас ночь*»; «*фаст пуш*», «*они на Роше*», «*фокусим мага!*»; «*а вот и первый косяк*», «*мина в лес заманивает, там наверно заминировано*», «*он хорошо играет, не ведись*», «*на лайнах никого нет, в 5 гангать пошли!*»; «*Ты тупой агр*», «*Позорное нубло*», «*Сдохни, тварь!*», «*Отбой, это свои! Свои, вашу мать! Стас, Стас! Это Эрик из Портального, бегом сюда, тут Глеба с дроу сейчас нашинкуют!*». **Субъективный компонент**, влияющий на актуализацию

языковой личности геймера, отражает личностные смыслы, субъективно значимые для индивида. *«Когда я в первый раз сыграл в эту игру я вообще ничего не понял, зато щас жить без неё не могу», «если перед сном не поиграю - день прожит зря», «-ты нубяра!!! / - зато у меня есть девушка;)», «-жсена то играть разрешает? / -ага, я 1 раз вместо доты нажрался водки, так она мне сейчас чай приносит, когда партию катаем xD / -ахахах, хитер!», «-ты чего не в универе? / -ну я же не могу ливнуть (выйти из игры) и бросить тиммейтов!».*

Ценностно-символический компонент показывает отношение геймера к игре, его специфические представления о природе игры, морально-нравственный облик и поведение игроков. На этом уровне геймер проявляет основополагающие ценности и принципы игровой коммуникации и взаимодействия в общем. Отмечается, что самыми важными ценностными концептами этого уровня профессиональной языковой личности геймера являются концепты «победа», «поражение», «хороший геймер», «нуб», «свой», «чужие», «русский». Концептуально-ценностные оппозиции «свой»/«чужой», «победа»/«поражение», «хороший геймер»/«нуб» выражаются в использовании эмоционально окрашенной или сниженной лексики, а также лексики с положительной или отрицательной коннотацией: *«Наша тима круче!», «Вы так и так сольете (проиграете) этот гейм (эту игру)», «мидер - красавчик!!!», «это была красивая партия!», «ты ты просто лакер (везунчик)», «нам просто не вкатило (не повезло) с тимой (с командой)», «у вас то норм игроки были, не наши нубы!», «победить с такой тимой нубов – просто чудо! Йахууу».*

Кроме усредненной языковой личности геймера, рассматриваемой на трех уровнях, в работе выделяются лингвокультурные типажи на основе следующих признаков: узнаваемость и ассоциативность, рекуррентность, хрестоматийность, знаковость (символичность), яркость, типичность, прецедентность. Учитывая соответствие данным критериям, внутри виртуального дискурса возможно выделение трех типажей – «нуб», «геймер», «прогеймер». Эти лингвокультурные типажи оказывают существенное влияние на формирование компьютерно-игровой культуры Интернета, а их описание может являться основой для реконструкции языковой картины виртуального мира.

В **заключении** обобщаются основные итоги и результаты диссертационного исследования, намечаются перспективы дальнейшего изучения речевого взаимодействия в пространстве компьютерных игр, влияния компьютерно-игрового дискурса на языковое сознание и речемыслительную деятельность индивида.

Содержание диссертации отражено в следующих публикациях автора.

Статьи в ведущих рецензируемых журналах и изданиях, определенных перечнем ВАК Минобрнауки РФ:

1. Часовский П. В. Семиотика «Easter eggs», или Игровое начало в компьютерных играх // Вестник Челябинского государственного университета. – 2012. – № 36 (290). – С. 63–67.

2. Часовский П. В. Лингвосоциокультурный анализ поисковой системы Google // Вестник Челябинского государственного университета. – 2013. – № 24 (315). – С. 173–177.

3. Часовский П. В. Языковая личность геймера: психолингвистическая парадигма // Вестник Челябинского государственного университета. – 2013. – № 37 (328). – С. 110–113.

4. Часовский П. В. Компьютерные игры как один из способов взаимодействия с виртуальной реальностью // Когнитивные исследования языка. – 2014. – Вып. XVIII: Язык, познание, культура: методология когнитивных исследований. – С. 578–581.

5. Часовский Н. В., Часовский П. В. О взаимовлиянии виртуального и реального миров в современном коммуникативном пространстве // Вестник Челябинского государственного университета. – 2019. – № 1 (423). – С. 151–158.

Другие публикации:

6. Часовский П. В. Интернет-пространство и компьютерные игры как способ изучения иностранного языка // Педагогика, лингвистика и информационные технологии: материалы Международной научно-практической конференции, посвященной 90-летию со дня рождения проф. Н. Н. Алгазиной. – Елец: ЕГУ им. И. А. Бунина, 2012. – Т. 1. – С. 588–595.

7. Chasovskiĭ P. V. Googlebombing as a means of hidden influence // XII Итоговая студенческая научная конференция: материалы конф. – Ижевск: Удмуртский гос. ун-т, 2013. – С. 339–340.

8. Часовский П. В. Психолингвистический анализ игровой личности геймера в виртуальных мирах на примере MMORPG // Научные исследования и разработки. Современная коммуникативистика. – 2013. – Т. 2, № 4. – С. 59–63.

9. Часовский П. В. Проблема анонимности в современных социальных сетях [Электронный ресурс] // Материалы Международного молодежного научного форума «ЛОМОНОСОВ-2014» / отв. ред. А. И. Андреев, А. В. Андриянов, Е. А. Антипов. – Москва: МАКС Пресс, 2014.

10. Часовский П. В. Компьютерно-игровой сленг и способы номинации в нем // Слово в традиционной и современной культуре: тезисы V межвуз. конф. молодых ученых. Екатеринбург, 17 мая 2014 г. – Екатеринбург: Изд-во Урал. ун-та, 2014. – С. 69–71.

11. Часовский Н. В., Часовский П. В. Медиавирусы компьютерных игр (на примере Vault Boy из серии компьютерных игр Fallout) // Челябинский гуманитарий. – 2015. – № 4 (33). – С. 57–61.

12. Часовский П. В. Локализация как один из факторов роста миграции геймеров в виртуальные миры // Культура, личность, общество в современном мире: методология, опыт эмпирического исследования: материалы XX Международной конференции памяти проф. Л. Н. Когана. Екатеринбург, 16–18 марта 2017 г. – Екатеринбург: УрФУ, 2017. – С. 622–627.