

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«ЧЕЛЯБИНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

*На правах рукописи*



ЧАСОВСКИЙ Павел Вячеславович

**СОЦИОПСИХОЛИНГВИСТИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ  
КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОГО ДИСКУРСА**

Специальность 10.02.19 – теория языка

Диссертация  
на соискание ученой степени  
кандидата филологических наук

Научный руководитель –  
доктор филологических наук,  
доцент Е. В. Шелестюк

Челябинск 2020

## ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ .....	4
ГЛАВА 1. КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК ЧАСТЬ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ. ВИРТУАЛЬНЫЙ И КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ДИСКУРС .....	15
1.1. Интернет-пространство как особая сфера коммуникации .....	15
1.1.1. Понятия виртуальности и виртуальной реальности .....	20
1.1.2. Свойства виртуальной реальности .....	26
1.1.3. Образ и слово как основные единицы коммуникации в виртуальной реальности .....	30
1.2. Виртуальная реальность и компьютерные игры .....	34
1.2.1. Статистика и история компьютерных игр .....	35
1.2.2. Типологии компьютерных игр .....	40
1.2.3. Негативное и позитивное влияние компьютерных игр .....	48
1.3. Понятие «дискурс» в современной теории дискурса .....	56
1.4. Свойства и психологическое воздействие виртуального дискурса ..	59
1.5. Свойства компьютерных игр и компьютерно-игрового дискурса ....	71
1.6. Семиотика компьютерных игр (на примере «пасхальных яиц») .....	77
Выводы по главе 1 .....	84
ГЛАВА 2. ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОГО ДИСКУРСА .....	88
2.1. Характеристика устно-письменной речи в компьютерно-игровом дискурсе .....	89
2.2. Особенности компьютерно-игрового дискурса на примере интерфейса игр и книг ЛитРПГ .....	96
2.3. Компьютерно-игровой сленг и способы номинации в нем .....	106
2.4. Символическая проекция виртуально-игрового дискурса на повседневную жизнь .....	129
Выводы по главе 2 .....	147

ГЛАВА 3. ПРОЕКЦИЯ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОГО ДИСКУРСА НА СОЗНАНИЕ И ЯЗЫКОВУЮ ЛИЧНОСТЬ ГЕЙМЕРОВ .....	151
3.1. Виртуальная среда как основа специфических психологических черт геймеров .....	151
3.1.1. Анкетирование с целью выявить социологические и психологические особенности геймеров .....	155
3.1.2. Ассоциативный эксперимент с целью выявления особенностей языкового сознания геймера .....	166
3.2. Языковая личность геймера .....	176
3.2.1. Вербально-семантический уровень языковой личности геймера ..	179
3.2.2. Тезаурусный уровень языковой личности геймера .....	182
3.2.3. Мотивационно-прагматический уровень языковой личности геймера .....	186
Выводы по главе 3 .....	192
ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	199
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ .....	206
ПРИЛОЖЕНИЕ .....	230

## ВВЕДЕНИЕ

Интенсивное развитие информационных технологий в конце XX – начале XXI в. не только стимулировало возникновение совершенно новых способов создания, хранения, передачи и поиска информации, но и способствовало формированию виртуальной культурной и языковой среды, которая стремительно развивается при помощи таких средств всемирной коммуникации, как Интернет, электронные и компьютерные игры.

**Объектом** настоящего 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.

**Актуальность** данной работы обусловлена тем, что психолингвистические особенности общения в среде участников компьютерных игр, включая специфические средства текстового выражения их мыслей, эмоций, отношения к чему-либо, изучены недостаточно; нуждаются в научном осмыслении особенности развития языкового сознания геймеров; актуально изучение проблем соотношения письменной и внутренней речи, характеристик устно-письменной речи в сети Интернет; необходима инвентаризация фонографических, морфологических, лексических и грамматических средств интернет-дискурса, включая компьютерно-игровой дискурс.

В основу диссертационного 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.

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

В соответствии с поставленной целью формулируются следующие **задачи**:

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.

**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.

Теоретическую базу исследования составили концепции, разработанные в рамках следующих научных направлений:

- философия языка (С. А. Аскольдов, Д. С. Лихачев и др.);
- теория дискурса (Н. Д. Арутюнова, Т. А. ван Дейк, В. И. Карасик, М. Л. Макаров, А. В. Олянич и др.);
- лингвистика текста (Р. Барт, И. Р. Гальперин и др.);
- когнитивная лингвистика (Н. Н. Болдырев, А. Вежбицкая, Е. И. Голованова, З. Д. Попова, И. А. Стернин);
- теория языковой личности и языкового сознания (Г. И. Богин, Ю. Н. Караулов, И. Б. Левонкин, О. Б. Сиротина, Ю. А. Сорокин, Р. М. Фрумкина, В. И. Шаховский и др.);

- теория речевой деятельности (Т. Г. Винокур, Л. С. Выготский, Г. Е. Крейдлин, Л. П. Крысин, А. А. Леонтьев, Е. В. Шелестюк и др.);
- теория коммуникации и социальной деятельности (Г. М. Андреева, М. С. Каган, В. Б. Кашкин, М. Маклюэн, С. Г. Тер-Минасова и др.);
- семиотика (Е. А. Елина, Н. Б. Мечковская и др.),
- виртуалистика (А. Е. Войскунский, Э. Кастронова, Г. Ластовка, Н. А. Носов, М. А. Пронин, В. М. Розин, Ф. Хаммит, Г. П. Юрьев и др.),
- интернет-лингвистика (Е. Н. Галичкина, О. В. Лутовинова, Г. Н. Трофимова, М. Ю. Сидорова),
- дискурс компьютерных игр (М. Н. Харлашкин, Н. А. Мошков, Т. Х. Кутлалиев, И. И. Югай).

Изучение языкового сознания геймеров, по нашему мнению, позволяет одновременно выявлять и лингвистические, и психолингвистические особенности компьютерно-игрового дискурса.

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 велись 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.

**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 терминоидов 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 сформировать 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 терминоидов, 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, артифициальной (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.

**Апробация** результатов диссертационного исследования осуществлялась в виде докладов и сообщений на международной научно-практической конференции «Педагогика, лингвистика и информационные технологии», посвященной 90-летию со дня рождения профессора Н. Н. Алгазиной (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.); 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.); Международном конгрессе по когнитивной лингвистике (Челябинск, 2014 г.); XX Международной конференции памяти профессора Л. Н. Когана «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.).

Ход исследования и основные положения работы нашли отражение в 12 публикациях автора, в том числе в 5 статьях, размещенных в рецензируемых изданиях, рекомендованных ВАК:

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. 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.

3. Chasovskiy 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.

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

5. 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.

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

7. 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.

8. 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.

9. 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.

10. 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.

11. 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.

12. 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.

**Структура диссертации.** Работа состоит из введения, трех глав, заключения, списка литературы и приложения.

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.

Во второй главе «Лингвистические и знаково-символические особенности компьютерно-игрового дискурса» анализируются языковые и речевые проявления компьютерно-игрового дискурса на примере чатов, реплеев видеоигр и книг жанра ЛитРПГ. Выделяются сущностные характеристики компьютерно-игрового сленга, рассматриваются номинативные особенности входящих в него единиц, анализируются примеры семиотического осмысления составляющих компьютерно-игрового дискурса в лингвокультуре, их вовлечения в повседневную жизнь людей.

В третьей главе «Проекция компьютерно-игрового дискурса на сознание и языковую личность геймеров» анализируется языковое сознание геймера как главного субъекта компьютерно-игрового дискурса, рассматривается уровневая организация обобщенной языковой личности геймера и его языковые компетенции. В главе описываются результаты проведенного автором ассоциативного эксперимента, на основе которого воссоздан психосоциальный портрет современного геймера.

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.

Содержащиеся в приложении образцы анкет и бланка направленного ассоциативного эксперимента дают представление об использованной в исследовании экспериментальной методике.

# ГЛАВА 1. КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК ЧАСТЬ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ. ВИРТУАЛЬНЫЙ И КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ДИСКУРС

## 1.1. Интернет-пространство как особая сфера коммуникации

Коммуникация является обязательным и необходимым фактором жизнедеятельности человека как социальной единицы, которая живет в соответствии с правилами и требованиями общества, формирующего структуру общественных отношений. Она лучше всего раскрывает специфику человеческого общества, организует его бытие и позволяет человеку жить и развиваться в нем, соотнося свое поведение с действиями и поведением других людей.

Имеется большое количество интерпретаций данного термина, при этом как отечественные, так и зарубежные исследователи в качестве семантических доминант концепта «коммуникация» выделяют межличностное взаимодействие и взаимовлияние людей в процессе познавательно-трудовой деятельности [Петрова, электронный ресурс].

С. Г. Тер-Минасова трактует понятие коммуникации как деятельность, «имеющую конкретную цель, предполагающую двух и более участников и заключающуюся в посылке и получении разного рода сообщений, которые используют различные каналы, могут искажаться под воздействием внешних факторов, существуют в некотором контексте, оказывают определенный эффект на коммуникантов и оставляют возможность для обратной связи» [Тер-Минасова, 2000: 56]. Согласно традиционным представлениям, коммуникация есть процесс передачи информации между адресантом (отправителем информации) и адресатом (получателем информации). Иначе говоря, в основе представлений о коммуникации лежит известная схема «адресант – передача информации – адресат».

Следует отметить, что кроме термина «коммуникация» в отечественной науке используется понятие «общение», оба эти термина входят в научно-понятийный аппарат и в различных источниках рассматриваются либо как синонимы, либо как родовидовые понятия, где коммуникация – родовое, а общение – видовое понятие [Леонтьев, 1997а: 27]. В связи с большим социальным значением проблема коммуникации, т. е. взаимодействия и взаимосвязи людей, привлекает внимание представителей различных наук во всем многообразии ее форм (вербальная, невербальная), видов (формальная, неформальная) и типов (межличностная, межгрупповая, межкультурная и т. д.). Интенсивный характер исследования проблематики коммуникации, различные взгляды на понятие «общение» породили множество научных подходов и дискуссий [Астафурова, 1997: 101].

Вне всякого сомнения, коммуникация охватывает все стороны социальной жизнедеятельности человека, однако особо важной сферой коммуникации в XX–XXI вв. стала возникшая на основе развития технологий виртуальная реальность, ознаменовавшая переход общества от индустриального типа к информационному. Современный мир существует как глобальная деревня: чтобы увидеться с приятелем, живущим в Нью-Йорке, достаточно добавить его в видеоконференцию. При этом не будет далеким от истины утверждение, что все виды виртуальной коммуникации, включая кино и телевидение, сеть Интернет, компьютерные игры, теле- и видеокommunikацию, расширили коммуникационную и экзистенциальную среду человека, расширили его реальность, несмотря на то что их природа виртуальна. Виртуальная реальность послужила базой нового вида дискурса – виртуального.

Приведем краткую историю развития интернет-технологий, обеспечивших наибольшее развитие виртуальной коммуникации. Предполагают, что первое предсказание Интернета было сделано в 40-х гг. XX века. В рассказе Луиса Борхеса «Алеф» герой, находящийся в подвале в аргентинской столице, имеет возможность слышать и видеть весь мир

[Николаева, 2008: 108]. Разработки электронных сетей коммуникации и систем планирования с помощью компьютерного исчисления начались в Советском Союзе и в США в 1960-х гг. Для этого были предпосылки, успехи советской электроники были блестящими. Еще в 1950 г. С. А. Лебедев создал первый в Европе электронный цифровой компьютер. В 1962 г. была создана первая в стране универсальная управляющая машина «Днепр». Аналогичная машина была разработана и введена в эксплуатацию в США. К 1964 г. В. Н. Глушков разработал проект ОГАС, позволяющий управлять государственной экономикой с помощью сети ЭВМ (к сожалению, проекту ОГАС не суждено было осуществиться). В 1967 г. на выставке в Лондоне Советский Союз впервые продемонстрировал миру персональную электронно-вычислительную машину, где она и была продана компании IBM [Поисов, электронный ресурс]. В 1969 г. начала функционировать первая американская сеть APRANET. В 1970-х гг. в СССР было принято решение пойти по пути копирования американской электронно-вычислительной техники (IBM 360), что привело к деградации оригинальных советских разработок и отставанию СССР в развитии электроники. В США же разработки продолжались. В 1970-х гг. электронная сеть в основном использовалась для пересылки электронной почты, тогда же появились первые списки почтовой рассылки, новостные группы и доски объявлений. Однако в то время сеть ещё не могла легко взаимодействовать с сетями, построенными на других технических стандартах. К концу 1970-х гг. начали развиваться протоколы передачи данных, которые были стандартизированы в 1982–1983 гг.

На сегодняшний день Интернет используется с практической целью почти во всех сферах деятельности, от бизнеса и политики до образования и науки. Сегодня внимание всемирного научного сообщества направлено на дальнейшее развитие данного феномена, и все чаще поднимается вопрос о влиянии Интернета на человеческое сознание.

Интернет и порожденная им виртуальная среда могут служить средством и инструментом идентификации (самоидентификации) личности, кумуляции и формирования кластера концептуальных структур, отличающих группу. Влияние виртуальной среды объясняется, в том числе, возможностью модулировать информационный поток с помощью фокусировки, концентрации внимания на тех или иных элементах информации, которые поражают реципиента, настраивают его аттенциональное состояние, продуцируют эмоции, запускают механизм когнитивного освоения объекта, зачастую в заданном русле. Не случайно понятие «хайпа» (массового манипулятивного привлечения внимания), «раскрутки» объектов в настоящее время связано именно с интернет-средой.

Интернет интересует нас не как самое большое хранилище информации, социальная площадка или бизнес-структура (имеется в виду использование Интернета и компьютерных игр в качестве площадки для зарабатывания денег, например, в целях продажи игровых аккаунтов, обмена игровой валюты на реальную, размещения рекламы в социальных сетях, организации онлайн-казино, покер онлайн и т. д.), но как особая сфера коммуникации, которая предполагает передачу и порождение информации, формирование, развитие, поддержание отношений, речевое воздействие на коммуникантов и развлечение (игру).

Обратимся к особенностям коммуникации в интернет-пространстве. Оптимальной схемой, демонстрирующей процесс коммуникации в Интернете, на наш взгляд, будет классическая схема процесса коммуникации Р. О. Якобсона, представленная в следующем варианте [Кашкин, электронный ресурс]:



Эта схема переключается с пентадой Г. Д. Лассуэлла:



При этом интернет-пространство является многосторонней средой массового общения, которая создает множество различных форм коммуникации. Мы разделяем предложенную М. Моррисом классификацию [Morris, 1996: 42]:

- 1) асинхронная коммуникация «один на один» (электронные письма);
- 2) асинхронная коммуникация «многих с многими» (например, социальные сети);
- 3) синхронная коммуникация «один на один», «один и несколько», «один с несколькими» (форумы, чаты);
- 4) асинхронная коммуникация, в которой пользователи находят сайт (информационный портал) для получения определенной информации; здесь можно встретить коммуникацию «многие и один», «один на один», «один и многие».

Стоит отметить, что Моррис относит форум к синхронной коммуникации, хотя в настоящее время очевидно, что это типичный пример асинхронной коммуникации, так как форумные ветки могут висеть без ответа в течение продолжительного времени.

С учетом предмета настоящей работы особый интерес для нас представляет третий пункт, а именно синхронная коммуникация в сети.

### 1.1.1. Понятия виртуальности и виртуальной реальности

Рассмотрим понятия виртуальности и виртуальной реальности. В XIII веке в своем труде «Сумма теологий» Фома Аквинский несколько раз обращается к термину, аналогичному термину «виртуальность»: после разрушения сочетания души и тела потенции второго рода не могут сохраниться, но остаются в душе виртуально, как в своем первоначале или корне [Аквинский, 2005: 8]. Несмотря на то, что здесь имеется в виду духовный пласт бытия, использование данного обозначения оправдано с точки зрения описания и искусственно созданного пласта бытия, отличного от реальности, но существующего и имеющего определенные требования для доступа в него. В конце XVIII – начале XIX века понятие виртуальности оказалось востребованным в механике, оптике [Брагина, 2001: 45]; в XX веке этот термин широко использовался в физике, для обозначения класса виртуальных частиц, в эргономике и теологии [Ковалевская, 1998: 7]. В конце XX века исследование виртуальности продолжилось в связи с развитием информационных технологий.

Толковый словарь С.И. Ожегова, Н. Ю. Шведовой дает следующее определение прилагательного *виртуальный*: «Несуществующий, но возможный» [Ожегов, 1992: 54]. По данным других толковых и философских словарей и научных источников, «виртуальный» определяется следующим образом: «Пребывающий в скрытом состоянии и могущий проявиться, случиться; возможный» [Толковый словарь русского языка Д. Н. Ушакова, электронный ресурс]; «возможный; такой, который может или должен проявиться при определенных условиях» [Комлев, 2006: 39; Азимов, 2009: 42]; «очень похожий или почти являющийся описываемой вещью, таким образом, что имеются лишь незначительные отличия» (с англ. *almost or very nearly the thing described, so that any slight difference is not important*), «воплощающийся в жизнь при помощи компьютерного программного обеспечения» (с англ. *made to appear to exist by the use of computer software*)

[OALD, электронный ресурс]. Итак, *виртуальный* – это нереальный, не имеющий физического тела, воображаемый, созданный в специальных условиях; и если раньше виртуальный значил «несуществующий», то сейчас – существующий, но в другой реальности, в виртуальной.

Термины «виртуальность», «виртуальная реальность» появились относительно поздно, хотя выражаемые ими смыслы в обыденном понимании существовали, вероятно, очень давно. Испокон веков они формировались в сознании людей, будь то вера в существование Олимпа и поклонение пантеону греческих богов или представления о леших, водяных, русалках, леприконах, вампирах, валькириях и других мифических существах в преданиях и мифах народов мира. Аналогичным образом возникали устные произведения о молочных реках и кисельных берегах, скатерти-самобранке, сапогах-скороходах и т. п. в русском фольклоре.

С конца XX века многие ученые предпринимали попытки осознать феномен виртуальной реальности как оторванный от конкретной материальной сферы мир [Ковалевская 1998; Меньчиков 1998; Опенков 1997; Носов 1999 и др.]. В начале XXI века данной проблемой интересуется все больше ученых, например: [Асадуллин, 2007; Безгодов, 2011; Гвоздиков, 2005; Грязнова, 2006; Иванов, 1999; Карпов, 2011; Кирик, 2004; Коробицын, 2005; Кулагина, 2004; Николаев, 2004; Орехов, 2002; Розин, 2000; Пикуля, 2004; Таратута, 2003; Татанова, 2010; Фимин, 2007; Чеботарева, 2005 и др.], что говорит о ее возросшей актуальности.

Несмотря на имеющиеся работы, в настоящее время нет общепринятой методологии исследования виртуального дискурса, включая компьютерно-игровой. Можно сказать, что в научном мейнстриме делаются первые шаги по теоретизации и обобщению вопроса, экспериментальных данных (по крайней мере, открытых и некоммерческих) также немного. Остановимся на основных исследованиях, авторы которых рассматривают виртуальную и компьютерно-игровую проблематику. Прежде всего, это Эдвард Кастронова, изучающий в том числе экономические модели виртуальных миров.

Заметными являются труды Г. Ластовки (G. Lastowka), который изучает социальные отношения виртуальной реальности. Интересны работы эпохи «зари» массового Интернета – 1980-х гг., в частности, [Baron, 1984]. Любопытен бихевиористский подход к изучению поведения онлайн-пользователя [Herring, 2004]. С позиций философии языка виртуальный дискурс рассматривает Д. Кристал [2001]. Заслуживают внимания труды по методологическим проблемам изучения интернет-дискурса и по отдельным аспектам виртуалистики, в том числе интернет-общения как средства приобретения языковых компетенций, рассмотрения гендерных и этнических аспектов, проблем власти, управления инфомпотоками, информационной и дискурсивной асимметрии, в том числе замалчивания: [Georgakopoulou, 2006; Huffaker & Calvert, 2005; Sutton, 1994; We, 1994; Yoon, 2001 и др.].

Среди российских исследователей большой интерес представляет работа А. И. Липкова [2008], осмысляющего виртуальный дискурс, компьютерные игры и рассматривающего по большей части их культурологический аспект, распространение и влияние на умы человечества «виртуальных идей». П. Е. Кондрашов [2004] изучает собственно компьютерный дискурс, появление и становление «компьютерного языка». Есть ряд собственно лингвистических исследований, среди которых выделим работы Е. Н. Галичкиной [2001], О. В. Лутовиновой [2009] и Л. М. Гриценко [2013].

Остановимся на свойствах и особенностях виртуальной реальности. «В сконструированной виртуальной реальности создается ощущение реальности происходящего, чувственно достоверной реальности» [Меньчиков, 1998: 172]. «Ощущение реальности происходящего» и вместе с тем его иллюзорность подтверждается наличием целого ряда синонимов термина «виртуальная реальность»: «мнимая реальность», «искусственная реальность», «субъективная реальность», «порождаемая реальность», «симулятивная реальность», «имитационная реальность». При этом любая виртуальная реальность имеет под собой точку отправления, исходную реальность, «действительную реальность», «объективную реальность»,

«подлинную реальность», «материальную реальность», «реальную реальность».

Обычно понятия виртуальной и фактической, объективной реальности противопоставляются друг другу. Но для сознания пользователя разница между ними нерелевантна, он переживает при взаимодействии с виртуальным миром не менее сильные ощущения, чем при взаимодействии с миром реальным. Сама реальность становится относительной, по аналогии с симулякром реальности, когда, играя в компьютерную игру на игровом автомате в баре вселенной GTA (компьютерная игра Grand Thief Auto – «Великий автовор»), игрок из одной виртуальной реальности уходит в новую виртуальную реальность, порожденную на базе первой.

В обыденном смысле «виртуальная реальность» – это нечто, существующее за счет деятельности человеческого сознания; это созданная фантазией реальность, бытие которой носит сконструированный, а не естественный характер. Виртуальная реальность отражает объективную действительность сквозь призму восприятия творца этой виртуальной реальности, она основана на его представлениях об идеальном мире, на страхах, желаниях и проч. При этом виртуальная реальность создает искусственную картину мира, дающую пользователю возможность полноценного чувственного эмпирического переживания.

Человек не может не мечтать, ежедневно создавая в своем воображении воздушные замки, рисуя сытую, безбедную жизнь, представляя себя владельцем давно желанной вещи и т. п. Однако субъективные фантомные представления недолговечны, и для психически здорового индивида они не становятся виртуальной реальностью. Фантазии могут называться виртуальной реальностью (не только для одного индивида, но и для других людей) только тогда, когда они будут объективированы, явлены для других, например, с помощью книг, кинофильмов, продуктов коммуникационной сети Интернет, компьютерных игр и продолжены, подхвачены другими. При этом «виртуальная реальность относится к реальности константной как

самостоятельная и автономная реальность, существуя лишь во временных рамках процесса ее порождения и поддержания ее существования» [НФС, 2003: 82]. В таком понимании термин «виртуальная реальность» одним из первых употребил Джарон Ланье в 1984 г. в своем интервью журналу *Scientific American* [Corey, электронный ресурс]. Идея же создания вымышленных или виртуальных миров, вероятно, принадлежит Ивану Сазерленду, который выдвинул ее в 1965 г., а в 1968 г. создал первый в мире «шлем виртуальной реальности» [Частиков, 2002: 4].

Создание иллюзии реальности происходящего при помощи образов с целью развлечения, рекламы, внушения, идеологического воздействия, режиссерского интерактивного обучения и т. д. – важнейшие функции виртуальной реальности. Американский исследователь виртуальных миров Э. Кастронова приводит в своей книге «Бегство в виртуальный мир» следующие сведения: «Преподаватели Стэнфордского университета Байрон Ривз и Клиффорд Насс путем долгих исследований определили, как мозг реагирует на графическое изображение. Человеческий мозг воспринимает любое изображение как реальность. Наш мозг формировался в среде, в которой нет телевидения и кинематографа, поэтому, когда мы видим по телевизору тигра, наш мозг воспринимает его не как тигра на экране телевизора, а просто тигра» [Кастронова, 2010: 30]. Кастронова подчеркивает, что ресурсы человеческого мозга ограничены и зачастую не способны разграничить реальность и иллюзию/фантазию. «Определить, что тигр на экране телевизора не является реальным, – это лишь одна задача из миллиона таких же» [Кастронова, 2010: 30]. Несомненно, человек обладает логикой и рациональностью и способен отличить реального тигра от виртуального, вопрос только в том, *хочет* ли он это сделать и *как далеко* может зайти наш мозг на пути погружения в виртуальную реальность, не теряя способности различать реальность и фантазию.

«Виртуальная реальность, в которой он [человек] актуально пребывает, будет всегда исключительно одна», – утверждает С. А. Борчиков [2001: 44],

вероятно, имея в виду то, что объективная реальность доступна лишь регистрации точными, объективными приборами, а человек в своей повседневной экзистенции обречен пребывать в реальности субъективной. Соглашаясь в определенной степени с данной точкой зрения, мы в нашей работе тем не менее рассматриваем феномен виртуальной реальности не как синоним «субъективной реальности» или синоним совокупности всех возможных субъективных реальностей, но в непосредственной связи с объективно существующими техникой и технологией, создающими всемирную сеть.

Релевантным для нас является следующее определение виртуальной реальности: *это «созданный техническими средствами мир (объекты и субъекты, т. е. виртуальные актанты), передаваемый человеку через его ощущения: зрение, слух, обоняние, осязание и другие. (...) Для создания убедительного комплекса ощущений реальности компьютерный синтез свойств и реакций VR производится в реальном времени»* [Виртуальная реальность, электронный ресурс]. Приведем еще одно верное, на наш взгляд, определение, делающее акцент на коммуникации: *виртуальная реальность – это вид символической реальности, которая создается на основе (компьютерной) техники, а также реализует принцип обратной связи* [Розин, 1997: 190], *то есть является коммуникативной средой. Сама же виртуальность – это такое состояние бытия, при котором создается дополнительная реальность, имитирующая реальный мир при помощи компьютерных, технических средств, передаваемый пользователю на основных уровнях восприятия в режиме реального времени, при наличии обратной связи.*

Интернет, социальные сети, компьютерные игры являются одновременно средой и инструментом для деятельности пользователя и работы его воображения. Открывающаяся виртуальная реальность обладает повышенным фасцинативным и аддиктивным эффектом. Тем не менее ряд исследователей делают акцент на воле пользователя по задействованию

своего воображения и совершению определенных действий, продиктованных правилами виртуального мира. «Если в виртуальной реальности не проявляются действия носителя свободной воли, то перед нами вовсе не виртуальная реальность, а лишь образное, картинное воспроизведение действительности» [Карпицкий, электронный ресурс]. Другими словами, важна не только возможность создания виртуальной реальности, но и активное желание действовать внутри нее, добрая воля и включение воображения. Впрочем, «свобода» воли пользователя, находящегося под воздействием фасцинации виртуальной реальности, индуцированного интереса к ней или азарта, связанного с ней, может быть лишь условной.

Итак, свойствами виртуальной реальности является то, что, во-первых, она имеет свою материальную «точку привязки», площадку, базу, основу (сегодня в качестве основы всех виртуальных миров выступают компьютерные серверы, которые поддерживают непрерывное существование виртуальной реальности); во-вторых, виртуальной реальностью является мир, сконструированный и явленный для других, и, уже объективированный, он может существовать вне зависимости от присутствия в нем конкретного индивида в тот или иной момент времени; в-третьих, благодаря контакту пользователя с виртуальной реальностью через чувственное эмпирическое переживание виртуальный мир становится реальным для этого пользователя; он предполагает деятельность по освоению этой реальности и обратную связь.

### **1.1.2. Свойства виртуальной реальности**

В качестве основных свойств виртуальной реальности ученые выделяют:

- 1) порожденность – наличие объективно существующих причин и реальных деятелей, порождающих виртуальную реальность;
- 2) автономность – виртуальная реальность обладает своим временем, своим пространством;

3) интерактивность – виртуальная реальность может взаимодействовать с другими реальностями, пользователь может взаимодействовать с самой виртуальной реальностью, изменять ее;

4) «иммерсивность» – виртуальная реальность обеспечивает погруженность, поглощает, «засасывает» пользователя; человек может погружаться в виртуальную реальность естественным путем, например, засыпая, либо искусственным путем, включая любимую игру или выходя в Интернет. Заметим, что виртуальность не просто поглощает геймера, но он осознанно «уходит» в нее, без его личной заинтересованности не было бы такого сильного эффекта [Бодров, 2007; Карпицкий, 1999; Ковалевская, 1998; Носов, 2000а; Пикуля, 2004; Серавин, 2006; Фимин, 2007; Шереверо, 2000 и др.].

Ряд исследователей предлагают выделить пятый пункт: актуальность. Исследователи утверждают, что виртуальная реальность актуальна (существует), только если активна порождающая реальность. Однако это утверждение сомнительно: если пользователь выйдет из сети, это не будет означать, что сама виртуальная реальность исчезнет. Развитие технологий в XXI веке позволило компьютерным технологиям шагнуть далеко вперед, и сеть, а вместе с ней и виртуальная реальность никуда не исчезает в отсутствие пользователя, так как поддерживается миллионами компьютеров по всему миру. Прекратить существование виртуальной реальности может лишь всемирное отключение электричества, это, возможно, обернется прекращением существования современной нам реальности в том числе.

Выделяемые свойства виртуальной реальности могут варьироваться. За рубежом выдвигается «теория пяти “i”» [McMillan, электронный ресурс] – illustrative, immersive, interactive, intuitive, intensive: «иллюстративность» (виртуальная реальность представляет информацию ясным способом), «иммерсивность» (обеспечивает погруженность пользователя в виртуальную реальность), «интерактивность» (допускает взаимодействие пользователя и виртуальной реальности), «интуитивность» (обеспечивает чувственное

ощущение и восприятие виртуальной реальности пользователем), «интенсивность» (предоставляет пользователю комплексную информацию и вызывает последующую реакцию пользователя). Эти свойства рассматриваются известными зарубежными исследователями [Sherman Judkins, 1992; Hammet, 1993; Hillis, 1999; Orland, 2000; Horsfield, 2003; Ryan, 2003; Castronova, 2010].

Остановимся на таком важном свойстве, как иммерсивность, более подробно. Ряд ученых постулируют идею о том, что для оптимально эффективного выполнения каких-либо задач требуется концентрация внимания, достигаемая с помощью так называемого погружения, которое определяется как «состояние сознания, часто искусственное, при котором осознание субъектом своего физического состояния уменьшается или теряется совсем» [Кастронова, 2010: 31]. Э. Лэнг провела серию экспериментов, в ходе которых участникам давали определенные задания и параллельно – другие задания, так или иначе связанные с умственной активностью. Как и ожидалось, те участники, которые тратили на выполнение дополнительных заданий ресурсы мозга, выполняли основное задание медленнее. В компьютерной виртуальной реальности происходит аналогичный механизм, правда, «дополнительное интеллектуальное задание», вмешивающееся в повседневную жизнь, избирается добровольно с целью получить удовольствие, отвлечься от проблем, самоутвердиться и проч. Желая получить максимум удовольствия от погружения в компьютерную игру или от просмотра увлекательного фильма, мозг отключает лишнюю трату ресурсов, при помощи чего достигается эффект погружения.

При этом погруженность в виртуальную реальность – это не предельная сосредоточенность для целенаправленного выполнения какого-либо действия, но своеобразный транс, такое состояние поглощенности виртуальным действием, при котором осознание субъектом своего физического состояния уменьшается или теряется совсем, происходит

интерактивное слияние геймера со своим персонажем или аватаром. Наше мнение совпадает с мнением психолога Г. Л. Амусина, который отмечает, что компьютерным играм сопутствует транс и растворение в виртуальных героях («меня нет»). По нашим наблюдениям, чем дольше человек находится в виртуальной реальности, тем выше у него эффект погружения и тем меньше он имеет воли, чтобы покинуть виртуальную реальность по своему желанию.

Добавим к вышеприведенным еще ряд свойств виртуальной реальности, которые, на наш взгляд, весьма важны. Это клиповость – мозаичность, фрагментарность и симультанность – одновременность образов, действий, событий, операций. Клиповость и симультанность виртуальной реальности порождают «клиповое мышление» (и «клиповое сознание») – «процесс отражения множества разнообразных свойств объектов, без учета связей между ними, характеризующийся фрагментарностью информационного потока, алогичностью, полной разнородностью поступающей информации, высокой скоростью переключения между частями, фрагментами информации, отсутствием целостной картины восприятия окружающего мира» [Семеновских, 2014: 5]. Клиповому мышлению чужды глубокий системный анализ, длительные усилия по концентрации внимания на изучении предмета; развитие долговременной памяти, воли к целенаправленному действию за пределами виртуальной реальности, способности к долгосрочному планированию; творческий поиск и планомерное созидание, но зато свойственны быстрота реакции, гибкое оперативное мышление, более цепкое внимание, развитая оперативная и кратковременная память, прагматичность, способность выполнять несколько разнородных задач одновременно («multitasking»).

По мнению ряда психологов, клиповое сознание не является однозначно негативным явлением. Если, имея упомянутые свойства «клипового мышления», его носитель (имеется в виду современный молодой человек) одновременно может развить навыки системного анализа и синтеза, отточить дедуктивную и индуктивную логику, культивировать, по выражению

Г. Л. Амусина, «зацепки за глубину» (то есть выработать привычку анализировать и понимать что-либо глубоко, доходить до сути вещей, основательно и методично подходить к работе и т. п.), то в результате мы будем иметь интеллектуала нового типа, сочетающего фундаментальность системного мышления и гибкость и оперативность мышления клипового.

Упомянутые свойства «клипового мышления» геймеров проявляются и в используемом ими языке. Отметим, несколько забегаая вперед, что в процессе анализа данных по геймерскому сленгу мы столкнулись с любопытным фактом: геймеры из двух синонимов выбирали тот или иной, основываясь в первую очередь на длине слова – чем короче слово, тем больше у него шансов попасть в геймерскую речь. Но в некоторых случаях употреблялось слово, чья длина превышала длину своего конкурента-синонима как минимум на один слог. После анализа трехсот печатных анкет участников нашего социологического опроса было найдено простое объяснение: геймеры интуитивно выбирали слова, которые легче печатать «вслепую», так как 95% геймеров во время игры не отрывают взгляда от монитора под влиянием эффекта погружения, смотрят на разворачивающееся действие и участвуют в нем. Так проявляются оперативность и прагматичность клипового мышления.

### **1.1.3. Образ и слово как основные единицы коммуникации в виртуальной реальности**

Виртуальная коммуникация – новая среда существования языка и письма. Основными носителями информации в ней выступают образ и слово. Из пикселей, в определенном порядке расположенных на экране, складывается образ замка, дракона, рыцаря, битвы, мира. Эти образы, а также сопровождающие их слова в виде речи героев либо титров и сопроводительных надписей являются основными единицами коммуникации

в Интернете и влияют на сознание пользователя. Образы множатся, копируются, рассылаются.

Внешние образы и внешняя речь, влияющие на порожденную речь, проходят через этап интериоризации и интеграции во внутреннюю речь и универсально-предметный код – «язык образов и схем», язык чувственных знаков, «осязательных и обонятельных отпечатков реальности, кинетических импульсов и т. д.» (Н. И. Жинкин). Усвоенные образы уже непосредственно выводят на изменение мышления, мировосприятия (картины мира) и отчасти даже психического строя личности. Схематически это можно отобразить следующей цепочкой: Виртуальная реальность => Внешние образы, внешняя речь => Образы сознания, внутренняя речь => Мышление => Личность.

Подобно WinRar (компьютерная программа для архивирования информации с целью уменьшить ее объем), передача смыслов и интенций в виртуальной реальности происходит максимально «заархивированными» способами с помощью компактных образно-вербальных знаков, которые усваиваются памятью зачастую без «разархивации» данных. Например, «оО» – выражение удивления, «хз» – маркер «я не знаю» или «отстаньте от меня». По нашим наблюдениям, ученики, использующие данный сленг в общении с одноклассниками или с учителями, теряют привязку к реальности, искренне не понимая, за что их наказывают.

Еще Л. С. Выготский предпринял попытку воссоздать картину того, как формируется значение слова, имея своей основой множество неупорядоченных образов, получаемых эмпирическим путем: «Эта выделяемая ребенком куча предметов, объединяемая без достаточного внутреннего основания, без достаточного внутреннего родства и отношения между образующими ее частями, предполагает диффузное, ненаправленное распространение значения слова» [Выготский, 1956: 165-166]. В виртуальной реальности, в частности, в компьютерных играх, пользователь ведет постоянный внешний диалог с партнерами по игре и внутренний монолог или диалог со своим героем («аватаром»), следовательно, вся совокупность

образов привязывается к нескольким базовым категориям и действиям, в которых задействован пользователь.

Действительно, компьютерные игры, позиционируя своей целью расширить реальный мир, раздвинуть горизонт, по факту помещают пользователя в ограниченную гиперреальность неограниченных виртуальных пространств и просторов (оксюморон призван подчеркнуть, что при всех возможностях неограниченного развития виртуальная реальность все равно не способна воссоздать все богатство действительности и обеспечить все богатство ощущений, данных человеку). Несмотря на это, симулякры для пользователя, постоянно пребывающего в виртуальной реальности, постепенно становятся реальнее объективной реальности.

Усвоенные образы и симулякры трансформируются в словесные и поведенческие реакции пользователя на более или менее сходные прагматико-коммуникативные ситуации в реальной жизни. При этом, когда пользователь, восприняв и интериоризировав образ, выводит его в речь, мозг индифферентен к тому, реальны или нереальны истоки порожденных им мыслей, эмоций, интенций, истоки произведенных речевых произведений.

Интересно, что образ, получаемый во время соприкосновения с виртуальной реальностью, формирующийся на основе различных сенсорных модальностей, таких, как зрение, слух и осязание, с речью по факту не связан, но отделен от нее своеобразной «ментальной мембраной». Однако в процессе внутреннего диалога или монолога происходит постепенная интериоризация образа во внутреннюю речь. В свою очередь, внутренняя речь и универсальный предметный код дают «пищу» для мышления индивида, что в дальнейшем сказывается на изменениях в личности.

Особо следует отметить появление «белого шума» – звуковых воздействий, которые не имеют высотной и тембровой определенности, непрерывны и равноамплитудны во всем диапазоне частот спектра (например, шипение пара) [Психологический словарь, электронный ресурс]. В нашем случае это обрывки игровых действий, остаточные воспоминания,

полученные в виртуальном мире, торговые «выкрики» (практически во всех играх жанра ММОРПГ геймерам приходится продавать и покупать оружие, снаряжение, зелья, услуги и прочие полезные и не очень полезные вещи). В «белый шум» входят также объявления о наборе команды для выполнения задания, звуки окружающего мира, будь то природа (журчание рек, пение птиц, шум дождя и т. д.) или звуковые дорожки монстров или крипов, играющие при атаке, смерти и т. д. Собственно, благодаря такой тщательной детализации создается эффект слияния виртуального мира с реальным.

Вкратце остановимся на особенностях слова как носителя информации в виртуальной реальности. Особенность интернет-пространства как сферы коммуникации заключается в переплетении устной и письменной речи, вербальной и невербальной форм сообщения. В Интернете встречается собственно устная речь (например, при устном общении в скайпе, в онлайн игре), собственно письменная речь (например, на литературных порталах, на сайтах электронных журналов), а также смесь этих двух форм речи – «устно-письменная» речь (в чатах, на форумах, в электронных письмах) [Лутовинова, 2009]. Устная речь чаще является неподготовленной, письменная речь может быть скорректирована. В устной речи нет черновых вариантов, тогда как в письменной речи есть время, чтобы обдумать ответ или восполнить пробелы в своих знаниях при помощи электронных энциклопедий. В устно-письменной речи, будь то форум на сайте, обсуждение в социальных сетях или чат в игре, в письменную речь привносятся многие элементы устной речи, общение часто имеет спонтанный и неформальный характер, скорость и экспрессия играют огромную роль. Пока привыкший к традиционной аргументированной дискуссии пользователь ищет интересующую его информацию в сети, тема разговора может смениться уже несколько раз, а за самим пользователем закрепится ярлык «тугодум». Как правило, в интернет-коммуникации наблюдается баланс между спонтанной и обдуманной речью, речь, фиксированная в виде сообщений, с одной стороны, неформальна, а с другой – четко выражает

интенции коммуникантов и идею сообщения, достаточно ясна и аргументированна [Лебедева, 2002].

Правила, регламентирующие эту интернет-коммуникацию, основаны на двух важнейших параметрах – скорости и удобстве. Отправитель сообщения стремится отправить его как можно скорее, прилагая минимум усилий, получатель же желает принять сообщение в таком виде, в котором ему не пришлось бы тратить время на расшифровку. Благодаря балансировке усилий обеих сторон достигается эффективная коммуникация.

Повышенной скорости отправки сообщений участники компьютерно-игрового дискурса добиваются путем нивелирования роли грамматики, обильного использования сокращений и заимствований (неассимилированной лексики), терминоидов компьютерно-игровой тематики. Эмоциональная составляющая общения достигается при помощи дополнительного канала общения, выражающего невербалику. В большинстве случаев это смайлики, знаки препинания и дифференцированное использование шрифтов, например, «писать капсом» (использовать заглавные буквы) означает крик. Более подробно особенности письменной и устной речи в компьютерно-игровой коммуникации рассматриваются во второй главе.

## **1.2. Виртуальная реальность и компьютерные игры**

Прежде чем перейти непосредственно к компьютерным играм, истории их развития и анализу особенностей компьютерно-игрового дискурса, целесообразно обозначить связь между компьютерными играми и виртуальной реальностью. Как мы отмечали в разделе 1.1.1, «виртуальный» в настоящее время наиболее адекватно было бы определить, как реализующийся в компьютерных условиях. Бесспорно, само понятие виртуальности было известно и использовалось со времен античности, о чем мы уже писали, но только современное программное обеспечение позволило

человечеству создать общую виртуальную реальность. До этого момента каждый среднестатистический человек жил и пребывал в своей индивидуальной виртуальности, будь то мечтания о будущем или воспоминания о прошлом. Создание и развитие компьютерных технологий изменило общественную парадигму. Теперь для того, чтобы участвовать в танковых боях, нет необходимости идти в армию, достаточно лишь взять в руки джойстик или мышь с клавиатурой. Более того, в виртуальности у пользователя есть шанс начать с нуля, на общих основаниях и это мотивирует его играть, развиваться, исследовать искусственные миры.

Важной составляющей данного процесса является техника и программное обеспечение, необходимые для массовой дистанционной коммуникации. Первые восьмибитные игры на Денди или Сеге (игровые приставки с джойстиками, подключающиеся к телевизору и позволяющие участвовать в игре) отличались низким уровнем графики и звука. В World of tanks два квадратика ползали по экрану телевизора, разрушая препятствия и охотясь друг за другом. Несмотря на низкий уровень графики, эта игра затягивала и спланивала игроков лучше многих психологических тренингов. Таким образом, компьютер, игровые приставки, программное обеспечение (операционная система, установочные файлы игры, программы для передачи сообщений и т. д.), игровые девайсы (устройства) – это необходимые условия для проникновения в виртуальную реальность и совместного участия в ней. Это то, без чего виртуальность существовать может, но доступа у пользователя не будет, таким образом, сам компьютер, мышка, клавиатура – это своеобразные инструменты для входа, «ключи» в другой мир.

### **1.2.1. Статистика и история компьютерных игр**

По результатам исследования Entertainment Software Association, в 2011 году 79% населения США играли в компьютерные игры [Theesa, электронный ресурс]. В 2014 году около 950 миллионов людей играли в

компьютерные игры, только в Китае количество геймеров превысило 517 миллионов человек [3dnews.ru, электронный ресурс]. По данным компании Newzoo, в России на июль 2015 года насчитывалось около 59,5 миллионов геймеров, в число которых входят как тысячи «прогеймеров» и «профессиональных киберспортсменов», так и миллионы обычных игроков и десятки миллионов нубов (от англ. noob – новичок) [Newzoo Summer Series #7: Russian Games Market, электронный ресурс]. Если эта цифра верна, то около 42% населения РФ играют в компьютерные игры. Если сравнивать упомянутые данные с мониторингом геймеров, проведенным компанией EnjoyIT в 2011 году, то получится, что количество геймеров увеличилось в 60 раз. Кроме того, специалисты компании Newzoo подсчитали, сколько денег было потрачено россиянами в 2015 году на компьютерные игры: общая сумма вложений геймеров (покупка игр, донат (от англ. donate – жертвовать), другими словами, обмен реальных денег на виртуальную валюту) составила около 1,3 миллиарда долларов США. По данным компании EnjoyIT, от 35 до 45% геймеров России находятся в возрастной категории 40+, на аудиторию 1–14 лет приходится еще 25%, в возрасте от 14 до 40 лет – около 40%.

История компьютерных игр насчитывает чуть более 70 лет. Когда появились первые компьютерные игры, никто не мог им предсказать того фурора, который они произведут. Первые компьютерные игры были совсем не похожи на игры сегодняшние, которые представляют собой чуть ли не полноценное продолжение реальности. Изначально игры были схематичны и довольно неудобны для игрока. Пожалуй, первой в мире игрой с использованием вычислительной машины стала Space War – «Звездная война», которая была разработана для компьютера PDP-1 в 1962 году. В Space War два квадратика изображали космические корабли, в задачу которых входило стрелять друг в друга на поражение мерцающими точками и уворачиваться от схематичных астероидов. Игроки могли поворачивать корабли и ускорять их движение, а цель игры была предельно проста – вывести противника из строя прежде, чем это сделает он. В то время редкие

обладатели компьютеров этой игре были очень рады [Дашко, 2009: 310]. Еще в 1980-х и до начала 1990-х гг. уровень графики компьютерных игр был довольно примитивен. С тех пор компьютерно-игровая графика значительно совершенствовалась, отходя от условностей начального изображения: герои из простых, незамысловатых существ эволюционировали в детально изображенные создания, игры обрели великолепную графику, продуманный сюжет, реалистичный звук. Всплеск производства компьютерных игр пришелся на конец тысячелетия. Одним из результатов эволюции является многообразие видов. Эволюция компьютерных игр не стала исключением среди других эволюций [Липков, 2008: 168]. На сегодняшний день компьютерные игры включают в себя различные жанры и направления. Помимо упомянутых выше целей, таких как развлечение, стремление к победе в соревновании, совершенствование и достижения, получение наслаждения и коммуникация, их также объединяет то, что в них играют при помощи компьютера, игровой приставки, планшета, а играющего в них называют «геймером». На 15 мая 2017 года, по подсчетам игровой платформы [mobygames.com](http://mobygames.com), опубликовано более 63,762 официальных игр [Дэвид Мулих, 2017; Сколько игр в мире?, электронный ресурс].

Хотя история компьютерных и видеоигр охватывает шесть десятилетий, частью поп-культуры они стали только в конце 1970-х гг. Компьютерные игры работали на таких платформах, как осциллографы, университетские мейнфреймы и компьютеры ESDAC. В 1973 году компания Xerox создала прототип локальной сети (LAN). В 1974 году корпорация Intel выпустила микропроцессор Intel 8080, на базе которого был создан персональный компьютер Altair, названный так в честь порта для космического корабля Starship Enterprise из популярного в те годы сериала Star Trek. В 1976 году компания Xerox организовала первую локальную сеть из 100 рабочих станций, соединенных километровым кабелем, что было серьезным шагом на пути к созданию многопользовательских игр. В 1979 году была создана первая многопользовательская игра типа MUD (< англ. Multi User Dungeon –

многопользовательский мир), разработанная в университете Эссекса в Великобритании. Год спустя игра была интегрирована в сети ARPANET (предшественник Интернета), что способствовало распространению этой игры по всему миру.

В 1981 году появилась игровая приставка Sinclair Spectrum 48k. Эта небольшая консоль, подключаемая к монитору или телевизору, имела резиновые клавиши и приобрела немалую популярность, поскольку позволяла домашним пользователям заниматься программированием и играть в компьютерные игры. Первые игры – такие как Chaos от Mythos Games – даже поддерживали многопользовательский режим (до 8 игроков), хотя управлялись при помощи только одной консоли. В 1989 году процессоры Intel 486 ознаменовали переход персональных компьютеров к графическому интерфейсу, а также позволили значительно увеличить быстродействие игр благодаря встроенному математическому сопроцессору. В 1996 году компания ID Software, развив концепцию Doom и дополнив ее улучшенной трехмерной графикой, выпустила игру Quake, позволяющую игрокам двигаться в любом направлении. В 1999 году Intel произвела процессор Intel Pentium III. Тогда же Epic Games выпустила игру Unreal Tournaments – новый хит игрового рынка и LAN-конференций [Компьютер-пресс, электронный ресурс].

На чемпионате World Cyber Games в Сеуле в 2001 году призовой фонд составил 200 тысяч фунтов стерлингов – компьютерные игры превратились в доходный вид спорта. Битву в Counter Strike между командами Бельгии и Германии посмотрели около 8000 зрителей. В 2002 году технологии широкополосного доступа открыли возможности для многопользовательских игр в Интернете, хотя до сих пор по быстродействию и накалу атмосферы они не могут сравниться с играми по локальным сетям. В 2003 году состоялся розыгрыш первого Кубка мира по электронным видам спорта с участием около 150 тысяч игроков со всего мира. На финал, состоявшийся во Франции, съехались 358 игроков [Компьютер пресс, электронный ресурс].

В 2004 году Intel представила процессор Extreme Edition, открывший новые возможности для любителей современных компьютерных игр. В том же году был разыгран второй Кубок мира по электронным видам спорта с участием около 250 тысяч игроков из разных стран мира; в финале участвовали 800 геймеров. На тот момент почти все значимые соревнования по киберспорту финансировались крупнейшими компьютерными фирмами, сейчас же спонсорами крупных игровых турниров выступают фирмы, никак не связанные с компьютерными играми.

Сегодня несколько миллионов человек в мире имеют доступ к виртуальным мирам, более известным как MMORPG. Они тратят на жизнь в виртуальных измерениях не меньше времени, чем на другие свои потребности. Согласно исследованию Эдварда Кастронова, примерно треть взрослых игроков в EverQuest проводят в виртуальном мире больше времени, чем на реальной оплачиваемой работе. А ведь в Интернете существует более 30 MMORPG – огромных виртуальных государств с собственной денежной системой, политикой и историей. По некоторым данным, около 20 миллионов игроков со всего мира регулярно подключаются к серверам данных проектов, причем в ближайшие годы «параллельные миры» переживут настоящий «демографический взрыв»: число их жителей вырастет до 114 миллионов [Липков, 2008: 88]. На апрель 2016 года 1,8 миллиарда пользователей играли в компьютерные игры (включая игры на консоли) [В мире 1,8 миллиарда геймеров, электронный ресурс]. Из них профессиональных геймеров, зарабатывающих деньги при помощи игр, – 13576.

Как указывалось выше, развитие и совершенствование игр тесно связано с развитием компьютерного обеспечения и технологий. Сейчас многие составные части компьютеров разрабатываются чуть ли не специально для игр, например, дорогие видеокарты, стоимость которых доходит до половины стоимости удовлетворительного компьютера для работы в офисе. В свою очередь, все игры разрабатываются с учетом последних новинок

компьютерной техники, реагируя на все достижения и все ближе подходя к реальности изображения и звука. На сегодняшний день существуют поражающие своей правдоподобностью игры с хорошим графическим и звуковым оформлением, почти полностью имитирующим жизнь. Имеется и постоянно возникает огромное количество фирм, которые предоставляют все новые и новые игры крайне разнообразного характера.

Автор статьи [Tyler, электронный ресурс] сокрушается о том, что Россия – отсталая в игровом плане страна и сравнивает ее с Южной Кореей и США (странами с наиболее развитой индустрией компьютерных игр), забывая, впрочем, упомянуть о количестве самоубийств, смертей от остановки сердца перед компьютером, стрельбе по пешеходам и машинам – обо всем, что вызвано негативным влиянием компьютерных игр [Часовский, 2013].

### **1.2.2. Типологии компьютерных игр**

В настоящий момент существуют различные типы и виды компьютерных игр. Используя ряд источников: журнал ЛКИ («Лучшие компьютерные игры») [ЛКИ, электронный ресурс], данные игрового сайта GameDev.ru [gamedev.ru, электронный ресурс], For-gamer.com [for-gamer.com, электронный ресурс], 2gametime.ru [2gametime.com, электронный ресурс], мы проанализировали представленные в них компьютерные игры и по нескольким основаниям выявили нижеследующие типологии, расширив и дополнив их.

Первая типология составлена по жанру компьютерной игры:

1. Экшен (от англ. action – действие), или 3D-шутеры (от англ. shoot – стрелять), «бродилки-стрелялки» (от англ. action – действие) – один из самых популярных видов компьютерных игр, в которых успех игрока в большой степени зависит от быстроты его реакции и способности оперативно принимать верные решения.

1.1. «Шутеры» «от первого» и «от третьего лица» – вид игр, в которых игроки должны уничтожить противника с помощью холодного и огнестрельного оружия. Достигая определенных результатов, игрок переходит на следующий уровень. В отличие от остальных жанров компьютерных игр этот зачастую «играется от первого лица».

1.1.1. «Кровавые шутеры» – вид игр, в котором игроку, который в большинстве случаев действует в одиночку, нужно уничтожать противников при помощи различного оружия.

1.1.2. «Тактические шутеры» (от англ. tactical shooter, также встречается название «командный шутер») – поджанр 3D-шутеров. Тактический шутер может быть с видом как «от первого», так и «от третьего лица». Главная особенность, отличающая тактические шутеры, – более реалистическая симуляция боевых условий.

1.2. «Файтинги» (от англ. fight – драка) – игры, сюжет которых складывается из поединков двух и более «файтеров» с применением оружия, магии и рукопашного боя.

1.2.1. Beat 'em all (от англ. beat them all – избей их всех) – жанр компьютерных игр, основной чертой которого является рукопашная схватка главного героя против огромного количества более слабых врагов.

1.2.2. «Слэшер» (от англ. slash – рубить), или «чоппер» (от англ. chopper, буквально «рубилка», от англ. chop – рубить) – особая разновидность компьютерных и видеоигр, очень похожая на жанр Beat 'em up, но специализирующаяся на холодном оружии.

1.3. «Экшен-аркада» (от англ. arcade) – компьютерные игры с нарочито примитивным игровым процессом, где преобладает силовое решение проблем. Некоторые журналы о компьютерных играх выделяют их как отдельный жанр и причисляют к ним платформеры.

1.4 «Стелс-экшен» (от англ. stealth – хитрость, уловка) – жанр компьютерных игр, в которых игроку требуется незаметно перемещаться,

прятаться, скрытно и незаметно убивать врагов и избегать обнаружения, чтобы выполнить миссию.

2. Симуляторы/Менеджеры – вид компьютерных игр, имитирующих управление каким-либо процессом, аппаратом или средством передвижения. Для симулятора очень важна реалистичность и полнота моделируемого объекта. Цель хорошего симулятора – максимально приблизить условия управления объектом к реальным.

2.1. Технические симуляторы или игры-симуляции (игры-симуляторы), в которых как можно более полно имитируется физическое поведение и управление каким-либо сложным объектом технической системы (например, боевым истребителем, автомобилем и т. д.).

2.2. «Аркадные игры» (от англ. arcade – пассаж; галерея игровых автоматов) имеют примитивный сюжет и несложный игровой процесс, не меняющийся в течение игры. В большинстве аркадных игр для достижения результатов игроку нужно проявлять хорошую реакцию, действовать инстинктивно и быстро.

2.3. Спортивные гонки – один из наиболее популярных видов игр, в которых игроку, движущемуся на транспортном средстве, нужно первым прийти к финишу.

2.4. Экономический менеджер, или симулятор (от англ. economic simulation game) – жанр компьютерных игр, основанный на отображении экономических рыночных процессов. Целью игрока, руководящего неким предприятием, является извлечение виртуальной прибыли.

2.5. Спортивный менеджер – жанр компьютерных игр, совмещающий спортивный и экономический симулятор.

3. «Стратегии» (стратегические компьютерные игры) – требуют от игрока планирования и выработки определенных стратегий и тактик для достижения необходимой цели, например, победы в военной операции или захвата вражеского государства. Игрок управляет не единственным персонажем, а армиями, городами, государствами или даже цивилизациями.

### 3.1. «Стратегии» по схеме игрового процесса.

3.1.1. «Стратегии» в реальном времени (от англ. real-time strategy, RTS) является жанром стратегических компьютерных игр, в которых отсутствует очередность ходов (в отличие от компьютерных или настольных пошаговых стратегий).

3.1.2. Пошаговые «стратегии» (от англ. Turn-Based Strategy, TBS) – жанр компьютерных игр, основной особенностью которого является то, что игроки совершают ходы по очереди, в противоположность стратегии в реальном времени.

3.1.3. Карточные «стратегии» – компьютерные версии настольных коллекционных карточных игр.

### 3.2. «Стратегии» по масштабу игрового процесса.

3.2.1. «Варгеймы» (от англ. war – война, game – игра, «военная игра») – разновидность стратегических игр, в частности, настольных и компьютерных. «Варгеймы» призваны имитировать в виде игры военные конфликты, как реальные, так и вымышленные.

3.2.2. Глобальные стратегии (от англ. grand strategy) – жанр компьютерных игр, в которых играющему предоставляется возможность управлять всем государством или цивилизацией. В английском языке жанр называется 4X: «eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate» – «исследуй, расширай, эксплуатируй, уничтожай» (4И).

3.2.3. «Симуляторы бога» (от англ. God game) – стратегические игры, в которых игроку предстоит выступить в роли «бога» – некоей сверхъестественной сущности, заботящейся о целом небольшом народе.

4. Приключения (от англ. adventure – приключение) – игровое повествование, в которой управляемый игроком герой продвигается по сюжету и взаимодействует с игровым миром посредством применения предметов, общения с другими персонажами и решения логических задач.

4.1. Текстовая приключенческая игра или текстовая игра (от англ. Interactive fiction – интерактивная литература) – разновидность

компьютерных игр, в которых общение с игроком осуществляется посредством текстовой информации.

4.2. Графический квест (от англ. quest – загадка) – игра-рассказ, в которой персонаж продвигается по сюжету и взаимодействует с игровым миром с помощью подсказок, предметов и символов. Последние игрок получает при общении с другими персонажами и решении логических задач.

4.2.1. Головоломки, паззлы (от англ. puzzle) – название поджанра компьютерных игр, целью которых является решение логических задач, требующих от игрока использование логики, стратегии и интуиции или в иных случаях – некоторого наличия удачи.

4.3. Приключенческий боевик (от англ. Action/Adventure – приключенческий боевик) – жанр компьютерных игр, сочетающий элементы квеста и экшена.

4.4. Симулятор свиданий – жанр компьютерных игр, тесно связанный с романтическими аниме. Как правило, это либо игра, по которой снято аниме, либо игра, которая сделана по мотивам аниме. Сюжет и цель в играх этого жанра концентрируется на том, чтобы добиться успеха в романтических отношениях.

4.5. «Визуальная новелла», «визуальный роман» – жанр компьютерных игр, подвид текстового квеста, в котором зрителю демонстрируется история при помощи вывода на экран текста, статичных (либо анимированных) изображений, а также звукового и/или музыкального сопровождения.

5. Музыкальная (ритмичная) игра (от англ. rhythm game, rhythm action – ритмичная игра, действие) – жанр компьютерных игр, где во главу ставится музыкальная составляющая, а от игрока требуется наличие чувства ритма.

6. Ролевые игры, РПГ (от англ. RPG – Role-Playing Games), или компьютерные ролевые игры – игры, основанные на элементах игрового процесса традиционных настольных ролевых игр.

6.1. Тактические РПГ (от англ. tactical role-playing game, TRPG) – жанр компьютерных игр, сочетающий элементы компьютерных ролевых игр и

компьютерных стратегических игр. Основной акцент игрового процесса в тактических ролевых играх сделан на принятии тактических решений во время боя.

6.2. ММОППГ (от англ. MMORPG < Massively multiplayer online role-playing game – массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра) – вид ролевых компьютерных игр, в которых реальные игроки взаимодействуют друг с другом в виртуальном мире. Главные отличия от РПГ состоят в неограниченном числе участников и непрерывности игрового процесса, который протекает круглосуточно, в то время как игроки посещают виртуальный игровой мир по мере возможности.

6.3. Многопользовательская ролевая мобильная игра дополненной реальности – игра, в которой игроки используют свои смартфоны с GPS для того, чтобы выполнять определенные действия с виртуальными существами, появляющимися на экране мобильного телефона, «как если бы они находились в реальности». Наиболее яркий пример – игра Pokemon Go.

Вторая типология компьютерных игр основана на целях (задачах) этих игр:

1. Развлекательные игры. К ним относятся все упомянутые выше жанры компьютерных игр. Сюда же входят и казуальные игры (от англ. casual – обычный, обыкновенный, лат. casualis – «случайный») – компьютерные игры, предназначенная для широкого круга пользователей, в которые играют от случая к случаю, между делом, чтобы «убить» время. Ввиду своего предназначения, такие игры, как правило, обладают достаточно простыми правилами и не требуют от пользователя хорошего владения компьютером.

2. Обучающие игры – программное обеспечение, тренирующее и обучающее человека в игровом режиме. Может применяться как для обучения, так и для развлечения. Усвоение материала проверяется тестом, предлагаемым в конце каждого этапа обучения.

Третья типология компьютерных игр основана на следовании канону (традиции) или отходу от него:

1. Традиционные и настольные – термин, означающий следование заложенным в досетевую эпоху традициям ролевых игр.

2. «Инди-игры» (от англ. indie games – «независимые игры») – игры, создаваемые независимыми разработчиками. «Инди-игры» – альтернатива крупным («мейнстримовым») и традиционным системам. Так как разработчик сам создает правила, не опираясь на канон, данные игры более открыты для эксперимента и творчества, в большинстве своем эта категория игр не нацелена на коммерческий успех.

Четвертая типология компьютерных игр — по количеству игроков:

1. Одиночная игра. В этом случае компьютерная игра представляет собой интерактивную 3D-книгу, где геймер, подобно читателю, следит за развитием сюжета, сопереживает герою (в случае компьютерных игр от первого лица живо переживает свои события: «Меня убили!», «Меня не проведешь!»). Даже структура книги и одиночной компьютерной игры, ориентированной на прохождение, сходны: обе имеют следующие элементы: экспозицию, завязку, развитие действия, кульминацию, развязку и постпозицию, а также, в некоторых произведениях, пролог и эпилог.

2. Многопользовательская командная игра MOBA (< англ. Multiplayer Online Battle Arena, буквально «многопользовательская онлайн-боевая арена»), действие которой разворачивается на арене или в пределах ограниченного игрового пространства. Мы выносим данный тип игр в отдельный и отличаем его от массовой многопользовательской ролевой онлайн-игры в связи с тем, что данный тип игр имеет одну магистральную сюжетную линию и конечную цель.

3. Массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра, или MMORPG (англ. MMORPG < Massively multiplayer online role-playing game) – компьютерная игра, основной чертой которой является взаимодействие большого числа игроков в рамках виртуального мира. MMORPG являются ролевыми играми, которые могут быть представлены в том числе и в браузерном виде.

Пятая типология компьютерных игр основана на взаимодействии игроков:

1. Игры, ориентированные на одиночное прохождение, включая «экшен» (от англ. action) – жанр динамичных компьютерных игр от первого лица, RPG (от англ. Role-playing game) – ролевые игры, где игроки «отыгрывают» своих персонажей в соответствии с принятыми правилами игры, а также игры типа карточной игры «Солитер».

2. Игры, ориентированные на групповое прохождение или участие, включая групповой «экшен» и PRG.

3. Игры, ориентированные на дуэль или соревнование между несколькими игроками, включая файтинги (от англ. fighting – бой, драка, поединок, борьба) – жанр компьютерных игр, имитирующих рукопашный бой малого числа персонажей в пределах ограниченного пространства, называемого ареной.

4. Игры, ориентированные на взаимодействие очень большого количества игроков в виртуальном мире (всевозможные MMORPG типа WOW, Lineage II и т. д.).

В первых двух случаях (кроме игр типа «Солитер») автор создает для геймера различные ситуации и как бы предлагает ему делать свой выбор, хотя в конечном счете все варианты развития сюжета прописаны заранее, причем геймер не возражает против такого положения вещей. В случаях, когда игры ориентированы на групповое прохождение или на взаимодействие очень большого количества игроков, геймеру важна не только сама игра, но и коммуникация, взаимодействие с игроками в той или иной роли.

Шестая и седьмая типологии заимствованы нами у В. С. Собкина и Ю. М. Евстигнеевой [Собкин, Евстигнеева, 2001: 156]. Шестая типология основана на восприятии персонажа:

1. Компьютерные игры, предоставляющие «вид от первого лица» («из глаз»).

2. Компьютерные игры, предоставляющие «вид от третьего лица» («из-за плеча»).

При этом, по мнению некоторых исследователей, восприятие персонажа не является ключевым фактором увеличения «эффекта присутствия» [Лузаков, 2012: 8].

Седьмая типология основана на содержательности компьютерных игр, в рамках этой типологии игры делятся на 1) ролевые и 2) сюжетные.

Принципиальное различие между ними состоит в том, что в первом типе игр на первое место выносятся «прокачка» героя – повышение уровня, выбор навыков, тщательное стратегическое планирование развития персонажа, тогда как во втором типе упор делается на «закрученный» сюжет. Пользователь, играя, выполняет сюжетные задания, повышает уровень и выбирает навыки только с целью пройти игру до конца. Зачастую в данном типе игр отсутствует свобода выбора развития персонажа. Если геймер играет за воина, то при получении уровня ему доступна только одна новая способность, например, «круговой удар». Ролевые игры можно охарактеризовать фразой – «игра ради прокачки», а сюжетные – «прокачка ради игры».

### **1.2.3. Негативное и позитивное влияние компьютерных игр**

Если еще совсем недавно «бомбой замедленного действия» называли телевизор, то сегодня незаметный удар по нашему здоровью и здоровью наших детей наносит Интернет и компьютерные игры [Николаева, 2008: 14-15]. Мы не будем спекулировать на этой теме, но полагаем, что в случае феномена компьютерных игр и формируемого на их основе клипового мышления верно изречение: «всё есть яд, и всё есть лекарство». Играя в компьютерные игры, человек может как натренировать определенные полезные для него и общества навыки, усовершенствовать стратегическое мышление, повысить оперативность, скорость реакции, внимательность к

деталюм, улучшить коммуникационные способности и лидерские качества, так и навсегда остаться инфантильным непроизводительным потребителем, стать игроманом или шизофреником. Констатировав факт массового погружения или бегства в компьютерные игры, попытаемся перечислить их основные отрицательные и положительные стороны, влияющие на сознание игроков.

Начнем с отрицательных сторон.

1. Аддиктивность компьютерных игр, формирующая потребность пребывания в постоянном трансе, погруженности, состоянии азарта, в динамичной смене действия, необходимость потреблять яркие образы. Такого рода аддикция может приводить к неспособности находить интерес в повседневной действительности, которая представляется серой и тягостной, к избеганию внесетевого общения, к нежеланию методичной производительной или образовательной деятельности.

2. Чужеродность, отражение концептов и ценностей иной культуры: в подавляющем большинстве случаев сюжетно-игровая канва компьютерных игр произрастает из «чужой почвы», чему сопутствует игнорирование и утрата национальных символов, образов, сюжетов, ценностей; культивирование инокультурных символов, ролевых моделей и моделей поведения.

3. Грубое концептуальное искажение или игнорирование исторических и культурных реалий. Скажем, многие игры посвящены такому грандиозному событию XX века, как Вторая мировая война. Благодаря пестуемым мифам об этой войне как в компьютерных играх, так и в других идеологизированных дискурсах, большинство американцев свято верят, что во Второй мировой войне победили именно они. Более того, эта идея навязывается всему миру. Сегодня и российские школьники имеют подчас самые неожиданные представления о Второй мировой войне, слепленные из компьютерных игр, сетевых анекдотов и фильмов, которые показывают по телевидению. Яркий пример — игра *Company of Heroes 2* от канадских

разработчиков. В игре есть миссия, где советские войска жгут собственные деревни, чтобы они не достались врагу, при этом оказывается, что солдаты сжигают дома с людьми внутри. Карта специально сделана так, что игрок, который впервые играет, подводит войска со стороны выхода из домов и получается, что он сжигает не просто дом, но и выбегающих оттуда мирных жителей. Историко-идеологические подтасовки в этой игре разобраны в материале отечественного блогера Баженова Евгения, который выступает под псевдонимом Badcomedian (<http://carambatv.ru/movie/bad-comedian/company-of-heroes-2/>).

Ученый секретарь Музея Победы, историк Сергей Белов отмечает, что в игре «Call of Duty 14: WWII» в принципе отсутствуют миссии, в которых игрок выступал бы на стороне Советского Союза. В этой игре показано бегство советских солдат; в игровых сценах и диалогах ставится под сомнение умение русских воевать (например, солдат отправляют в атаку, выдав им всего одну винтовку на троих), преувеличивается роль заградотрядов, ставится под сомнение даже сама необходимость сопротивления гитлеровцам. Таким образом создатели игры пытаются вызвать негативное отношение к советской армии в целом. При этом количество только легально проданных копий игр серии «Call of Duty» за 2003–2016 гг. достигло планки в 250 млн, не считая пиратских скачиваний (<https://vz.ru//society/2019/3/30/970735.html>).

Есть много других примеров грубых политизированных искажений истории или информационной асимметрии в компьютерных играх. Так, в списке стран, доступных в игре Battlefield 1, которая посвящена Первой мировой войне, на момент релиза значились Великобритания, Германия, Австро-Венгрия, Италия, Османская империя и США. Разработчики «забыли» добавить Российскую империю и Францию. Францию обещали добавить позже в дополнениях, но о России просто промолчали. Для многих молодых людей игра станет источником информации о Первой мировой войне, из которой они узнают, что в ней победили американцы

(<https://lenta.ru/news/2016/11/01/battlefield/>). Как полагает Е. Плеханов, представитель отечественной отрасли игровой промышленности, факт замалчивания ключевого участия нашей страны в Первой мировой войне демонстрирует пример самовоспроизводства трендов, когда «мейнстрим» представления о России на западе – это «агрессивная» Россия. По историческим данным, Россия была основным воюющим государством в Первой мировой войне, США же были ее союзником. Однако это не согласуется с указанным трендом, поэтому Россию «просто не добавили».

4. Погружение в фундаментально неравноправный, несправедливый мир, отрицающий традиционные моральные и религиозные ценности. Так, награды и наказания в этом мире определяются игровой эффективностью и деньгами, а не привычными представлениями о добре и зле. В этическом плане игры основаны на более примитивных, архаичных либо инфантильно-регрессивных ценностях, нежели развитая мораль: сила, ловкость, утрированная сексуальность или устрашающие черты, решительность, дерзость, хитрость, стремление к превосходству, победе любой ценой, безжалостность, «верность стае», иерархия, грубый юмор. Герои, репрезентирующие «добро» и «зло», грубо схематичны, их отличие носит сугубо внешний характер. При этом «добро» и «зло» уравниваются, и, по правилам, злые силы могут одержать победу над добрыми так же, как и наоборот. Зачастую в компьютерных играх разыгрываются антихристианские, инфернальные сюжеты. В этом случае злые персонажи изображаются привлекательными, очаровывают даже больше положительных, например, в уже упомянутых «Вратах Балдура» (англ. Baldur's Gate). В компьютерно-игровых чатах весьма распространены сниженная и нецензурная лексика, нацеленная на оскорбление, агрессивный, вызывающий тон, низкие формы общения в целом.

5. Формирование игрового и клипового сознания. Игроки привыкают к игре и ожидают такого же развития в делах в реальной жизни. Они становятся инфантильны, ожидают от жизни правил, заданных игрой. Любая

компьютерная игра, даже условно-бесплатная – это коммерческий проект (за редким исключением), соответственно и набор инструментов по привлечению и удержанию потребителей практически однотипен. Это создание конкуренции, например, «на следующем уровне, ты сможешь купить крутой меч, который увеличит твою силу на +7!». Отсюда основные мотивы игроков: стать успешней, стать популярней, сильней, основные инструменты для этого – набор уровней, всевозможное оборудование, которое можно покупать за реальные деньги. На первое место выходит идея личного «могущества», ради этого задействуются все усилия игроков. Разработчиками пестуется миф о «равных возможностях всех игроков», они действительно равные при старте игры и до внесения первого доната (от англ. Donation – плата за пользование виртуальными преимуществами), и все геймеры привыкают к правилу, что донатеры (игроки, пользующиеся реальными деньгами с целью создать виртуальные преимущества) – неизбежное зло, которому можно противопоставить только свой навык, опыт и владение информацией, что означает – нужно больше времени проводить в игре.

6. Развитие черт мифологического и магического мировоззрения. Игроки привыкают к магии и другим сопутствующим реалиям магического сознания (например, к тотемам: «тотем медведя дает силу, ловкость, но при общении с компьютерными персонажами идет понижение харизмы» [Игра, электронный ресурс «WildSouls»]). В картину мира пользователя встраиваются архаичные элементы, будь то поклонение предкам, забытые культы, медитация, ожидание «чуда» без трудовых вложений.

7. Негативное влияние на физическое и психическое развитие. Научно зафиксировано появление «компьютерных болезней», обусловленных многочасовым пребыванием в виртуальном пространстве, как соматических, включая заболевания опорно-двигательного аппарата и мышечной мускулатуры [Фомичева, 1991: 37], так и психологических. Появились такие формы психологической зависимости, как интернет-зависимость и

компьютерно-игровая зависимость. Некоторые исследователи называют и само появление, и распространение компьютерных игр «эпидемией XXI века» [Николаева, 2008], что в связи с вышеуказанными явлениями впору понимать буквально. Наибольшую опасность, по мнению ряда психологов, представляют собой ролевые игры, поскольку сама механика игры состоит во «вхождении» человека в игру, интеграции его с компьютером, потере индивидуальности и отождествлении себя с компьютерным персонажем [Иванов, 1999]. Погружаясь в модель поведения сильного, но грубого персонажа, разыгрывая в игре роль сексуальной и безжалостной «стервы» геймеры могут перенести эти черты на свое поведение в реальности.

Компьютерные игры также оказывают критическое воздействие на образ жизни играющих индивидов. Постоянное недосыпание, сбой выработанного режима дня, игнорирование повседневных обязанностей – результат пристрастия к компьютерным играм. У 80% начавших играть учеников снижаются результативные показатели по основным предметам. Один из опрошенных нами геймеров признается: «Дота затягивает, я думаю, что я удачно через неё прошел и вовремя одумался. Конечно, я желаю, чтобы родители смотрели за детьми и старались их оградить от этого. Ведь у человека появляется возможность создать своего персонажа и найти новых друзей, можно сидеть всю ночь, и идти в школу совсем неохота».

С другой стороны, игрок в компьютерные игры может рассматриваться сверстниками как более самостоятельный, «свободный» и менее зависимый от опеки взрослых. По результатам проведенного нами анкетирования с сентября 2010 по май 2013 года, осуществленного на базе средней образовательной школы № 84 города Челябинска среди учащихся 5–9 классов в количестве 120 респондентов, компьютерные игры влияют на авторитет школьника, повышая его репутацию. Так, учащийся, находившийся на низкой в социальном плане позиции в своем классе, после пары комментариев, связанных с компьютерными играми, значительным образом повысил свой негласный рейтинг. Так как ребята ничего не знали об

эксперименте, интересно было наблюдать за постепенной популяризацией компьютерных игр в параллели шестых классов. Показателем «крутости» среди большинства мальчиков этого класса стало не знание марок машин или пересказ новинок кинопроката, а то, «стоит ли на компе» GTA IV или Call of Duty: Modern Warfare. Также складываются группы по интересам: фанаты игры Counter Strike, почитатели Dota или же совсем «пропащие» ребята, связавшие свою жизнь с WOW (многопользовательская онлайн-игра World of Warcraft) или L2 (многопользовательская онлайн-игра Lineage).

Теперь остановимся на сторонах, обеспечивающих положительное влияние на сознание геймера:

1. Правдоподобная имитация ситуаций, связанных с риском, необходимостью достижения результата за определенный (короткий) промежуток времени, способствует развитию операционального и стратегического интеллекта, а также увеличения скорости реакции/принятия решения на 25% [Video Games Lead to Faster Decisions that Are No Less Accurate, электронный ресурс];

2. Строгая логика правил компьютерных игр, с одной стороны, и разнообразные типы игрового нарратива, с другой, способствуют развитию мышления и воображения. Компьютерный игрок привыкает перемещаться из одного виртуального мира в другой, воспринимать незнакомые ситуации и адаптироваться к ним [Войскунский, 2003].

3. Необходимость быстрых смен видов деятельности, приспособление к новым, неожиданным ситуациям, типичная в играх, обеспечивает оперативность переключения внимания и принятия решений, а также развитую интеллектуальную гибкость в бурно изменяющемся обществе XXI века.

4. Дальнейшее совершенствование информационных технологий позволит создавать программно-технические комплексы, особенно системы дополненной реальности, которые могут стать своеобразными тренажерами для различных человеческих функций, профессий и т. п. Обучение через

игры – плодотворный и перспективный метод, который может с успехом использоваться на практике. Вместе с тем, учитывая, что владельцы, проектировщики и разработчики компьютерных игр живут в недружественных по отношению к России странах, стремящихся к мировой гегемонии, те навыки и модели поведения, которые планируются ими для российских геймеров, могут носить специфический и избирательный характер.

5. В условиях отсутствия национальной идеологии, размытых идеалов и ценностей, отсутствия стабильности в обществе и экономике компьютерные игры могут служить безопасным средством отвлечения внимания и ухода в виртуальную реальность потенциально проблемной публики. Впрочем, следует снова сделать оговорку о специфических целях компьютерных технологий для российских пользователей.

6. Как предполагают некоторые футурологи, внедрение в социальную жизнь концепции «общества игры» может дать реальную альтернативу «обществу потребления». В подобном обществе социальный статус будет определяться не материальным, а статусным потреблением. Консумеризм и потребность карьерного роста в служебной иерархии сменится эволюцией и «прокачкой» личности в рамках плавающих и параллельных иерархий. Таким образом, одновременно с решением проблемы исчерпания ресурсов из-за сверхпотребления теоретически такая модель способна решить проблему привлекательных мест в альтернативных иерархиях.

7. Как ни парадоксально, социализация – одно из следствий игрового общения. Частое общение в игре рано или поздно переносится на общение в виртуальной и реальной жизни, это может быть «Скайп», «Тимспик», «Телеграм», «ВКонтакте» или даже телефон. В дальнейшем организуются встречи «сокланов» – игроков, состоящих в одном клане, «сходки» фанатов, встречи по интересам. Общение в компьютерных играх, как и любое взаимодействие в сети, основанное на порожденном и межличностном интересе, также влияет на идентификацию и самоидентификацию личности.

### 1.3. Понятие «дискурс» в современной теории дискурса

Несмотря на то, что дискурс как явление рассматривался еще в античных трактатах по риторике, научное изучение данного сложного и многоаспектного явления началось в середине 1960-х годов [Дейк, 1989; 1998]. Понятие «дискурс» прошло долгий путь эволюции от исследования в трудах Э. Бенвениста, З. Харриса и М. Фуко до современной теории дискурса. Первое лингвистическое употребление этого термина отмечается в названии статьи «Дискурс-анализ» американского лингвиста З. Харриса, опубликованной в 1952 г. С точки зрения З. Харриса, дискурс – это простое сцепление фраз, непрерывное высказывание [Харрис, 1962]. Последователь Ф. де Соссюра в вопросах дихотомии языка и речи, Э. Бенвенист считал дискурсом речь говорящего, различая ее с логически выстроенным объективным повествованием. Предметом его исследования был «самый акт ситуации, в которых он реализуется, средства его осуществления» [Бенвенист, 2002: 313]. Французский историк, социолог и языковед М. Фуко трактовал дискурс как «множество высказываний, принадлежащих одной формации» [Чернявская, 2001], рассматривая не само вербальное высказывание, а какой-то сегмент человеческого знания. Специалист в области дискурса Т. А. ван Дейк предложил следующие определения дискурса: в широком смысле дискурс – «это коммуникативное событие, происходящее между говорящим, слушающим (наблюдателем и др.) в процессе коммуникативного действия в определенном временном, пространственном и проч. контексте. Это коммуникативное действие может быть речевым, письменным, иметь вербальные и невербальные составляющие» [Дейк, 1989]. В узком понимании это «вербальная составляющая коммуникативного действия и говорят о ней далее как о «тексте» или «разговоре». В этом смысле термин «дискурс» обозначает заверченный или продолжающийся «продукт» коммуникативного действия,

его письменный или речевой результат, который интерпретируется реципиентами» [Дейк, 1989].

Тенденция к разграничению понятий *дискурс* и *текст*, при сохранении связи между этими понятиями, отмечается в научных кругах только в конце 1970-х – начале 1980-х годов. Отечественные исследователи В. А. Звегинцев, Ю. С. Степанов рассматривают текст как базовую единицу дискурса или его фрагмент. Н. Д. Арутюнова рассматривает дискурс как множество объединенных по одному признаку текстов или как целый текст. Е. С. Кубрякова и О. В. Александрова понимают под дискурсом «именно когнитивный процесс, связанный с реальным речепроизводством, созданием речевого произведения, текст же является конечным результатом процесса речевой деятельности, выливающимся в определенную законченную (и зафиксированную) форму. Текст может трактоваться как дискурс только тогда, когда он реально воспринимается и попадает в текущее сознание воспринимающего его человека» [Кубрякова, 2004]. В отличие от Е. С. Кубряковой и О. В. Александровой, А. Н. Кудлаева понимает под дискурсом «не само речевое поведение, а результат речевого поведения» [Кудлаева, 2006: 50]. Ю. Н. Караулов считает, что примером дискурса является сумма высказываний какого-либо персонажа художественного произведения, который выступает в этом случае как модель реальной языковой личности [Караулов, 2000; 2003]. Термин, получивший широкое распространение в научном сообществе в начале 1970-х годов, и соответствующее понятие до сих пор остаются в центре внимания исследователей.

Дискурс относится к феноменам, которым достаточно трудно дать точное и исчерпывающее определение. По мнению Н. Д. Арутюновой, дискурс – это целенаправленное социальное действие и «речь, погруженная в жизнь» [ЛЭС, 1990: 685]. В. И. Карасик, вслед за Н. Д. Арутюновой, понимает под дискурсом «текст, погруженный в ситуацию общения», имеющий «множество измерений» допускающий различные подходы в его

изучении: прагмалингвистический, структурно-лингвистический, лингвокультурный, лингвокультурологический и психолингвистический [Карасик, 2000: 5–6].

Несмотря на то, что анализ дискурса ведется с разных позиций, следующие предпосылки исследования остаются едиными:

1) статическая модель языка является слишком простой и не соответствует его природе;

2) динамическая модель языка должна основываться на коммуникации, то есть совместной деятельности людей, которые пытаются выразить свои чувства, обменяться идеями и опытом или повлиять друг на друга;

3) общение происходит в коммуникативных ситуациях, которые должны рассматриваться в культурном контексте;

4) центральная роль в коммуникативной ситуации принадлежит людям, а не средствам общения;

5) коммуникация включает докоммуникативную и посткоммуникативную стадии;

6) текст как продукт коммуникации имеет несколько измерений, главными из которых являются порождение и интерпретация текста [Карасик, 2013: 276].

В нашей работе дискурс рассматривается в большей степени с точки зрения лингвокультурологического и психолингвистического подходов, в русле которых нас интересуют отношения между языком и обществом, а также исследуемые еще Л. С. Выготским отношения между мышлением и речью. «В настоящее время многие языковеды признают, что для более полного понимания некоторых фактов языка необходим выход за рамки лингвистики в сферу тех психических процессов индивида, посредством которых языковой материал организуется в человеческом мозгу и в нужный момент извлекается» [Зорькина, электронный ресурс]. В целом дискурс представляется как сплав участников коммуникации, текста коммуникации и ситуации, в которую погружено общение.

#### 1.4. Свойства и психологическое воздействие виртуального дискурса

Прежде чем начать рассматривать непосредственно компьютерно-игровой дискурс, остановимся на более общем понятии – «виртуальный дискурс». Несмотря на значительное количество исследований, посвященных «виртуализации» человека и его дискурсов в киберпространстве или затрагивающих данную тематику [Валиахметова, 2001; Кондрашов, 2004; Аладышкина, 2006; Гриценко, 2011; Лутовинова, 2009; Зеленовская, 2014 и др.], на сегодняшний день виртуальный дискурс, на наш взгляд, исследован недостаточно. Это неудивительно: виртуальный дискурс в современном понимании «родился» с появлением и развитием области коммуникации в сети Интернет и поэтому весьма молод.

Виртуальный дискурс является особым явлением. С одной стороны, мы не можем анализировать виртуальное общение как живое общение, так как и сама среда общения, и само виртуальное пространство являются искусственными, но вместе с тем участниками коммуникации выступают реальные личности, использующие виртуальную среду как средство общения и «конструирующие адресата при помощи воображения и жизненного опыта с дополнением психологических проблем и стереотипов» [Бергельсон, 2004].

«Виртуальный» в понятии «виртуальный дискурс» прежде всего служит обозначением искусственности площадки общения, созданной при помощи компьютерных средств – программного обеспечения и самого аппаратного обеспечения или, другими словами, компьютерных комплектующих. Этот термин имеет синонимы и гипонимы: «компьютерный дискурс», «электронный дискурс», «интернет-дискурс», «сетевой дискурс» и, наконец, «компьютерно-игровой дискурс». Указанный ряд терминов разделяется по определенным семантическим признакам, обусловленным их номинацией. «Компьютерный дискурс» обозначает текст, погруженный в ситуацию общения при помощи технических средств связи, а именно, компьютера. «Электронный дискурс» обозначает текст, погруженный в ситуацию

общения при использовании электроники, к примеру, компьютера или сотового телефона, другими словами, данный термин имеет более широкое значение. «Интернет-дискурс», соответственно, обозначает общение в сети Интернет, «сетевой дискурс» – общение в сети: в Интернете (самая большая сеть в мире) или в локальной сети, которая может связывать два компьютера.

Многие исследователи сети Интернет, представляющие различные области науки, сходятся во мнении, что Интернет является новой сформированной социокультурной средой, где пользователь имеет возможность удовлетворить свои социальные потребности [Бальжирова, 2003: 13]. Кроме того, мы можем рассматривать виртуальный дискурс как лингвистический феномен, сочетающий в себе признаки личностно-ориентированного и статусно-ориентированного дискурса. Виртуальный дискурс, согласно Е. Н. Галичкиной, «представляя собой многожанровую функциональную разновидность публичной монологической и диалогической речи, характеризуется целым рядом специфических коммуникативных средств. Своеобразие речевого общения участников компьютерной коммуникации заключается не только в использовании профессионализмов, но и в комбинации лексических единиц, относящихся к разным стилям и регистрам, образованным в соответствии с прагматическими установками и целями общения в компьютерной сети» [Галичкина, 2001]. Л. М. Гриценко предлагает классификацию жанров виртуального дискурса, основываясь на исследованиях Н. Г. Асмус, Е. Н. Вавиловой, Е. Н. Галичкиной, Е. И. Горошко, А. Е. Жичкиной, Л. Ю. Иванова, Л. Ф. Компанцевой, О. В. Лутовиновой, С. Н. Михайлова и др. [Гриценко, 2010].

Мы определяем виртуальный дискурс как 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. В целом виртуальный дискурс представляется как сплав участников коммуникации, текста коммуникации и ситуации в виртуальном пространстве, в которую погружено общение. Л. М. Гриценко выявляет следующие виртуально-дискурсивные параметры:

1. Канал связи. Чаты, беседы, обсуждения, помы, репосты, лайки, приватный чат, групповой чат, общий чат, общение при помощи дополнительных средств связи – Skype, teamspeak, видеообращения, онлайн-трансляции.

2. Коммуникативная цель. Общение, поиск информации, хранение информации (отправлять самому себе сообщения в ВК или на почту), обсуждение и развлечение.

3. Тип коммуникантов. Любой человек, у которого есть компьютер и выход в Интернет.

4. Хронотоп. Выделяются три локально-временные позиции: виртуальная, условная, реальная.

5. Жанровая организация дискурса. На сегодняшний день на первый план выступают электронная почта, пост, чат. Следует отметить, что компьютерные игры – это не жанр, это площадка общения.

6. Дискурсивная картина мира, вбирающая в себя концептуальное многообразие жанров виртуального дискурса.

7. Языковое воплощение, предполагающее устный, письменный, устно-письменный виртуальный дискурс.

Мы выделяем следующие ключевые свойства виртуального дискурса.

1) Гибкий и автономный хронотоп, означающий отсутствие пространственных и размывание временных границ, а также возможность отсрочить или прекратить начатое общение по собственному усмотрению. Гибкость и автономия виртуального хронотопа открывают интересные возможности для собеседников. Так, диалог может длиться недели с

перерывами в несколько дней, и если точка не была поставлена, диалог оконченным не считается. Также весьма распространен уход от разговора «по-английски».

2) Психологический эффект «удаленности» общения, порождающий чувство относительной свободы и анонимности. Отсутствие визуального контакта и относительная анонимность формирует у коммуникантов ощущение менее строгих обязательств по отношению к собеседникам, общение становится нерегламентированным, появляется чувство безнаказанности. Пользователи могут прибегать к обману и манипуляции собеседниками. Так, школьники активно используют сниженную лексику, солидные мужчины заводят женские профили, виртуальные провокаторы создают речевые ситуации в чатах, ведущие к конфликтной полемике, при этом используются национальные, политические, семейные и проч. мотивы. Практически у любого «дотера» есть «своя фирма» и он «в бизнесе уже 5 лет, а тут отдыхает душой», при этом «бизнес» такие геймеры пишут как «биснес» и постоянно забывают о запятой перед союзом «а». Стоит быть внимательным, общаясь с незнакомцем в социальных сетях или в чате компьютерной игры. А. И. Липков приводит следующую историю из жизни сообщества отечественной многопользовательской игры «Сфера»: «Один из игроков (парень) склонил другого (девушку) к интимной близости, обещая в награду «Щит стихий», дающий персонажу серьезные игровые преимущества <...> Парень слово не сдержал, щит не отдал».

Следует отметить, что в настоящее время интернет-среда предоставляет все меньше возможностей для сохранения анонимности, перестает быть комфортной для анонимной адресантности. Можно выделить два вида виртуального общения, участвуя в которых пользователь может сохранить анонимность в течение более или менее длительного времени:

- Ведение фейковых (поддельных) страничек. Процесс вхождения в виртуальный дискурс является достаточно длительным, мало просто создать страницу, необходимо иметь определенный круг друзей, фотографий, постов,

быть подписанным на некоторое количество сообществ и т. д. Именно по этим внешним критериям предполагаемые участники общения оценивают серьезность намерений собеседника. Всевозможных «дочерей офицеров», «всепропальщиков», «троллей», «фанатиков» видно невооруженным взглядом. Отсутствие личных фото вызывает сомнения в подлинности коммуниканта. Наличие менее 50 друзей также может говорить о «левой» страничке, 200–300 друзей — вот приблизительный минимум, подтверждающий ее подлинность. Отсутствие подписки на группы или сообщества также играет существенную роль, приблизительным минимумом таких подписок для пользователя является около сотни групп. Следовательно, при наличии «сырой» странички пользователю приходится довольствоваться перепалкой в комментариях относительно каких-либо политических, культурных, городских новостей или развивать свою поддельную страничку, что грозит раздвоением личности.

- Общение в качестве игрока в компьютерные игры. В этом случае пользователь выбирает площадку для общения-игры, придумывает свой аватар, виртуальную проекцию себя. Пользователь волен наделять аватар любыми качествами и внешностью. Игрок имеет возможность выбрать персонажа с цветом глаз и волос, отличным от его оригинального цвета, другого роста и пропорций, он может даже выбрать противоположный пол или нечеловеческую расу (если действие происходит в фантазийных мирах). В случае сетевых игр, в отличие от неписаных «мягких» правил поведения в социальных сетях, игрок попадает в виртуальный мир, где его свобода строго подчинена игровым правилам и положениям. Например, в некоторых играх персонажи не умеют прыгать или плавать, им нельзя надевать определенный тип одежды без соответствующего навыка, который еще нужно «прокачать» (развить).

3) Относительное равноправие коммуникантов, отсутствие или минимум того психологического дискомфорта, который часто возникает при общении в реальности, отсутствие возрастного этикета и размывание

возраста как такового; стирание социокультурных, политических, экономических границ, что обусловлено изначальной искусственностью среды общения, формирование социального деления на основе качеств, ценимых в виртуальном общении, при изначальном равенстве всех пользователей.

4) Возможность для пользователя развивать и корректировать самопрезентацию и речевое поведение. Современные участники виртуального дискурса, к счастью, в основном отказались от «языка падонкофф», столь распространенного в начале 2000-х. Объясняется это как чрезмерной эпатажностью и зашкаливающей стилистической сниженностью упомянутого языка, так и в компьютерных играх – необходимостью более высокой скорости передачи информации и коммуникации. Отсюда стремление к «техноязыку» аббревиатур, сокращений, терминов (точнее, компьютерно-игровых терминоидов) и неассимилированных заимствований. Из-за менее строгих обязательств по отношению к собеседникам и нерегламентированного общения наблюдается серьезное снижение уровня орфографии, пунктуации и грамматики. «Завтра нада на работу», «мне привизли мешок цемена, че с ним делать – хз», «пойдешь на аттракционы завтра?». Эти ошибки часто носят ненамеренный характер, отражают реальный уровень грамотности человека. Но есть и намеренное искажение речи, возможность разнообразного выражения экспрессии, театрального речевого поведения, манипулятивного ведения хода беседы. Можно изъясняться шутливо-высоким «штилем», например, «Не соблаговолит ли ваше высочество подвинуть свою задницу» или угрожающе-презрительно коверкать слова: «чито ты сказал? А ты знаишь кито я?».

5) Зависимость от технических возможностей.

По степени явленности дискурс киберпространства делится на две основные части: явная – собственно виртуальный дискурс: все общение, происходящее в интернет-пространстве, которое так или иначе находится в открытой сфере внимания общества – форумы, чаты, социальные сети;

скрытая – общение, которое имеет место на закрытых интернет-площадках, в частности, компьютерно-игровой дискурс, существующий в компьютерных онлайн-играх, прежде всего ММОРПГ (англ. MMORPG < Massively multiplayer online role-playing game) – многопользовательских ролевых онлайн-играх, в которых общение геймеров проходит в закрытом режиме.

Интерес представляют не только тексты, социальная коммуникация, оформление и передача информации, но и психологическое воздействие виртуального дискурса, которое осуществляется как в открытом, так и в скрытом сегменте виртуального дискурса. Основное воздействие направлено на побуждение пользователей приобретать тот или иной товар. После сбора статистики высчитывается пользователь – его гендерная принадлежность, возраст, активность в виртуальном сегменте. После этого формируются привлекательные предложения или послы («продающие тексты»), основанные на потребностях, склонностях, самоидентификации, эмоциях пользователей. Для раскрутки продуктов используются изощренные маркетинговые технологии, в том числе продажа дополнительных товаров (add-on sales). По данным финансово-экономического журнала Forbes, в 2016 году в США затраты рекламодателей на онлайн-рекламу впервые превысили расходы на ТВ-рекламу (\$70 млрд против \$67 млрд)» [Интернет vs ТВ. Война форматов, электронный ресурс].

Разумеется, психологическое воздействие виртуального дискурса состоит не только в побуждении приобретать товары, но и во внушении определенных образов, идей и моделей поведения. Опишем психологическое воздействие виртуального дискурса на примере социальных сетей. Пользователь создает свою персональную страницу, выкладывает фото, описывает свои увлечения, находит в сети бывших одноклассников, однокурсников, коллег с работы, друзей с тренировки и т. д. и включает их в свой круг друзей, затем этот круг все более расширяется за счет ранее незнакомых, никогда не встречавшихся в повседневной действительности людей. Осваиваясь в социальных сетях, человек начинает вступать в группы

по интересам; вступив в группу, пользователь автоматически получает уведомления обо всех информационных пакетах, появляющихся в данной группе. Все новые события выбранных им групп отражаются в новостной ленте. Так социальные сети ускоряют процесс социализации пользователей Интернета, становясь краеугольным камнем сегодняшнего интернет-общения. В процессе социализации часто происходит идентификация и самоидентификация пользователей, формируется мировоззрение. Социальные сети незаметно превращаются в параллельный реальному виртуальный мир. Пользователи в буквальном смысле слова живут новостями мира виртуального. Например, хотя закрытие зимней Олимпиады 2014 г. можно было посмотреть и по телевизору, для некоторых пользователей важнее закрытия самой Олимпиады было интернет-общение: «Интересно, «откомментил» ли Ник мой пост о мужской слезе олимпийского мишки, ведь я уже набрала 23 лайка». Социальные сети растут, развиваются, пользователи находят новых друзей, вступают в новые группы, тем самым развивая их, «обрастают корнями» в виртуальном мире социальных сетей.

В 2013 г. социальная сеть ВКонтакте открыла биржу постов — систему, благодаря которой любой создатель сообщества (группы) может начать получать ежемесячный доход. «Десятки тысяч администраторов сообществ смогут выводить заработанные ими средства <...>. Возможности, которые открывает это нововведение, колоссальны; мы присутствуем при масштабном эксперименте. Впервые появляется платформа для того, чтобы рекламодатели такого крупного ресурса, как ВКонтакте, могли напрямую закупать рекламное место у создателей отдельных групп и публичных страниц» [Дуров, электронный ресурс]. Потенциально новая издательская платформа в состоянии создать десятки тысяч новых рабочих мест — для редакторов, журналистов, художников, фотографов. «Для многих ведение групп и публичных страниц ВКонтакте из хобби превратится в легальный и перспективный вид бизнеса» [Там же]. Любая группа, чье количество подписчиков переваливает за тысячи и десятки тысяч пользователей,

автоматически становится объектом внимания корпораций, так как интернет-пользователи большую часть времени проводят в социальных сетях, и эти сети – выгодная площадка для рекламы. Набирает обороты монетизация виртуальной популярности.

Мы просмотрели сообщества (группы), в которых количество участников составляет от сотен тысяч до нескольких миллионов. В каждой группе так или иначе представлена реклама, явная – новостной пост открыто рекламирует какой-либо товар или услугу, или скрытая – реклама замаскирована в повторяющемся комментарии интернет-пользователя. Через определенное время после подписки на публичную группу в личной новостной ленте пользователей появляется рекламное объявление. Положительным является то, что виртуальная экономика способствует росту экономики реальной – ведь товары приобретаются в реальном мире. Однако мониторинг социальных сетей показывает, что во многих крупных сообществах реклама сочетается с привлечением внимания шокирующей, играющей на слабостях или безнравственной информацией. Например, в такой респектабельной группе «ВКонтакте», как Street Workout (на 07 сентября 2018 года – 371059 подписчиков) время от времени появлялась реклама сообщества «Мужские слабости 18+» (данные за 2012–2013 год, с 2014–2015 года в данной группе появляется только реклама спортивных клубов, спортивного питания и т. д.). Их «меню»:

«У нас есть: Авто, Мото, Пиво, Сиськи

Каждый мужик, обязан подписаться!»

Принимая во внимание тот факт, что почти каждый школьник Российской Федерации имеет свою страничку ВКонтакте, особое внимание уделяется влиянию на неокрепшую детскую психику. После того, как юный пользователь вступает в ту или иную группу, посты, публикуемые в данных сообществах, появляются у юного пользователя в новостной ленте. Учитывая, что больше половины групп, на которые подписаны современные мальчики и девочки, так или иначе, используют ненормативную лексику и

пошлые, вульгарные картинки, в течение целого дня перед глазами детей мелькает пошло-рекламный калейдоскоп. Достаточно посмотреть на названия сообществ: «Жирная феечка», «АТАШОЛ», «Падик», «Упоротый Twitter», «Институт Худеющих Девниц», «Вкусные рецепты», «Дурь †», «Princess♥», «УПРТ», «О боже мой, да всем насрать!», «Академия Порядочных Парней 👑», «Смешуечки», «Котик Люцифера», «MDK», «Datalova.», «Подслушано ЧТЗ (official)», «Universe Dota», «Я тебя хочу», «yeah, baby», «DNIWE», «Договорные матчи», «Хитрости жизни», «Dota 2 |», «Упоротый Дотер», «Мужские Слабости», «Art & sex | 18+», «ИНДУЛЬГЕНЦИЯ †», «ЗЛОЙ НЕГР», «Девушки поймут», «Больше, чем просто строки», «мам, у меня фобия» (орфография сохранена), ЁП (Юмор) и т. д. Таким образом, реклама нередко сопровождается неподобающими образами и текстами, и в сознание ребенка вкладывается искусственно созданная картина мира, где в качестве ценностей рассматриваются гедонизм, ранняя сексуальная жизнь, насилие, престиж богатства, наглости, силы и т. д.

Важным вопросом, связанным с виртуальной коммуникацией, является вопрос свободы выбора и свободы действий. На первый взгляд, такого рода свобода в Интернете присутствует. С другой стороны, одной из черт виртуальной среды является информационная и дискурсивная асимметрия. Даже взрослый человек, оставаясь индивидуальностью, растворяется в обществе пользователей социальной сети, начиная потреблять определенную информацию и следовать алгоритму, заложенному в архитектуру сети, негласным правилам поведения, поддерживая сложившиеся традиции. Таким образом, первоначальное ощущение свободы иллюзорно, из реального мира человек попадает в достаточно жесткие рамки мира виртуального.

Несвобода коммуникации в сети Интернет обеспечивается психологической манипуляцией, игрой на человеческих слабостях и даже их культивированием, благодаря чему формируются определенные вкусы. Например, в октябре 2012 года в социальной сети ВКонтакте появилась

группа «Подслушано» (на 07 сентября 2018 г. – 3 936 338) подписчика, в которой с регулярной периодичностью появляются истории, связанные с извращенными формами секса, пошлостью, наличием нецензурной лексики. В сети ВК появились и многочисленные клоны этой группы, на февраль 2014 г. там существовало 57 127 групп «Подслушано» (не считая множества похожих групп), в каждой – от одного до двух с половиной тысяч пользователей. Между прочим, в группе находятся сотни тысяч школьников только потому, что это модно, это тренд. Таким образом идет виртуальное воспитание наших детей.

В целом, группы, имеющие в названии маркеры «типичный» (71 161 групп) и «подслушано» (62 946), имеют характерный пошлый, зачастую аморальный контент. При этом если в группах «Типичный...», например, в группе «Типичный Челябинск» хотя бы дается общая информация о городе, выкладываются фотографии города и повествуются истории жителей города, то в группах «Подслушано» культивируются сплетни, муссирование достаточно низменной информации, что представляется как «секреты» пользователей, которыми они якобы «делятся» (причем некоторые секреты как повторяются в одной группе, так и переходят из группы в группу, что позволяет сделать вывод об их искусственной природе).

Как группы, в том числе нацеленные на разрушение нравственного уклада, осуществляют привлечение подписчиков? Создается группа, где сначала выкладывается простой, незатейливый юмор, так или иначе связанный с заявленным названием группы, который, как известно, привлекает многих пользователей, выкладываются интересные факты согласно тематике группы. По достижении большого количества подписчиков, группа начинает работать в рамках своей основной задачи, в том числе нередко выкладываются материалы (мотиваторы, демотиваторы и др.), которые направлены на формирование негативного мнения о своей стране у русскоязычных подписчиков; высмеивание культурных и духовных

ценностей нашего народа; пропаганду мата, разврата, аморального образа мышления и поведения.

Виртуальный дискурс обладает следующими свойствами: 1) гибкий и автономный хронотоп, что означает отсутствие пространственных и размывание временных границ, а также возможность отсрочивать или прекращать начатое общение по собственному усмотрению; 2) психологический эффект «удаленности» общения и, отсюда, чувство относительной свободы и анонимности; отсутствие визуального контакта; менее строгие обязательства по отношению к собеседникам и менее регламентированное общение; возможность скрывать информацию о себе, своем социальном статусе, своих целях и обстановке общения – с разной степенью успешности; 3) относительное равноправие коммуникантов; демократичность; отсутствие или минимум того психологического дискомфорта; отсутствие возрастного этикета и размывание возраста как такового; стирание социокультурных, политических, экономических границ, формирование социального деления на основе качеств, ценимых в виртуальном общении при изначальном равенстве пользователей; 4) возможность корректировать самопрезентацию и речевое поведение; намеренное искажение речи, возможность разнообразного выражения экспрессии, театрального речевого поведения, манипулятивного ведения хода беседы; снижение грамотности; «техноязык» аббревиатур, сокращений, терминов (точнее, компьютерно-игровых терминоидов) и неассимилированных заимствований; 5) высокая степень зависимости от технических возможностей – имеется или нет компьютер и выход в Интернет.

Компьютерно-игровой дискурс обладает особенностями и свойствами виртуальности и одновременно игр как таковых.

### 1.5. Свойства компьютерных игр и компьютерно-игрового дискурса

Следует отметить, что дискурс компьютерных игр и отдельные его аспекты еще недостаточно описаны. Это явление требует дальнейшего общесемиотического и лингвистического осмысления (в самых разных направлениях – структурно-лингвистическом, лингвокультурологическом, лингвокультурологическом и психолингвистическом). Ниже мы попытаемся очертить его основные свойства и характеристики. Исходить при этом мы будем из того, что компьютерно-игровой дискурс представляет собой синтез двух составляющих: игрового начала, определяющего сущность компьютерных игр, и виртуальной среды («виртуального дискурса»), описанной в предыдущем разделе.

Возможно, появления компьютерных игр человечество ожидало с самого момента своего возникновения. Любой мальчишка, будь то пещерный человек, средневековый пастух или помощник булочника эпохи Возрождения в своих мечтах пронзал копьем мамонта, спасая прекрасную принцессу, рубил врага сверкающим мечом или же принимал командование над армией, сидя на белом коне. Вероятно, после изобретения компьютера появление компьютерных игр было вопросом времени, одновременно с переходом общества от индустриального типа к информационному, Homo sapiens превратился в Homo Ludens. Человек-игрок получил шанс расследовать убийства, командовать тысячными армиями, крушить злобных орков или участвовать в межгалактических боях и экспедициях, не выходя из своей квартиры.

Согласно определению И. Хейзинга, игра – это «действие, протекающее в определенных рамках места, времени и смысла, в обозримом порядке, по добровольно принятым правилам и вне сферы материальной пользы и необходимости. Настроение игры есть отрешенность и воодушевление – священное или праздничное, смотря по тому, является ли игра сакральным действием или забавой. Само действие сопровождается чувствами подъема и

напряжения и несет с собой радость и разрядку» [Хейзинга 1992: 152]. С игрой Хейзинга сравнивал такие категории, как судейство, ратное дело, мудрствование, философию, поэзию, искусство.

И. Хейзинга выделяет следующие свойства игр:

1. Доступ к игре свободен, сама игра и есть проявление свободы.
2. Игра – это не «обычная» и не «реальная» жизнь.
3. Для игры характерна замкнутость и ограниченность, «ее течение и смысл заключены в ней самой».
4. Игра устанавливает порядок и порядком является. Игра требует абсолютного и полного порядка.
5. Игра никоим образом не связана с материальным интересом и не может приносить никакой прибыли [Хейзинга 1992: 32].

Внимательно проанализировав нынешнее положение вещей в области компьютерных игр, мы сделали вывод, что большинство свойств, выделенных Хейзинга, в определенной степени в них присутствуют. Это означает, что эти свойства можно отнести и к компьютерно-игровому дискурсу в целом.

Однако есть и исключения. Первое исключение составляет третий пункт, неактуальный в современном глобальном интерактивном обществе, которое «пронизано» гиперссылками и гипертекстом. На сегодняшний день устраиваются многотысячные турниры по компьютерным играм, по мотивам игр снимаются фильмы, пишутся книги [Prime World, электронный ресурс], проводятся косплеи, героев игры можно увидеть на футболках, кружках – всевозможной атрибутике. Игра потеряла свою замкнутость, охватив собой разные слои общества.

Также неверным для современного общества, стремящегося извлекать прибыль из всего, является пятый пункт. Несмотря на то, что в информационном обществе компьютерные игры несут определенный культурный и эстетический посыл, они прежде всего направлены на получение прибыли. Бесплатные компьютерные игры (free-to-play), когда за

саму игру не нужно платить, можно считать таковыми лишь условно, так, многие free-to-play игры предлагают внести денежные средства игрокам, не желающим тратить своё время на прохождение игры и желающим получить игровые преимущества более быстрым способом. Часто для внутриигровых покупок используется игровая валюта с нетривиальными правилами конвертации из реальных денег (например, скидками при обмене крупных сумм). Free-to-play игры могут вовлечь игроков в ненужные денежные траты, при этом важная целевая группа пользователей — дети, которые могут играть и без родительского присмотра.

Платные онлайн-ролевые игры предоставляют ежемесячную платную подписку. Для привлечения игроков платные игры предоставляют бесплатную стартовую версию. MMORPG (массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры) привлекают пользователей, предоставляя начинающим игрокам полную свободу действий: можно быть кузнецом, механиком, солдатом, летчиком и т. д., можно сосредоточиться на поднятии уровня, можно не играть, а общаться.

Таким образом, компьютерные игры – это коммерческое предприятие. Принцип компьютерных игр напоминает принцип казино: игроки должны играть честно и даже выигрывать, но в итоге в выигрыше всегда должны оставаться разработчики, т. е. игроки должны тратить время, усилия, в т. ч. творческие, и денежные средства в той мере, в какой это выгодно компьютерно-игровой индустрии.

Разработчики стремятся сделать выгоду обоюдной (хотя и неравноценной): получая деньги от геймеров, они дают последним возможность заработать в виртуальном мире определенную сумму игровой валюты и обменять ее на какой-либо нематериальный (игровые магические доспехи или «уникальный бластер пришельцев») или материальный объект (реальные деньги или вещь). Кроме того, существуют фирмы, зарабатывающие деньги на обмене игровой валюты на реальную. Процветают коммерческие маркетинговые технологии, так, геймерам

предлагают работать восемь часов в день, играя в онлайн-игру, привлекая новичков и поддерживая интерес к игре у обычных (ситуативных) игроков. Таких рабочих-игроков называют «фермеры». «Фермер» получает вознаграждение за свой труд, хотя не является киберспортсменом – профессиональным игроком, зарабатывающим деньги участием в турнирах, рекламой какой-либо продукции, монетизацией игрового блога. Создавая с помощью «фермеров» непрерывную рекламу онлайн-игре, постоянно поддерживая эту игру «в действии» для вовлечения все новых пользователей, компьютерно-игровой бизнес готов платить геймерам определенные деньги, поэтому, по крайней мере, какое-то время рабочий-игрок получает такую же зарплату, как если бы он работал на заводе, создавая материальные ценности. Годовой оборот этого бизнеса составляет около 1 млрд долларов США, а число занятых на профессиональном уровне «фермеров» приближается к 1 миллиону [Heeks, 2008]. Коммерческая привлекательность компьютерных игр появляется в рекламе в реальной жизни. В США эта реклама часто помещается на станциях метро и остановках публичного транспорта.

Однако разработчики компьютерных игр не просто делают деньги, «подсаживая» на игры миллионы человек, но также стандартизируют их сознание и личности. При этом навязчивое повторение образов, сюжетов, героев, реплик и проч. в компьютерных играх позволяет предположить, что речь идет не просто о естественной интертекстуальности. Это изменение, на наш взгляд, носит искусственный, спланированный характер с целью стандартизации сознания и мышления человека в целом и подрастающего поколения в частности.

Основные коммуникативные цели компьютерно-игрового дискурса – не поиск информации и не коммуникация как таковая, а развлечение, борьба (состязание), стремление к победе и самовыражение.

Компьютерно-игровой дискурс можно определить как текст, погруженный в ситуацию общения в виртуальной символической реальности, созданной с игровыми целями, который отличается от смежных

дискурсов вымышленной персонификацией, высокой степенью азартности, соревновательностью. Компьютерно-игровой дискурс определяется особенностями как собственно игрового, не виртуального дискурса, так и виртуального дискурса.

К свойствам компьютерно-игрового дискурса, общим с игровым дискурсом вне виртуальной реальности, мы относим: а) свободу доступа и добровольность участия; б) искусственность, изобретенность правил и процедур, строгий порядок выполнения правил; заданные разработчиками правила для игроков и сами стратегии их поведения порождают определенную несвободу (при иллюзии свободы) и регламентированность компьютерно-игрового дискурса; в) относительную замкнутость, но при охвате широкой аудитории использование символов и образов из игр в рекламе, быту, развитие сюжетов в литературных произведениях фанкикшн и ЛитРПГ, разыгрывание ролей в косплеях, съемка фильмов и сериалов по мотивам игр; г) лукративность, извлечение прибыли от продажи игр и услуг, связанных с ними.

Следует оговориться, что, помимо собственно игр, мы включаем в компьютерно-игровой дискурс и сопутствующий весьма разнообразный материал (реплеи, игровые чаты, книги литературного жанра ЛитРПГ). Все указанные жанры имеют собственные коммуникативные параметры, отличаются по языковым, речевым и стилистическим характеристикам, но объединяются по тематическому принципу.

К свойствам компьютерно-игрового дискурса добавим и свойства, роднящие его с виртуальным дискурсом.

а) Относительная анонимность, являясь общей для всех видов виртуального дискурса, модифицирует характер компьютерных игр. Для них свойственны:

- «Говорящая» самопрезентация, своеобразие графического начертания никнейма, его уникальность, семантика, отражающая реальные или желаемые черты, например, НаХаИ, z3rka, ambal, chelyabaeba, -Djam-,

semywka, lapochka, kotenok2001, <3Angel<3, разыгрывание роли или «амплуа».

- Отсутствие или минимум психологического дискомфорта, который часто возникает при общении в реальности. Первое впечатление геймера строится на оценке стоимости и класса персонажа, он не отвлекается на лицо, манеру поведения, мимику собеседника, нет нужды обсуждать общие темы перед тем, как перейти к теме разговора: «- привет, ты маг? / – ку, да / – соло? / – + / – го пати? / – мп нет / -подожду / -ок кидай инвайт».

- Относительное равноправие коммуникантов, отсутствие формального обращения, возрастного этикета, размывание возрастного и социального статуса как такового. Большинство геймеров используют «ты» («- эй друг, го в каты? / – Я вам, молодой человек, не друг. / – ну и иди в опу тогда. ИЩУ ПАТИ В КАТЫ 30+»). Формирование социального деления на основе качеств, ценимых в виртуальном общении: адекватность, пунктуальность, погруженность в игровой процесс («в теме» ли игрок). Социальное деление определяется по уровню игрока («Внимание! Объявляется набор в клан, требования: 40+, ежедневный онлайн 4 часа, адекватность, лояльность, без опозданий!»). Изначально – равенство игроков, в дальнейшем – жесткое «клановое» и «классовое» общество, разбитое по интересам и уровням, придерживающееся своей ментальности.

б) Формирование языковой картины мира и определенного типа языковой личности геймеров, наложение и взаимопроникновение в их сознании реального и компьютерно-игрового миров.

в) Письменная разговорная (Д. Р. Валиахметова) или устно-письменная (О. В. Лутовинова) речь. Письменная фиксация устной речи, передача особенностей устной речи графическим способом [Гриценко, 2011: С. 17-20]. В связи с необходимостью более высокой скорости передачи информации и коммуникации – стремление к «техноязыку» аббревиатур, сокращений, терминов (терминоидов) и неассимилированных заимствований. Специфические коммуникативные стратегии: организующая, поисковая,

объясняющая, оценивающая, содействующая, дискредитирующая, противодействующая (соперничающая) [Лутовинова, 2009: 201]. Для речи такого рода характерны естественность, неофициальность, спонтанность [Лебедева, 2002].

г) Автономия компьютерно-игрового хронотопа, размывание пространственных и отчасти временных границ, независимость от часовых поясов или настроек сервера. Одновременно – размывание социокультурных, политических, экономических границ государств и формирование экономических законов и собственных границ компьютерно-игрового дискурса. Автономия обусловлена изначальной искусственностью, виртуальностью среды общения (своеобразного «Нового Света», открытого в конце XX в.).

д) Высокая степень зависимости от технических возможностей.

### **1.6. Семиотика компьютерных игр (на примере «пасхальных яиц»)**

Виртуальная реальность, которая создается с помощью информационных технологий, может рассматриваться в качестве сложного текста или многоуровневой системы знаков. В компьютерных играх, несомненно, представлены все три аспекта знака – семантика, синтактика и прагматика. При центральной роли прагматики (приглашение к развлечению, состязанию, самоутверждению), важны и прочие уровни, «на которых развертывается семиозис в рамках виртуального пространства» [Шаев, 2019].

Наличие текстовой составляющей – диалогов героев, графических записей разного рода (инструкций, имен, названий), деление компьютерной игры на главы, с непременно присутствием пролога и эпилога, с одной стороны, и аудиовизуального ряда (анимация игрового пространства, компьютерная графика), с другой, позволяет сопоставлять компьютерные игры с такими видами художественной коммуникации, как книги и кино. Читая книгу, написанную от первого лица, либо смотря фильм, зритель сопереживает герою, хотя полного слияния не происходит. Читатель и

зритель скорее выступают в роли невидимых наблюдателей, сочувствующих героям, но вместе с тем отстраненных от них, то наблюдающих за ними со стороны, то парящих высоко над ними, в зависимости от перспективы, ракурса и фокуса повествования. В компьютерной же игре у геймера есть ощущение, что он и есть этот персонаж: он сам решает, куда идти, в кого стрелять, сам выполняет какие-либо действия, он действует от лица героя. Имеет место более полное слияние игрока с персонажем, более полное включение геймера в видео- и аудиоряд, текст и сюжет.

Компьютерные игры обладают всеми видами «транстекстуальности» по Ж. Женетту: интертекстуальностью, паратекстуальностью, архитектекстуальностью, метатекстуальностью и гипертекстуальностью [Женетт, 1982]. Интертекстуальность – сопричастие в одном тексте двух или более текстов, реализующееся в таких феноменах, как цитата, аллюзия, плагиат, прецедентные тексты, пословицы, поговорки, крылатые фразы; символы; реминисценции. Архитекстуальность определяется соотносительностью текста с определенным жанром/жанрами. Сюда также входят сюжетные заимствования; заимствования типажей, имен героев, некоторых фактов из других произведений. Паратекстуальность обозначает отношение текста со своим паратекстом, включающим заголовки, вступления и заключения, эпиграфы, посвящения, выражения признательности, сноски, иллюстрации, суперобложки и т. п.). Метатекстуальность есть отношение критического комментирования, связывающее текст с другим текстом, о котором говорит первый текст; при этом, однако, тот не обязательно цитируется (упоминается) или даже называется. Гипертекстуальность — отношение текста к более раннему «гипотексту» — тексту или жанру, на основе которого данный текст создан, но трансформированному или переработанному в виде пародии или продолжения. Компьютерные игры – типичный образец гипертекстуальной семиотической системы.

С нашей точки зрения, большой интерес представляет семиотика отдельных элементов компьютерных игр, являющиеся своеобразными средствами влияния на игрока. В данном разделе мы осветим некоторые семиотические особенности компьютерно-игрового дискурса на примере явления «пасхальных яиц». Так называемые «пасхальные яйца», или «пасхалки» (от англ. Easter Egg, сленговое «пасхалка») – это разновидность секретов, оставляемых в игре, фильме или программном обеспечении создателями, паратекстуальные «сюрпризы», прерывающие ход игры и переключаящие на себя внимание игрока. Происхождение термина «пасхальное яйцо» связано с праздничной традицией, бытующей в США, прятать от детей на Пасху раскрашенные яйца как внутри, так и снаружи дома. Победитель – ребенок, нашедший наибольшее количество яиц, получает не только все яйца, но еще и подарок. Отсюда и появился феномен Easter eggs [Часовский, 2012].

В качестве пасхального яйца может выступать не только вещь, но и текст, и музыка, и даже персонаж. Зачастую пасхальное яйцо является внешней ссылкой или аллюзией на какое-либо произведение, несущей какой-либо дополнительный смысл или идею. Их можно увидеть, проанализировать и понять с какой целью данные ссылки были помещены в игровой текст.

Отличительная черта пасхального яйца состоит в том, что его содержание, как правило, не вписывается в общую концепцию игры, выглядит в ее контексте неожиданно или неуместно. «Пасхалки» являются дополнительными элементами в уже готовой и цельной семиотической структуре компьютерной игры. Они используются как носители дополнительной, избыточной информации, это знаки специального кода (паракода), создающего «межу» или «мостик» между этапами игры. При этом здесь важно не столько содержание (денотат) «пасхалки», сколько сама идея размещения данного семиотического знака-отсылки в том или ином месте игры.

Будучи своеобразным паратекстом (и паракодом), связывающим разные элементы игры, «пасхалки» обнаруживают и более широкие кодовые характеристики. «Пасхальное яйцо» можно трактовать как широкое интертекстуальное явление, со всевозможными оттенками архи-, мета- и гипертекстуальности. Например, локация «Развалины Данвича», которая находится в игре *Falout III*, имеет несомненный архитекстуальный характер (заимствование сюжетов, персонажей, реалий). Данвич – это вымышленный город в произведениях писателя Говарда Лавкрафта, а короли-болотники (англ. mirelurk – существо в *Fallout 3*, мутировавшее членистоногое, возможно, обладающее зачатками разума) – точные копии монстров из культового фильма «Тварь из Черной лагуны» (*Creature from the Black Lagoon*) 1954 года, прототипами которых, в свою очередь, были создания *Deer Ones*, созданные Г. Лавкрафтом.

По нашим наблюдениям, появление феномена «пасхальных яиц» в игре также связывается с целями рекламы. «Пасхалка» помещается в игру с целью внедрения в сознание геймера некоего объекта, который служит для рекламы, привлечения внимания к новому «продукту» и часто бывает заряжена концептуально. Так, к примеру, в игре «*НОММ5*» (от англ. *Heroes of Might and Magic V*), на одном из уровней в лесу можно найти танк времен Второй мировой войны. В «*НОММ5 с гномами*» в одной из карт кампании в левом верхнем углу карты догорает «Мессершмитт». Так компания Нивал рекламирует другую свою разработку – игру «*Блицкриг 2*» [Часовский, 2012].

Но если самолет, замаскированный в компьютерной игре, посвященной магии, где уровень развития мира соответствует приблизительно средневековью, наряду с его рекламной функцией, еще может восприниматься как сюрприз-«пасхалка», то наличие дирижаблей с надписью “*Burger King*” в игре “*Need for Speed: Most wanted*” – это уже полускрытое размещение рекламы (англ. “*product placement*”). Разработчики компьютерных игр вставляют в игры картины из жизни, изображения обыденных рекламных носителей, привычных для нас в оффлайне:

рекламные билборды вдоль дорог на автомобильных гонках, рекламные щиты на стенах зданий в «стрелялках» и «бродилках» [Крыловский, электронный ресурс] (рис. 1).



Рис. 1. Использование реальной рекламы в пространстве компьютерной игры.

Характерный пример – игра Need for Speed. Most Wanted. В процессе игры пользователь, вне зависимости от желания последнего, наталкивается на рекламу компании сотовой связи Cingular, лотереи Super Jumbo, дезодорантов Axe, гелей для бритья Edge, а также на актуальные на момент выхода игры тюнинг-ателье Tuner Transformation и продавца автозапчастей AutoZone. А если «водитель» проголодался, то он всегда может заехать перекусить в виртуальный Burger King, чья реклама размещена на дирижабле, парящем над городом.

Несмотря на навязчивое присутствие рекламы в компьютерных играх, реализм 3D графики, сближающий виртуальность с реальностью,

захватывающий сюжет и эффект неожиданности сглаживают раздражение. В настоящее время рекламодатели стали действовать тоньше, а именно, в играх начала появляться не прямая реклама, а узнаваемые предметы, лица, связанные с тем или иным брендом или несущие на себе рекламные наклейки. Например, компьютерный гоночный автомобиль, повторяющий до малейших деталей «боевую» рекламную раскраску «старшего брата», или брендированные комплекты автозапчастей в Need for Speed [Крыловский, электронный ресурс].

Как отмечает Е. А. Елина в учебном пособии «Семиотика рекламы», для успешного воздействия достаточно поместить объект в поле зрения субъекта. «Визуальное (зрительное) восприятие изображённого объекта является не пассивным процессом, а активным изучением изображения, дающим ему некую зрительную оценку, отбирающим его самые важные особенности, сопоставляющим данный объект с хранящимся в памяти субъекта, после чего субъект формирует целостный визуальный образ» [Елина, 2014: 36].

Помимо рекламы, «пасхалка» также может иметь целью развлечь игрока, предоставить ему возможность отдохнуть от прохождения сюжетной линии, насладится юмором автора. Ее можно рассматривать как своеобразную шутку или загадку для внимательных игроков или зрителей. Например, к таким сюрпризам относится скрытый персонаж в линейке игр «Герои Меча и Магии» — зеленый человечек, «рассекающий» по карте на летающей тарелке. Такого рода «пасхалка» явно нерекламная. Чтобы появился этот герой, нужно использовать специальную способность Зехира (игрового персонажа кампании, сына погибшего архимага Сайруса, решившего отомстить за смерть отца и освободить разоренные нежитью Серебряные Города) – «призыв к оружию». За золото и ресурсы в начале каждой недели призываются громовержцы (юниты последнего уровня в линейке игр НОММ). Если игрок соглашается на покупку громовержцев несколько раз, то в конце концов вместе с громовержцами прилетает НЛО,

точнее, жителей неба, мечущих молнии, привозит на летающей тарелке инопланетянин.

Итак, основными функциями семиотического объекта «пасхальные яйца» являются: 1) связка между разными этапами игры; 2) специфическое воздействие на сознание геймера с помощью аллюзий и наложения образов; 3) реклама; 4) развлечение, передышка после прохождения этапа, шутка, загадка.

В качестве яркого примера реализации компьютерно-игрового дискурса мы привели многозначный феномен «пасхальных яиц», широко использующихся а) в качестве связки между разными этапами игры; б) для специфического воздействия на сознание геймера с помощью аллюзий и наложения образов; в) для рекламы; г) для развлечения, создания дополнительного фактора притяжения интереса пользователя. Проанализировав феномен «пасхальных яиц», выводим еще одно свойство компьютерно-игрового дискурса – высокую интертекстуальность и создание дополнительных реальностей в рамках наличной, «игра в игре».

Компьютерные игры как элемент наложения и взаимопроникновения реального и виртуального миров подтверждают 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 актором как на рынке, так и в науке. Компьютерные игры покупают и продают, соответствующая индустрия нанимает платных игроков, по мотивам игр пишут прибыльные книги, снимают фильмы. Поэтому игры заслуживают самого пристального изучения, как с точки зрения лингвистики, филологии, истории, так и педагогики, философии и др., не говоря о популярной «теории игр».

Особо отметим размывание временных, пространственных, социальных, экономических границ и расстояний и демократичность в общении. Эти свойства, на наш взгляд, указывают на постепенное стирание границ между виртуальным миром и реальностью современного информационного

общества, и компьютерные игры выступают здесь одним из важных инструментов.

### **Выводы по главе 1**

Интернет-пространство представляет собой особую сферу коммуникации, которая предполагает передачу и порождение информации, формирование, развитие, поддержание отношений, речевое воздействие на одного или нескольких коммуникантов и развлечение (игру), то есть является многосторонним средством массового общения, со множеством различных форм коммуникации, наиболее интересным из которых представляется синхронная коммуникация «один на один», «один и несколько», «один с несколькими» (например, чаты в компьютерных играх).

Виртуальная реальность выступает в качестве альтернативной реальности на всех уровнях, имитируя реальный мир при помощи специальных технических средств. Передача данных пользователю осуществляется на основных уровнях восприятия в режиме реального времени при обязательном наличии обратной связи. Сама виртуальность обладает следующими функциями:

- 1) порожденность;
- 2) автономность;
- 3) интерактивность;
- 4) иммерсивность, или погруженность;
- 5) клиповое мышление.

Основными средствами коммуникации являются образ и слово, при помощи которых виртуальная картина мира накладывается и иногда частично сливается с языковой картиной мира пользователя. Причем правила, регламентирующие интернет-коммуникацию в виртуальном дискурсе, основаны на двух важнейших параметрах – скорости и удобстве.

Адресант сообщения стремится отправить его как можно скорее, прилагая минимум усилий, получатель желает принять сообщение в таком виде, в котором ему не пришлось бы тратить время на расшифровку. Благодаря балансировке усилий обеих сторон достигается эффективная коммуникация.

История компьютерных игр насчитывает чуть более 70 лет и прошла долгий путь от примитивных игр на электронно-лучевой трубке до современных очков виртуальной реальности. На сегодняшний день официально выпущено более 63762 компьютерных игр всевозможных жанров. Количество геймеров составляет свыше 1,8 миллиарда пользователей.

Компьютерные игры обладают как положительным, так и отрицательным воздействием (на конкретных индивидуумов и на общество в целом). К отрицательным сторонам компьютерных игр относим следующее:

- 1) аддиктивность компьютерных игр;
- 2) чужеродность игрового пространства, отражение в нем черт иной культуры;
- 3) игнорирование или грубое концептуальное искажение исторических и культурных реалий;
- 4) погружение в фундаментально неравноправный и часто несправедливый мир, награды и наказания в котором определяются игровой эффективностью, а не привычными представлениями о добре и зле;
- 5) негативное влияние на физическое и психическое развитие субъектов игровой деятельности;
- 6) формирование клипового мышления, развитие черт мифологического и магического характера (последнее можно отнести и к положительным сторонам).

В ряду положительных сторон компьютерных игр считаем возможным назвать следующее:

- 1) развитие операционального и стратегического интеллекта, увеличение скорости реакции/принятия решения – благодаря правдоподобной имитации

ситуаций, связанных с риском, и необходимости достижения результата за определенный (короткий) промежуток времени;

2) развитие логического мышления и воображения;

3) развитие интеллектуальной гибкости, что достигается из-за быстрой смены видов деятельности и постоянной необходимости приспособления к новым, неожиданным ситуациям;

4) возможность создания систем дополненной реальности, которые могут стать своеобразными тренажерами для различных человеческих функций, отработки профессиональных навыков и т. п.;

5) способность выступить безопасным средством отвлечения внимания и ухода в виртуальную реальность потенциально проблемной части общества, в соответствии с чем решается задача снижения правонарушений и градуса социальной напряженности;

6) в игре происходит социализация личности, она влияет на самоидентификацию человека, поэтому позволяет сфокусировать внимание на формировании тех или иных установок («общество игры» может дать реальную альтернативу «обществу потребления»).

Виртуальный дискурс представляет собой текст, погруженный в ситуацию общения в виртуальной реальности, которая обладает такими свойствами, как порожденность, актуальность, автономность, интерактивность, иммерсивность и является видом символической реальности, созданной на основе компьютерной техники и реализующей принцип обратной связи. В целом виртуальный дискурс представляет собой объединение участников коммуникации, текста коммуникации и ситуации в виртуальном пространстве. Целями виртуального дискурса являются операции с информацией (порождение, передача, обмен, хранение и т. д.) и коммуникация.

В компьютерно-игровом дискурсе получают отражение следующие особенности виртуальной реальности: а) относительная анонимность; «говорящая» самопрезентация, роль или «амплуа» геймера; отсутствие (или

минимум) психологического дискомфорта в общении, демократичность, равноправие коммуникантов, отсутствие возрастного этикета; размывание возрастного и социального статуса; формирование социального деления на основе качеств, ценимых в компьютерно-игровом общении; б) формирование языковой картины мира и определенного типа языковой личности геймеров, наложение и взаимопроникновение в их сознании реального и компьютерно-игрового миров; в) использование письменной разговорной (устно-письменной) речи; г) автономия компьютерно-игрового хронотопа, размывание пространственных и временных границ; д) высокая степень зависимости от технических возможностей

## ГЛАВА 2. ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ И ЗНАКОВО-СИМВОЛИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОГО ДИСКУРСА

Прежде всего отметим, что компьютерно-игровой дискурс, на наш взгляд, с полным основанием можно отнести к разновидностям профессионального общения. В настоящее время все шире распространяется понимание того, что практически в каждой сфере деятельности присутствуют профессионалы, на чей авторитет опираются остальные участники взаимодействия. В политике это главы государств и министры иностранных дел, в спорте – знаменитые игроки и талантливые тренеры, в компьютерных играх – так называемые прогеймеры. На них равняются, их никнеймы становятся частью прецедентных высказываний («отстоял на миду как денди»).

В данной работе описание компьютерно-игрового дискурса производится на основе реплеев (от англ. replay – запись), т. е. записей взаимодействия в рамках компьютерных игр, сделанных в режиме онлайн. В качестве материала нами использованы прежде всего реплики геймеров, сделанные ими по ходу сражения в чатах. Дополнительно мы изучали тексты самой игры, а также тексты произведений литературного жанра ЛитРПГ. Ниже приводятся результаты анализа компьютерно-игрового дискурса в упомянутых формах.

Для выявления особенностей компьютерно-игрового дискурса нами изучено более 100 различных компьютерных игр, в которых мы принимали непосредственное участие. Если игра была одиночной, то она проходила несколько раз от начала до конца, если сетевой, то целью игры было достижение минимального серьезного уровня и активная социализация с игроками, состоящими в одном и том же клане. В виртуальных мирах нами изучалась конфигурация интерфейса, ветки развития персонажей, окна навыков, сюжетные линии, поведенческие особенности геймеров и

негеймеров, «нпсов» (< англ. npc – non-player character). Кроме того, к анализу привлекались книги жанра ЛитРПГ (более 50 единиц).

## 2.1. Характеристика устно-письменной речи в чатах компьютерных игр

Для начала приведем в качестве иллюстрации примеры игровых чатов, позволяющие получить общее представление о характере содержащейся в них устно-письменной речи.

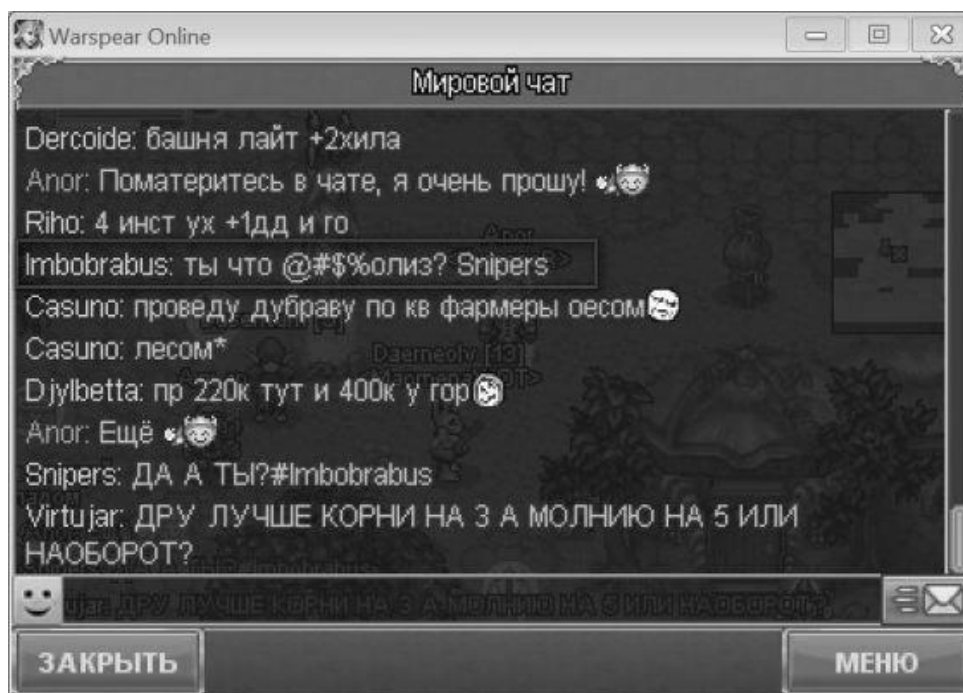
### 1. Личный игровой чат:

*«Анс, привет! Тебя, как обычно, звать в данж бесполезно?»*

*«Селен, я сегодня пофармлю, да вещей пошью... Сама знаешь о договоренности с кланом Волков. Их магаз нужны легкие тряпки».*

*«Ок, как захочешь залезть в данж, обязательно зови меня!»*

### 2. Мировой (в том числе торговый) чат:



Рассмотрим подробнее особенности письменной речи, используемой в компьютерно-игровых чатах, или так называемый «чатовский язык». По своему характеру данная речь может быть определена как устно-письменная или письменная разговорная.

Как известно, письменная речь, наряду с устной и внутренней, является одним из видов речи и включает в свой состав письмо и чтение. Обстоятельная психолингвистическая характеристика письменной формы речи дана в трудах Л. С. Выготского, А. Р. Лурия, А. А. Леонтьева и других ученых.

К настоящему времени письменная речь и ее научная трактовка претерпели серьезные трансформации. Основатели теории письменной речи утверждали, что по своей коммуникативной природе она является в большей мере монологической. В современном обществе, однако, широкое распространение получили и диалогические варианты письменной речи. А. Р. Лурия указывал, что письменная речь «не имеет почти никаких внеязыковых, дополнительных средств выражения» [Лурия, 2003: 270]. Между тем в современной письменной речи (особенно с использованием различных технических средств) применяется множество невербальных символов. Ранее считалось, что письменная речь – это всегда речь в отсутствии собеседника, на что указывает ее строение [Глухов, Ковшиков, 2007: 128]. Однако в настоящее время в письменной речи (которая стала частью повседневной жизни обычного человека) создается эффект присутствия собеседника и реализуется почти незамедлительный обмен сообщениями.

Трансформация современной письменной речи обусловлена появлением интернет-форумов, чатов, социальных сетей, активным использованием связи посредством СМС и в немалой степени распространением компьютерных игр. Письменная речь сегодня есть не только «алгебра речи, наиболее трудная и сложная форма намеренной и сознательной речевой деятельности» [Выготский, 1956: 267], но и насущная форма коммуникации, непосредственно отражающая мотивы и мышление участников взаимодействия, для которой, как и для устной речи, характерны ошибки, неполнота, незавершенность и т. п.

Следует отметить, что проникновение элементов устной речи в письменную в целом является достаточно распространенным явлением. Так, в классической литературе встречаются примеры использования особенностей устной речи в письменной, например, для речевой характеристики персонажей: легкое заикание, наличие сниженных речевых оборотов, имитация речи иностранцев и т. д. Но наиболее заметно внедрение элементов устной речи в письменную форму общения в рамках интернет-дискурса.

Большинство жанров в составе виртуального дискурса тяготеет либо к устным, либо к письменным текстам, при этом жанр компьютерных игр интегрирует как устные, так и письменные особенности. Заметим, что речь здесь идет о письменной разговорной, или устно-письменной, коммуникации в компьютерных играх в чатах, а не об устном общении в реальном времени при помощи таких программ, как Skype или Teamspeak.

О. В. Лутовинова отмечает: «Лингвистическая компетенция виртуальной языковой личности состоит во владении ею новой разновидностью так называемой «устно-письменной» речи, возникшей и функционирующей в виртуальном коммуникативном пространстве и имеющей ряд специфических особенностей. Интерактивная компетенция в виртуальном дискурсе заключается в знании и адекватном использовании правил нетикета, или сетевого этикета, а также в умении общаться в различных жанрах виртуального дискурса. Достижение цели дискурса является стратегическим процессом» [Лутовинова, 2009: 127].

Утверждение об участии виртуальной языковой личности в виртуальной коммуникации не относится к одиночным играм, в дискурс которых геймер не привносит ничего нового, хотя и может заимствовать из него понравившиеся слова, обороты, манеру речевого поведения героев. Дискурс одиночных игр отличается, например, от литературно-художественного дискурса, тем, что в нем в гораздо меньшей степени присутствует символический, но в гораздо большей – визуально-образный и аудиальный

компоненты. Кроме того, геймер (по сравнению с реципиентом литературно-художественного текста) прямо участвует в событиях, разворачивающихся в игровом пространстве, выступая не сторонним наблюдателем, а самым что ни есть главным героем.

В многопользовательских играх то, как будут разворачиваться события игры, во многом зависит от геймеров, и цели игры будут достигаться только в том случае, если ее участники обладают определенными навыками общения. «Одиночкам» в компьютерно-игровом мире не только скучно, но и нереально существовать. Таким образом, дискурс многопользовательских игр определяется составом и компетенцией коммуникантов. Именно этот тип игр и связанный с ними дискурс находится в центре внимания настоящей работы.

Наши наблюдения над устно-письменной разновидностью речи в компьютерно-игровом дискурсе позволяют выделить следующие ее особенности.

1. В связи с высокой скоростью коммуникации отмечается активное использование различных сокращений, в том числе аббревиатур. Например, «прив» вместо «привет», «спс» вместо «спасибо», «нз» вместо «не за что», «+» – «согласен» и т. д. Широко используются акронимы: «аое» (< англ. area of effect) – область действия, «лол» (< англ. lots of laugh). Появление некоторых игровых аббревиатур весьма курьезно. Так, аббревиатура «Кек» возникла как модификация исходной аббревиатуры «Lol» (< laugh out loud – смеяться в голос) в игре World of Warcraft. Когда член «Орды» пишет в чате слово «lol», представители «Альянса» читают его как «кек». Текст, который в чате оформляет представитель «Альянса», например, «You Lose», игрок фракции «Орда» воспринимает в виде «Dap Eebb». Дело в том, что между двумя фракциями существует искусственный языковой барьер, затрудняющий общение. Но игроки учатся понимать символический язык соперников, находя закономерности в буквенном составе их сообщений, после чего новообразованные слова и выражения закрепляются в качестве синонимов существующих.

Высокая скорость общения, не дающая возможности обдумать ответ, связана с ведением диалога в режиме реального времени. В компьютерных играх в большинстве случаев это обусловлено искусственно созданной «военной обстановкой» (что относится ко всем онлайн-играм, ведущимся в режиме реального времени). Ответ, как и вопрос, должен быть максимально кратким.

2. Требование краткости и оперативности коммуникации является фактором появления огромного числа заимствований из английского языка. Частотность англоязычных заимствований в компьютерно-игровом дискурсе объясняется также и тем, что большинство игр переводится на русский язык с запозданием.

3. Для устно-письменной речи в рамках компьютерно-игрового дискурса характерна высокая насыщенность специальной лексикой: «ульт», «стан», «пуш», «арт», «соло» и т. п. (полный список приведен в разделе 2.3). Большинство подобных слов не достигает терминологической точности, однозначности и контекстуальной независимости, хотя приближается к терминам по функции номинации специальных понятий с достаточно четко очерченными границами. Поэтому мы относим такие наименования к компьютерно-игровым терминоидам – специальным лексемам, используемым для именования недостаточно устоявшихся (формирующихся) и в большинстве своем неcodифицированных компьютерно-игровых понятий. Компьютерно-игровые терминоиды отличаются экспрессивностью (в том числе за счет ясной внутренней формы) и обладают контекстуальной связанностью. Они, несомненно, составляют основную часть единиц компьютерно-игрового сленга (см. раздел 2.3).

4. Речь участников компьютерно-игрового дискурса характеризуется высокой экспрессивностью и эмоциональностью как на лексическом уровне («нуб» – новичок, «рак», «краб» – геймер с плохим навыком игры), так и на уровне высказываний («зомбя, ты какой-то мертвый»).

5. Возможность реализации невербальной составляющей в компьютерно-игровом дискурсе для выражения эмоций и чувств, передачи экспрессии, оказания конативного воздействия на коммуникантов (например, угроза, похвала) обуславливает создание и активное использование определенных графических жестов, фонационных графических комплексов, звукоподражаний. В качестве невербальных средств в компьютерно-игровом пространстве широко используются различные смайлы – индикаторы настроения: « = ) \_ » – все круто, « (: ) \* » – поцелуйчик, « иди в ( ) ( ) » – иди отсюда; применяется прием написания текста заглавными буквами («капсом»): «ПРИВЕТ», «ДА ОТКУДА Я ЗНАЮ??», «ПРОДАЮ МЕЧ НА +5!»). Для имитации звука используются фонационные графические средства, включая междометия-мемы, например, *ахаха*, *лол* и др. Коммуниканты применяют также иные возможности передачи эмоциональной и экспрессивной окраски речи, дополняющие или замещающие ее предметно-логическое содержание: «Он мне чето **мямлил** мин 5, потом я ему леща дал, сразу почеловечески залопотал»; «- Я лежу просто **ору** с нею. **Ахахаха** / – **Азазазазазазазазаз, лоооооооооооооол!**». В самой игре заложен потенциал для выражения широкого спектра эмоций. Например, игровой персонаж может подпрыгнуть, выражая радость, изобразить танец победы, поклониться и даже показать язык.

б) Иногда в компьютерно-игровом дискурсе используются эмболофразии и хезитации. В дефектологии под эмболофразией понимается «искажение синтаксической конструкции фразы путем вставки добавочных звуков, слогов и слов, <...> которая обычно наблюдается при таких сложных нарушениях речи, как заикание и афазия» [Дефектология, электронный ресурс]. В филологическом понимании эмболофразия – это «вставки в нормативную литературную речь ненормативных и, как правило, «асемантических» для данной ситуации языковых элементов: слов, словосочетаний, звуков и т. д.» [Леонтьев, 1970: 4]. Например, «ну», «это», «вот», «значит», «так сказать», «это самое» и т. п. в высказываниях типа:

«Ну, это, пришел я». Близкое к проявлениям эмболофазии речевое явление, хезитация, представляет собой «нерешительность, неуверенность, раздумье, передаваемое в речи средствами каузации (незаполненной, заполненной)» [Нелюбин, 2003: 246]. По А. А. Леонтьеву, хезитация – это вставки в речевой поток некодифицированных звуков и их сочетаний. Например, звуков типа (э, э, ае, ш, тэ и др.).

Мы выяснили, что набор эмболофразий в компьютерно-игровом дискурсе достаточно ограничен. Самые распространенные варианты выражения эмболофазии – это «ну», «че», «лол». Все остальные слова-паразиты, включая «это», «типа» и т. д. автоматически отсеваются из их вокабуляра, причем не только в виртуальной реальности, но и в игровых чатах. Хезитации также достаточно редки, в результате выборки мы определили три основных варианта реализации хезитации в компьютерных играх: «эээ», «мм» и «xxx». «Эээ» выражает непонимание, «мм» – раздумье, «xxx» – нечто среднее между смехом и улыбкой, вызванное забавной фразой или ситуацией. В целом, по нашим наблюдениям в ходе общения в реальном времени в компьютерных играх, на форумах и в разговорных игровых чатах, использование эмболофразий и хезитаций в компьютерных играх в десятки раз ниже, чем в реальном мире. Пользователи, играющие в компьютерные игры, постепенно перестают использовать данные средства «вербального шума» в своей устной речи, неосознанно стремясь выражать свои мысли кратко, четко и недвусмысленно. Исключение из общего правила составляют те геймеры, которые намеренно засоряют свою речь междометными словечками.

7) Компьютерно-игровой дискурс характеризуется отступлением от нормативности речи, что проявляется в наличии большого количества сниженной лексики. Необходимо обратить внимание на тот факт, что большинство геймеров сначала для выражения эмоций, а потом по привычке используют в процессе игры эвфемистические сокращения бранной, обценной лексики, такие как «бл», «ппц», «ск».

8) Устно-письменная речь в рамках компьютерно-игрового дискурса характеризуется ярко выраженной эрративностью, пренебрежением к орфографии («куру варды ботл» – отсутствие запятых), при этом графическая передача некоторых слов намеренно приближается коммуникантами к их фонетическому облику и начинает больше напоминать транскрипцию слова, как, например, «тя» (тебя), «мя» (меня), «чо-нить» (что-нибудь), «щас» (сейчас), «ваще» (вообще) и др.

## **2.2. Особенности компьютерно-игрового дискурса на примере интерфейса игр и книг ЛитРПГ**

Несмотря на то, что язык и модели речевого поведения геймеров в компьютерной онлайн-игре, с одной стороны, и язык повествования, персонажей компьютерных игр, а также язык произведений литературного жанра ЛитРПГ, с другой стороны, различаются, мы полагаем, что авторский сюжет, его идейное наполнение, особенности изображения героев, их диалоги и проч., представленные в играх и ЛитРПГ, проецируются на языковое сознание игроков. Поэтому и тексты игрового интерфейса, и тексты ЛитРПГ могут служить объектом филологического изучения, в частности, для того, чтобы обнаружить в них семантические центры, которые в дальнейшем можно использовать в качестве слов-стимулов в ассоциативном эксперименте.

Прежде всего дадим определение интерфейса компьютерных игр и опишем его примеры. Интерфейс игры – это всевозможные панели с иконками быстрого доступа инвентаря компьютерной игры, заклинаний, умений, способностей, внешности и игровых характеристик персонажей, карта, «окошко» (иногда несколько окон) чата, кнопки игровых настроек, выхода, миникарты и т. д.

Покажем содержание текстов интерфейса на конкретных примерах.

1. При переходе на следующий уровень компьютерной игры на экране появляется анимационное изображение аватара (сияние, вихрь ангельских перышек и т. д.) и сообщение типа:

*«- Поздравляем, вы получили новый уровень! Текущий уровень 30!*

*- Расовый бонус – Интеллект +1!*

*- Классовый бонус – Интеллект +1! Дух+1!*

*- Доступны 5 единиц характеристик! У вас 125 нераспределенных единиц характеристик!»* [Дмитрий Рус, электронный ресурс]

2. Описание способности в интерфейсе:

«Разряд (активируемое). Ур.1/10

Время применения — мгновенно

Максимальная дистанция атаки — Прямой контакт

Урон — (Интеллект\*Уровень способности)

Шанс парализовать противника — (((Уровень способности\*Уровень заклинателя)/Уровень цели)\*10%)

Восстановление способности — 2 секунды

Стоимость — 50/Уровень способности» [электронный ресурс Золотой орк 2, <http://litrpg.ru/read.php?id=741>]

3. Описание предмета экипировки, в частности, «бижи» («бижа» – сокращенно от «бижутерия») в интерфейсе: Кольцо Жирного беса. Тип украшение. Редкое. Сила +25. Выносливость + 30. Скорость — 40. Интеллект — 10. Инициатива — 5. Сопротивление огню 10%. Требования нет» [Проклятые М, электронный ресурс].

4. Предложение выбора. Например, предложение системы выбора игрового имени (никнейма): «Выберите имя».

Предложение системы выбора игровой расы: «Выберите расу».

Предложение системы выбора игровой внешности: «Выберите внешность».

5. Сообщение после выполнения квеста (задания): «Вами выполнено задание "Поиск коровы". Получено 75 опыта, за дополнительной наградой обратитесь к старосте».

6. Сообщение о получении уровня: «Вами получен 2 уровень, доступно 5 очков характеристик».

7. Игровой профиль игрока:

«Игрок — Ошкуй,

Раса — человек,

Уровень — 5,

Сила — 8,

Выносливость — 8,

Ловкость — 5,

Мудрость — 2,

Интеллект — 2,

Оружие — «стальной меч», урон 10-15,

Защита — 45» [Аратои, электронный ресурс].

8. Получение системных наград (разновидность «пасхальных яиц») при соблюдении определённых условий: «Вами открыто достижение «Города Севера». Для его получения вам необходимо посетить все 7 городов данного региона (1 посещен) и побывать в Эрде, столице. Награды: титул «Знаток Севера»; + 5 % к защите от холода; + 1 единица к уважению народов Севера. Подробные комментарии можно посмотреть в окне характеристик в разделе «Достижения»!»

9. Системное сообщение о получении «бафов» («благословений», повышающих те или иные характеристики персонажа, или дающие определенные умения на краткий промежуток времени): «Из-за деревьев величественно выплыла огромная полная луна. Вы получили баф «Великое лунное прикосновение»!» [Барлиона, сквозь мрак, Электронный ресурс].

Пример внешнего вида интерфейса компьютерной игры показан на рис. 2. На рис. 3 можно увидеть образец развернутого интерфейса.

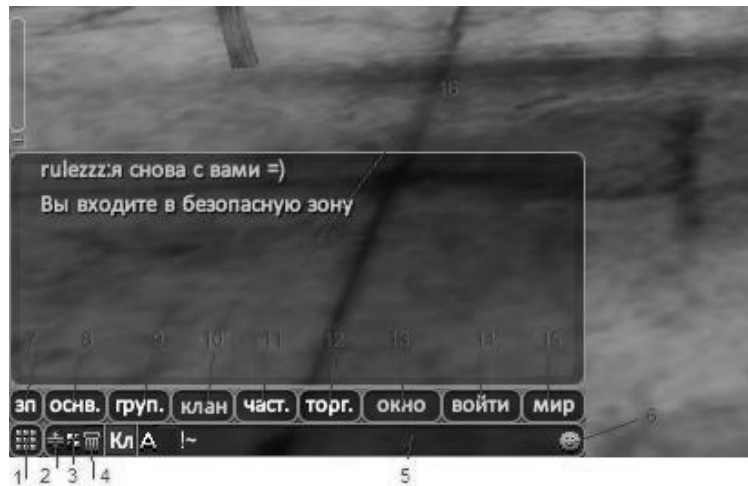


Рис. 2. Внешний вид интерфейса компьютерной игры.



Рис. 3. Пример развернутого интерфейса компьютерной игры.

Перейдем к описанию характеристик жанра ЛитРПГ. Данный жанр представлен значительным корпусом книг, написанных «геймерами для геймеров». Аббревиатура ЛитРПГ, означающая «литературная ролевая игра», имеет англоязычное происхождение и соотносится с развернутым наименованием Literary role playing game. ЛитРПГ – относительно новый жанр фантазийной литературы, возникший, по признанию некоторых авторов, по причине того, что «нечего было читать» [Кубикус, электронный

ресурс]. Один из авторов, пишущих в этом жанре, Артур Чудинов, предлагает следующее определение: это книги по играм или по «вселенным», моделирующие игровую механику, со всеми присущими играм атрибутами: «уровневое» развитие главного героя и его способностей (в основном линейная «прокачка» – повышение уровня, игровых характеристик и навыков игрового аватара пользователя); выполнение квестов-заданий, которые ему ставят «второстепенные персонажи или сам мир».

Жанр относится к разновидности «фанфиков» – вида любительского литературного творчества, при котором читателями («фанатами») пишется произведение по мотивам или продолжение популярной книги, сюжета фильма или компьютерной игры для последующей публикации на специализированных форумах на просторах сети Интернет. Несмотря на то, что родоначальником жанра называют японского писателя Reki Kawahara с его классической книгой “Sword Art Online”, насчитывающей с 2002 года уже более 17 томов, мы считаем истинным родоначальником этого жанра Сергея Лукьяненко, так как его книга «Лабиринт Отражений», повествующая о приключениях главного героя в компьютерном игровом мире, была издана еще в 1996 году.

Само по себе появление такого литературного жанра, как ЛитРПГ, говорит о высокой интеграции виртуальных миров в реальность, в литературное творчество. При этом данная литература не является исключительно сетевой (существующей лишь в электронном формате), книги данного жанра печатаются и активно раскупаются, несмотря на общий спад книжного рынка и характерное для книжной индустрии снижение тиражей [Афанасьева, электронный ресурс]. Появление книг жанра ЛитРПГ расширяет возможности для исследования особенностей виртуального дискурса в целом и компьютерно-игрового дискурса в частности.

Обычно сюжеты компьютерных игр, так же, как и сюжеты пьес, фильмов, телесериалов, постановок, пишутся профессиональными авторами за большие гонорары. Однако сегодня недавние зрители, читатели и геймеры

сами взяли за перо, создавая собственные произведения по мотивам популярных прототипов. Сюжет произведений ЛитРПГ зачастую строится вокруг людей, которые попадают в виртуальный игровой мир при помощи шлемов виртуальной реальности или других высокотехнологичных приспособлений. Стоит отметить, что если на заре зарождения жанра авторы использовали уже существующие виртуальные вселенные, такие как World of Warcraft или Eve Online, то в настоящее время мы можем проследить тенденцию создания виртуальных вселенных «с нуля». Примером таких книг может служить «Друмид» (Другой Мир) Дмитрия Руса, мир «Вальдиры» Руслана Михайлова или мир «Барлионы» Василия Маханенко.

Отличительной особенностью содержания книг жанра ЛитРПГ является обязательное наличие классов и рас, в которых выделяются отдельные действующие герои и второстепенные персонажи. В книгах данного жанра непременно присутствует линейка развития персонажа, отмечаются умения и способности, которые персонаж может получить при повышении уровня, зарабатывая игровой опыт, выполняя сюжетные квесты или убивая «нейтральных» «мобов» (мобом (от англ. mobile object – мобильный объект) называется любой нестатичный объект в компьютерной игре; мобами могут быть как игровые, так и неигровые персонажи, а также монстры, убивая которых, игрок получает опыт, игровое «золото» и вещи). Даже кролик в книгах ЛитРПГ имеет свой уровень.

По содержанию речь героев ЛитРПГ в игровом общении имеет некоторое сходство с беседами в чатах, в некоторых электронных вариантах книг сохраняется сниженная лексика. Тем не менее диалоги в чатах и диалоги героев значительно отличаются, что обусловлено художественной направленностью книг и неформальной, приближенной к реальной «боевой» ситуации манерой общения игроков.

Мы посчитали целесообразным обработать материал указанных произведений ЛитРПГ с помощью автоматизированного семантического анализа текстов, т. е. провести их контент-анализ. На основе полученных

наиболее частотных слов, номинирующих понятия, концепты и объекты, а также их свойства и характеристики, мы выделили семантические центры (смысловые ядра) произведений. С их помощью представляется возможным охарактеризовать ключевые концепты в литературно-художественном варианте компьютерно-игрового дискурса и на этом основании составить набор стимулов для ассоциативного эксперимента среди пользователей с целью уточнения и более подробного описания их языковой картины мира.

Данные семантической иерархии лексем ряда текстов получены при помощи стандартных автоматизированных программ SEO-анализа (<https://text.ru/seo> и <https://istio.com>). Эти данные приводятся ниже.

#### Дмитрий Рус «Играть, чтобы жить»

№	Слово	Кол-во	Рел.	% в ядре	% в тексте
1	Уровень	229	5.89	0.9%	0.5%
2	Рука	122	3.14	0.5%	0.2%
3	Жизнь	121	3.11	0.4%	0.2%
4	Единица	112	2.88	0.4%	0.2%
5	Получить	100	2.57	0.4%	0.2%
6	Глаз	91	2.34	0.3%	0.1%
7	Эльф	83	2.13	0.3%	0.1%
8	Голов	79	2.03	0.3%	0.1%
9	Петь	77	1.98	0.3%	0.1%
10	игрок	72	1.85	0.2%	0.1%

#### Василий Маханенко «Путь Шамана. Барлиона»

№	Слово	Кол-во	Рел.	% в ядре	% в тексте
1	рудник	365	6.7	1%	0.4%

2	уровень	352	6.46	0.9%	0.4%
3	крыса	302	5.54	0.8%	0.3%
4	карта	264	4.85	0.7%	0.3%
5	кольцо	248	4.55	0.6%	0.3%
6	получить	206	3.78	0.5%	0.2%
7	характеристика	186	3.41	0.5%	0.2%
8	Эрик	176	3.23	0.4%	0.2%
9	Петь	77	1.98	0.3%	0.1%
10	игрок	72	1.85	0.2%	0.1%

#### Михайлов Руслан «Господство клана Неспящих»

№	Слово	Кол-во	Рел.	% в ядре	% в тексте
	игрок	160	3.71	0.6%	0.3%
2	рука	131	3.03	0.5%	0.2%
3	кира	130	3.01	0.5%	0.2%
4	уровень	109	2.52	0.4%	0.2%
5	ясли	104	2.41	0.4%	0.2%
6	получить	98	2.27	0.3%	0.1%
7	жизнь	84	1.94	0.3%	0.1%
8	удар	81	1.87	0.3%	0.1%
9	стоять	80	1.85	0.3%	0.1%
10	глаз	80	1.85	0.3%	0.1%

#### Сморodinский Георгий «Семнадцатое обновление»

№	Слово	Кол-во	Рел.	% в ядре	% в тексте
1	уровень	239	4.79	0.6%	0.3%
2	Маг	225	4.5	0.5%	0.2%

3	рука	223	4.46	0.5%	0.2%
4	демон	222	4.44	0.5%	0.2%
5	сторона	198	3.96	0.5%	0.2%
6	стоять	144	2.88	0.3%	0.1%
7	урон	132	2.64	0.3%	0.1%
8	земля	130	2.6	0.3%	0.1%
9	человек	129	2.58	0.3%	0.1%
10	время	120	2.4	0.3%	0.1%

### Васильев Андрей «Акула пера в мире Файролл»

№	Слово	Кол-во	Рел.	% в ядре	% в тексте
1	клан	223	3.8	0.5%	0.2%
2	уровень	191	3.25	0.4%	0.2%
3	пойти	150	2.55	0.3%	0.1%
4	рука	145	2.47	0.3%	0.1%
5	голов	133	2.26	0.3%	0.1%
6	игра	132	2.25	0.3%	0.1%
7	квеста	130	2.21	0.3%	0.1%
8	получить	129	2.19	0.3%	0.1%
9	игрок	128	2.18	0.3%	0.1%
10	Меч	127	2.16	0.3%	0.1%

Проведенный семантический анализ дал следующие результаты: самым частотной лексической единицей в рассмотренных произведениях ЛитРПГ оказалось слово «уровень» («Ура! Новый уровень!», «грац тебя с уровнем», «на 30 уровне пойдём в каты», «на 50 уровне будет доступная новая ветка навыков»), на втором месте стоит «рука» («Он сжал меч в руке», «Рука

*потянулась за стрелой», «Подкинув золотой в руке, Гор бросил его пьянчужке», «По рукам, уважаемый, – довольно сказал гном»*), третье по частотности слово – существительное «игрок» (*«а эта группа игроков куда идет?»*, *«Наверно игрок из Штатов, у них там дурацкий переводчик стоит»*, *«Игрок не может убить НПС, но НПС игрока – запросто, так что будь осторожен»*). Примечательно, что практически единственным глаголом из топ-10 ключевых слов стал глагол «получать» (*«Мила получила уровень»*, *«Группа получила опыт и деньги»*, *«Я бы хотел не отказался заполучить этот кинжал, – завистливо вставил Шмыг»*). Остальные ключевые слова формируют образ мира игрока: «эльф», «демон», «человек» – игровая раса; «крыса» – моб для прокачки; «карта», «кольцо», «меч» – игровые артефакты; «маг» – игровой класс и т. д.

Неудивительно, что слово «уровень» оказалось на первом месте по частотности в текстах компьютерно-игрового дискурса, ведь эти тексты предполагают описание игрового процесса, в котором уровень играет ключевую роль. Тексты жанра ЛитРПГ базируются на уровневой системе отслеживания прогресса героя произведения. Рост уровня персонажа с первого по максимальный (в разных книгах и играх он разнится) является одной из основных сюжетных линий, именно по повышению уровня отслеживается развитие героя. Стоит отметить, что уровень как в компьютерных играх, так и в большинстве произведений жанра ЛитРПГ важнее, чем класс и обмундирование персонажа. Так, даже персонаж «крестьянка» («крестьянин») способен убить воина с одного удара: *«Перед смертью я успел заметить уровень НПС – сто семьдесят шестой. Крестьянин наносит Вам 10 единиц урона. Вы погибаете»*. По значимости с концептом «уровень» может сравниться только концепт «игрок». Игрок является главным действующим лицом любой игры, именно его приключения и составляют сюжет: *«Вниманию игроков! В игре "Мир Аркона" проведено семнадцатое и последнее системное обновление!»*

Данные ассоциативного эксперимента в сравнении со списком слов-стимулов представлены в третьей главе.

### **2.3. Компьютерно-игровой сленг и способы номинации в нем**

Молодежный сленг, функционирующий в виртуальном пространстве, давно привлекает интерес исследователей, поскольку появление новых видов дискурса и увеличение количества заимствований определяют меняющееся «лицо» языка, тенденции и перспективы его эволюции. Были предприняты попытки выявить и описать отличия молодежного сленга киберпространства от жаргона и арго, описать способы образования сленга, охарактеризовать носителя сленга и т. д. Нельзя не согласиться с некоторыми выводами исследователей, в частности, о том, что «сленг как феномен языка и культуры приобретает все большее влияние: сленгизмы не только прочно входят в разговорный язык, но и активно проникают в средства массовой информации» [Казачкова, 2006: 17]. В рамках нашего исследования основными средствами массовой информации выступают интернет-телевидение, интернет-газеты, интернет-журналы, блоги и т. д.

Необходимо отметить, что полноценного исследования компьютерно-игрового сленга, который характеризуется как подъязык «хакеров и геймеров, взятый из специализированных книг и пособий по компьютерным технологиям и из чатов хакеров и геймеров в электронной сети Интернет» [Горшков, 2007: 5], еще не было. Соответственно запечатленную в существующих словарях информацию нельзя считать точной и исчерпывающей. Во-первых, интересующий нас состав сленга постоянно пополняется новыми единицами, часть лексики содержательно меняется, во-вторых, изученные нами словари не являются официальными. Официального (а тем более академического) словаря компьютерного или компьютерно-игрового сленга на сегодняшний момент не существует, есть лишь тематические подборки на специализированных сайтах.

Проблема создания такого словаря заключается в том, что настоящему геймерский сленг можно запечатлеть лишь в процессе «живого общения», например, посредством записи происходящего с экрана с помощью специализированного программного обеспечения («захват с экрана»), переноса и фиксации диалогов из виртуального мира на страницы реальной книги. Мы попытались зафиксировать подобный материал в достаточном количестве, чтобы составить репрезентативный список компьютерно-игровых лексических единиц.

Прежде всего дадим определение понятию «компьютерный сленг». Различные исследователи по-разному интерпретируют термин «сленг»: одни считают его синонимом терминов «арго» и «жаргон» (например, В. С. Елистратов), другие выделяют термин «сленг» как обозначение самостоятельного понятия (В. М. Шапошников, Е. М. Казачкова), кто-то отрицает существование единиц сленга как четкой лингвистической группы слов (И. Р. Гальперин). Мы возьмем за основу следующее определение интернет-сленга: это «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, и в узком значении, призванное обслуживать разнообразные жанры неформальной интернет-коммуникации (блог, чат, твит, социальные сети, форумы, электронные письма)» [Афанасова, 2016: 9]. Исходя из такой трактовки, мы характеризуем геймерский сленг как промежуточный класс единиц, находящийся в зоне пересечения профессионального жаргона и субстандартного молодежного языка.

Геймерский сленг – это особая субстандартная разновидность языка, обслуживающая коммуникацию интернет-геймеров, имеющая устно-письменный характер и такие специфические черты, как краткость, информативность, экспрессивность, обилие терминоидов, сокращений и

англоязычных заимствований, эрративность письма (чаще спонтанная, реже – намеренная).

Полученные нами в ходе наблюдения за речевым взаимодействием участников компьютерных игр данные позволяют выявить лингвистические характеристики компьютерно-игрового дискурса в целом. Перечислим их ниже:

- 1) устно-письменный характер коммуникации, эксплицированный на всех языковых уровнях (от графического до синтаксического);
- 2) преобладание эрративного (с большим количеством ошибок) письма (намеренного – реже, спонтанного – чаще);
- 3) высокий процент заимствованной лексики;
- 4) большое количество терминоидов компьютерно-игровой тематики;
- 5) большое количество сокращений;
- 6) широкое использование эмоционально-экспрессивной лексики;
- 7) преобладание разговорной лексики (литературно-разговорной, фамильярно-разговорной и сниженно-разговорной), наличие сленгизмов и единиц профессионального жаргона;
- 8) символическое выражение невербальных составляющих устной речи.

В центре внимания данной работы находятся лексические единицы, имеющие ограниченную сферу употребления – пространство компьютерных игр и общение на специализированных форумах. Эти единицы активно используются определенной группой людей и непонятны для большинства пользователей сети Интернет. В каждой игре, существующей более трех-четырех лет, ее участниками постепенно вырабатывается собственный набор единиц, в той или иной степени уникальный. Тем не менее в каждой игре используются и общие лексические средства, понятные любому геймеру. Мы предприняли попытку выявить сленговую составляющую компьютерно-игрового дискурса и ниже приводим глоссарии выявленной лексики.

### Сленг «Доты»

Первый глоссарий основан на материалах дискурса геймеров популярной игры **Дота** (англ. Dota < Defense of the Ancients – «Защита (Оборона) Древних») жанра **МОБА** (< Multiplayer Online Battle Arena, букв. «многопользовательская онлайн-боевая арена»), в которую на сегодняшний день играют 7 329 847 пользователей [dota2.com, электронный ресурс]. Это второй тип в типологии по количеству игроков, при этом арена борьбы занимает в ней целую карту. В 90% всех случаев действия игроков являются боевыми, поэтому общение носит милитаризованный, резкий характер, под стать игре. Взаимодействие внутри игрового пространства напряжено до предела, любое слово или фраза сокращается, чтобы как можно быстрее донести информацию. По результатам тестирования геймеров, играющих в «Доту», нами выявлен ряд лексических единиц, идентифицированных как сленгизмы. Все они, по существу, представляют собой заимствования из английского языка. В подборке, приведенной ниже, представлены наиболее часто используемые слова, которые составляют 10–15% от общего количества лексических единиц.

1) **абилка, абила, абилити** (от англ. ability – способность) – уникальная активная способность героя. *«На 4 лвл вкачай 1 абилку»;*

2) **ар** (от англ. **ar** < all random) – команда, в которой каждому игроку дается случайно выбранный персонаж. Любопытно, что команду «**ар**» (< all pick) русскоязычные геймеры произносят как «апэ», воспроизводя латинское написание, в то время как команда «**ар**» (< all random) передается ими как «агэ», то есть на основе визуально-графического соотнесения с кириллицей. Таким образом, заимствование иноязычных слов сопровождается их модификацией и трансформацией, носящей выборочный характер;

3) **агр** (от англ. aggression – агрессия) 1. способность героя заставлять противников атаковать исключительно его в течение нескольких секунд. 2. обозначение агрессивного геймера, развязывающего ссору и скандал, например: *«Дружок, чё ты агрисься на меня?»;*

4) **ап** (от англ. ap < all pick) – команда, в которой игрок самостоятельно выбирает своего персонажа;

5) **армор** (от англ. armor – броня) – характеристика героя, в зависимости от значения, снижающая или повышающая получаемые повреждения. *«Он сделал мне минус **армор** и убил с трех ударов»;*

6) **арт** (сокращение от «артефакт») – предмет, усиливающий героя, или дающий ему новые способности. *«Какие **арты** собирать этому **персу**?»;*

7) **ассистеть** (от англ. assist – поддержка) – помогать напарнику достигать поставленных задач: убить вражеского героя или прикрыть на линии боевых действий. *«Я тебя **хильнул**, разок его ударил, и мне **ассист** дали, норм»;*

8) **афк** (от англ. afk < away from the keyboard – отошел от клавиатуры) – предупреждение товарищей по команде о том, что геймер некоторое время будет находиться вне игры. *«Мужики, я **афк** на пару мин, жена пришла»;*

9) **б** или **в** (от англ. back – назад) – отступить. Другой вариант происхождения данной единицы: **б** – сокращение от слова «база». *«**б,б,б**, они выкуп!»;*

10) **bb** (от англ. buy back – выкупиться) – возможность немедленно воскресить героя за деньги, не дожидаясь временного отката. Используется чрезвычайно редко, преимущественно на международных серверах, так как в сознании русскоязычного геймера сленговая единица **бб** означает прощание (от англ. bye bye – пока): *«Всем **бб**, я **офф**»;*

11) **блинк** (от англ. blink – мерцание, моргание) – способность героя телепортироваться на небольшие расстояния. *«**Блинкни**сь туда»;*

12) **бэкдор** (от англ. backdoor – задняя дверь) – «попытка уничтожения вражеских строений без участия союзных Крипов в радиусе 500 единиц от зданий» [dota2, электронный ресурс:]. *«У нас остался последний барак, они сейчас пойдут **бекдорить**»;*

13) **ветра** – артефакт, поднимающий вражеского героя воздушным вихрем, удаляя его на несколько секунд из боя. Оригинальное название артефакта Eul's Scepter of Divinity, название дано по принципу действия. «*Не дай ему **раскастоваться**, кинь его в **ветра***»;

14) **вин** (от англ. win – выигрывать) – победа, выигрыш. Прямое заимствование. «*Я хочу **вин** эту партию*»;

15) **вр** (от англ. wr < win rate – рейтинг побед) – количество побед, выраженное в процентах. «*Кикай желтого, у него **вр** 20%*»;

16) **вышка, тауэр, товер** (от англ. tower – башня) – защитное сооружение, охраняющее подступы к базе противника. «*Надо снести **вышку***». По результатам опроса, проведенного на базе 5–11 классов МАОУ СОШ № 84 г. Челябинска, 90% геймеров используют слово «**вышка**», 10% – «**тауэр**»;

17) **ганг, гангать** (от англ. gang – банда, шайка, собираться в группу) – формирование численного преимущества для мгновенной и неожиданной атаки противника. «*Го в их лес **гангать***», «*Плз **ганг!***» (призыв о помощи);

18) **го, гоу** (от англ. go) – идти. В первом случае мы наблюдаем транслитерацию иноязычного слова, во втором – результат его транскрипции. «*Го вместе*»;

19) **голд** (от англ. gold – золото) – деньги, которые герои получают за убийство крипов, нейтралов, вражеских героев и разрушение вражеских построек. «*Мне до **аганима** 50 **голда** не хватает*»;

20) **дагон** (от англ. Dagon) – название артефакта, при помощи которого можно нанести мгновенный урон в 300-800 единиц урона (в зависимости от уровня артефакта);

21) **дд** (от англ. dd < double damage – двойной урон) – руна, дающая герою + 100% урона на 45 секунд. «*Бери **дд** и **го** лес **чек***»;

22) **дизарм** (от англ. disarm – обезоруживать) – название артефакта, данное геймерами, по принципу действия. Артефакт лишает противника возможности физической атаки на некоторое время. Оригинальное название

heaven's halberd (небесная алебарда). Стоит заметить, что половина игроков называет данный артефакт «**алебарда**», согласно проведенному нами исследованию; 70% опрошенных – по внешнему виду, остальные 30% – по названию артефакта. «*Я не мог его бить, на мне был **дизарм***»;

23) **дэф** (от англ. defense – защита) – защищать. «*Плз **дэф!***» (Пожалуйста, на защиту!), используется в отношении базы и охранительных сооружений;

24) **инвиз** (от англ. invisible – невидимый) – способность становиться невидимым. «*Я подойду в **инвизе** и сделаем **фб***»;

25) **каст** (от англ. cast – бросать, швырять) – использование активного навыка за определенное количество маны героя. **Кастануть** – «сколдовать». «*Дай ему **каст!***», «*Я не мог **кастовать**, на мне было **сало!***»;

26) **кд** (от англ. cd < cooldown – охлаждение) – перезарядка способности, задержка перед повторным применением заклинания или использованием предмета. «*Не мог дать **хил** – **кд** у меня был*»;

27) **керри** (от англ. carry – нести, тащить) – герой, способный «затащить» игру, решить исход противостояния. Зачастую «**керри**» и «**лейт**» выступают синонимами, но есть и небольшое отличие: «**керри**» – более широкое понятие, чем «**лейт**», такой герой может решить исход военных действий уже в середине игры, так как с повышением уровня приобретает больше полезных умений и навыков, чем, например, сапы. «*Нахал **пикнул вр*** (от англ. wr < wind runner – название героя), **нуб**, *лучше б взял **танка***»;

28) **кик** (от англ. kick – пинать) – выгнать или удалить геймера из созданной игры из-за неадекватного поведения, низкого вр, или большого количества ливов. «*Кикакай **ливера**, все равно **ливнет** и игру испортит*»;

29) **кил** (от англ. kill) – убивать. Прямое заимствование. «*Ребята, **го килить** их по низу*»;

30) **кисть** – артефакт, усиливающий ульт героя. Оригинальное название Aghanim's Scepter. 70% геймеров называют артефакт «**аганим**», ориентируясь на англоязычный аналог, 25% называют его «**кисть**» или

«**кисточка**» – по признаку внешнего сходства и 5% – «**усилок**» – по принципу действия. «*Огру **кисть** катит?*»;

31) **клиарстатс** (от англ. clear stats, clear statistics – очистить статистические данные) – команда, обнуляющая игровую статистику игрока, процент побед и проигрышей. «*Если еще раз проиграем, я пишу **клиарстатс***»;

32) **контролить** (ср. англ. control) – контролировать. Сленгизм образован путем сокращения слова за счет выкидки двух слогов. «*Он хорошо **контролит** своих юнитов*»;

33) **костыль** или **пт** (от англ. pt < power treads – сильные шаги) – артефакт, увеличивающий скорость бега и боя героя. По результатам опроса, проведенного на базе 5–11 классов МАОУ СОШ № 84, 83% геймеров используют слово «**костыль**», 17% – «**пт**». Исконное название дано по внешнему виду. «*Собери **костыль** уже, с сапогом бегаешь всю игру*»;

34) **крип** (от англ. creep – ползать) – обозначение любых неигровых персонажей в игре, за убийство которых геймер получает опыт и деньги. «**Крипаться**» – убивать нейтральных монстров с целью повышения уровня и зарабатывания золота;

35) **крит** (сокращение от англ. critical strike – критический удар) – процентная вероятность нанести большой урон. «*Он меня с одного **крита** положил*»;

36) **ку**, или **q**, или **q all** – приветствие. Существует несколько версий происхождения данной единицы. Как пишет Л. Пермяков, это выражение появилось благодаря мультфильму под названием «Кин-дза-дза!» (создан по одноименному художественному фильму Г. Данелия), где персонажи для приветствия использовали фразу «ку». Однако в среде геймеров популярно другое приветствие «йо олл», англоязычный вариант которого «yo all» встречается крайне редко. Можно предположить, что фраза «q all» возникла как результат контаминации английского и русского вариантов приветствия (обычно английский язык используется для номинации команд, русский –

для прямого общения между игроками; но некоторые геймеры, чтобы не утруждать себя переключением раскладки клавиатуры, используют транслит: «privet vsem»). Таким образом, фраза **q all** могла появиться из-за нежелания переключать раскладку клавиатуры в стремлении ускорить процесс общения. Добавим, что буква «й» и буква «q» находятся на одной и той же клавише клавиатуры. Прямое же заимствование «hi all» почти не используется;

37) **кран** – игрок, который медленно соображает и медленно действует, геймер с низкой скоростью реакции. *«Ну ты и кран»;*

38) **лайн, лейн** (от англ. lane – тропинка) – дорога, на которой ведутся боевые действия противников. Варианты использования: **изи лайн** (от англ. easy – легкий) и **хард лайн** (от англ. hard – тяжелый). *«Го трипла хард, и соло изи»;*

39) **лвл, лэвэл** (от англ. lvl, level) – уровень. Варианты: топ лвл – максимальный уровень, лвл ап – повышение уровня. *«Мне нужен лвл ап и го ганг»;*

40) **лейт** (от англ. late – поздний) – герой, чьи возможности в полной мере раскрываются только к концу игры. *«У нас одни маги, нужен лейт»;*

41) **лесник** – игрок, который не участвует в боевых столкновениях на линиях атаки, предпочитая охотиться на нейтральных юнитах, тем самым повышая свой уровень и накапливая деньги для покупки хороших артефактов. Негативная коннотация присутствует из-за того, что за то время, что тратит лесник на повышение уровня своего героя, вражеская команда успевает одержать победу. *«О нет, у нас в тиме лесник»;*

42) **ливать** (от англ. leave – покидать) – покидать игру задолго до её окончания. Возможные варианты: ливер, лив. *«Зря ты стартанул, он щас лив»;*

43) **лол** (от англ. lots of laugh – очень смешно, много смеха) – высказывание, подчеркивающее комичность ситуации или её абсурдность. *«Лол, ты что несешь?»;*

44) **луз** (от англ. lose – проигрывать) – проигрыш. Прямое заимствование. «*Опять луз, тима – нубы*»;

45) **мапа** (от англ. map – карта) – карта. «*Тебя опять гангнули, ты на мини-мапу хоть иногда смотри*». 40% геймеров вместо сленговой единицы «**мапа**» используют слово «**карта**»;

46) **мб** (сокращение от «может быть» или от англ. may be) – может быть. «*Мб он тп аут сделал?*»;

47) **мидас** (от англ. hand of Midas) – рука Мидаса (фригийский царь, знаменитый своим даром – всё, к чему он прикасался, становилось золотом). Артефакт каждые 100 секунд превращает вражеского **крипа** или **юнита** в деньги. Одна из культурно-исторических аллюзий, спрятанных в игре разработчиками. «*Наконец-то собрал мидас, сейчас фарм быстро пойдет*»;

48) **мис** (от англ. miss – терять) – используется для мгновенного уведомления союзников о перемещении противника, варианты использования: **мис топ** (от англ. miss top – ушёл с верхней линии боя), **мис низ** (ушел с нижней линии боя), **мис ц** (ушёл с центральной линии, ушел с центра). Варианты использования: **сс ц**, «мисс» получило еще больше сокращение в связи с динамикой игры: меньше букв – больше временное преимущество, «сс2 н» – два персонажа ушли с нижней линии боя. Интересен следующий факт: изначальные заимствования **miss top**, **miss mid** и **miss bottom** в сознании русскоязычного геймера сократились до **мис топ** (**сс топ**, 40% игроков пишут верх), **мис ц** (**сс ц** – **сс** – сокращение от англ. miss, **ц** – сокращение от русского «центр»), **мисс низ** (**сс н** – **сс** – сокращение от англ. miss, **н** – сокращение от русского «низ»). «**сс н**» мисс bottom (сокращение miss bot не прижилось в среде геймеров, так как сленговая единица «бот» обозначает в сознании русскоязычного геймера либо компьютерного персонажа, либо начинающего игрока, который по большей части просто бестолково суетится на поле боя);

49) **мп** (от англ. mana points – очки маны) – магическая энергия, при помощи которой герой может кастовать различные заклинания. *«Го б, нет мп»;*

50) **невер** – (от англ. Never – никогда) сокращение имени одного из ключевых героев игры Nevermore, который также известен как «сф»;

51) **нежить** (ср. англ. аналог scourge – «бедствие») – злая противоборствующая сторона в игре. Согласно опросу, 20% геймеров пользуются заимствованием «**скорджи**», 80% опрошенных предпочитают исконное «**нежить**». *«Не люблю за скорджей играть», «Свапни меня на топ, не хочу за нежить»;*

52) **нейтралы** (нейтральные монстры) – юниты, не сражающиеся за одну из сторон, расположены в определенных точках вдали от боевых действий, как возможность для безопасной прокачки героя или для «**фарма**». *«Лол, меня застопили нейтралы»;*

53) **нуб** (от англ. noob – новичок) – 1. начинающий неопытный игрок *«Ребята, на меня не орать – я нуб»*. 2. оскорбление нерадивого игрока. *«Зачем тебе два сапога, нубяра?»;*

54) **нюк** (от англ. nuke – ядерное оружие) – активное заклинание, наносящее большой урон противнику. *«Играем от дэфа, отнюкиваемся»;*

55) **пассивка** (от англ. passive skill – пассивный навык) – пассивная способность героя. *«У него пассивка такая – каждые 5 секунд двойной удар идёт»;*

56) **перс** – сокращение от «персонаж». *«Тини – мой любимый перс»;*

57) **пик** (от англ. pick) – выбирать;

58) **проакк** (от англ. pro account – счёт) – игровой аккаунт с дополнительными возможностями. *«Я вчера проакк купил, сейчас вижу вр всех игроков»;*

59) **пт** – сокращение от слова «привет», используется русскоязычными геймерами в последнее время все чаще и чаще;

60) **птс** (от англ. points – очки) – очки опыта, получаемые за каждую выигранную игру, формирующие репутацию геймера и определяющие его позицию в рейтинге. *«Всего 37 птс за игру дали»;*

61) **пуш** (от англ. push – толкать) – продавливать оборону соперника. Главная цель – не убить вражеских героев, но разрушить вражеские строения (охранные вышки, бараки и т. д.) с целью получить преимущество в противостоянии. Напомним, что цель компьютерной игры «Дота» заключается в уничтожении вражеского лагеря. *«Пуш и фастом!»;*

62) **рак** – игрок, не умеющий играть, сленгизм образован по аналогии с руками-клешнями. *«Господи, опять тима раков!»;*

63) **раш** (от англ. rush – стремительная атака) – мгновенный удар по одному направлению из трех возможных. *«Раш и, фаст снос»* (Атакуем по центральной линии, разрушаем объекты обороны);

64) **рега** (от англ. regeneration – регенерация) – руна регенерации, восстанавливающая здоровье (**хп**) и магическую энергию (**мп**);

65) **реснутья** (от англ. resuscitate – воскрешать) – через некоторое время после смерти воскреснуть на базе. *«Сейчас я реснутья и го в 5 пуш»;*

66) **реплей** (от англ. replay) – повтор. Прямое заимствование. *«Сохрани игру, потом на репелее посмотришь»;*

67) **репорт** (от англ. report – отчёт) – жалоба на игрока, на его неспортивное поведение. *«Из-за тебя игру слили, не пожалей времени – напишу репорт»;*

68) **рэндом, рандом** (от англ. random) – случайный. *«Пиши рэндом»;*

69) **сало** (от англ. silence – тишина) – заклинание, запрещающее противнику использовать собственные заклинания (касты). *«Все б, там сало»;*

70) **сап, саппорт** (от англ. support – поддержка) – боец поддержки, целью игры которого является обеспечение максимально комфортных условий для прокачки товарища. *«Я вообще люблю за сапов играть, го ассистить тебе буду»;*

71) **сапог** – игровой артефакт, увеличивает скорость бега. «*Купи сапог уже*»;

72) **свап** (от англ. swap – менять, обменивать) 1. обмен героями – опция, доступная в начале игры за дополнительные деньги. 2. способность одного из героев менять себя и вражеского героя местами. «*Я почти ушел, но венга (название героя) меня свапнула*»;

73) **сентели** (от англ. sentinel – страж) – одна из противоборствующих сторон в игре, добрая сторона. «*Мне нравится за сентинелей играть*»;

74) **скилл** (от англ. skill – навык) – активная или пассивная способность героя. «*1 скилл вообще никогда не качай, он не нужен*»;

75) **собирать арт** – собирать артефакты. Интересно, что синоним этого слова «**крафт**» не используется в «Доте», но используется в ММОРПГ, что мы связываем с интенсивностью игры;

76) **соло** (от ит. solo – один, единственный < лат. solus – только один) – ведение героем боевых действий в одиночку. «*Я соло топ*»;

77) **стан, стун** (от англ. stun – оглушить) – пассивная способность или активный навык, при котором противник оглушается на несколько секунд. «*Да меня застанили, ничего не мог сделать*»;

78) **стопит** (от англ. stop) – останавливать. «*Стопит или тормозит крипов*» означает намеренно затрудняет передвижение дружественных юнитов для получения первоначального военного превосходства на местности;

79) **сф** (< англ. Shadow fiend) – теневой демон, один из ключевых героев игры, также известен как «**невер**»;

80) **танк** – герой, обладающий большим запасом здоровья, первым принимающий вражеский удар. «*Иди танкуй, у тебя больше всего хп*»;

81) **тима, тим** (от англ. team – команда). «*Гуд тим!*» (хорошая команда);

82) **тиммейт** (от англ. teammate – товарищ по команде) – партнёр по команде. Прямое заимствование. «*Не кикай его, он норм – это мой тиммейт с прошлой игры*»;

83) **тимплэй** (от англ. Teamplay) – командная игра. «*Это называется тимплэй!*»;

84) **тп** (от англ. tp < teleportation – телепортация) – способность героя телепортироваться на большое расстояние. «*Тп аут делай!*» (Тп аут – уходить откуда-нибудь при помощи свитка телепортации);

85) **трипла** (от англ. triple – тройной) – связка из трех героев, обладающая своими преимуществами и недостатками. «*Го триплой на низ*»;

86) **ульт** (от англ. ultimate – завершающий) – особо мощное заклинание или способность, дающаяся на 6, 11, 16 уровнях. «*Ульти, чего ждешь!*»;

87) **фаст ц** (от англ. fast – быстрый) – команда «Быстрее на центр!» «*Гоу в леса фастом*» (Идем быстрее в лес) – сочетание англоязычного заимствования fast и русского слова «бегом»;

88) **фарм, фармить** (от англ. farm – ферма) – убийство вражеских юнитов с целью увеличения уровня персонажа и зарабатывания денег. «*Не лезь, иди фарми*» (Не вступай в боевые действия, повышай уровень героя);

89) **фб** (от англ. fb < first blood – первая кровь) – первое убийство противника, за которое дают 200 дополнительного золота. «*Кто фб, тот покупает куру*»;

90) **фид** (от англ. feed – кормить) – геймер, которого часто убивают. 62% геймеров используют сленгизм «**фид**» и производные от него «**фидер**», «**фидеть**», остальные 38% используют слово «**корм**» и его производные. «*Ты такой фидер, не умирай плз*», «*Он их по кд кормит, репорт на него!*»;

91) **фокус, фокусить** (от англ. focus – фокусировать) – фокусирование внимания всей команды на одном противнике с целью мгновенного вывода последнего из боя. «*Меня первого всей тимой фокусиат*»;

92) **фрифарм** (от англ. free – свободный) – убийство вражеских юнитов на свободной линии ведения боя, свободной от противников. «**Тп на н, там фрифарм**»;

93) **фф** (от англ. ff < fast finish – быстрое завершение игры) – вариант сдачи одной из команд, при очевидном преимуществе. «**Пишите фф, они нас по кд килят**»;

94) **фэйл** (от англ. fail – ошибка) – промах, ошибка игрока. Прямое заимствование. «**Я не знал, что их там 3, вот ведь фэйл!**»;

95) **хекс** (от англ. hex – сглазить) – название артефакта, данное по принципу действия – превращает вражеского героя в овечку на несколько секунд. Оригинальное название артефакта Guinsoo's Scythe of Vyse. «**Собирайте хекс, или проиграем**»;

96) **хил** (от англ. heal – лечить) – лечить. Производные: **хилка**, **хиллер**. «**Сейчас кд и дам хил**»;

97) **хэлп** (от англ. help – помощь, помогать) – призыв о помощи. «**Хелп ц! нас пушат**»;

98) **хп** (от англ. hit points – очки здоровья) – количество здоровья героя, напрямую зависит 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;

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

100) **шарь куру** – в данном случае «**кура**» печатается быстрее, чем «**чикен**» (использование последнего обозначения обусловлено сходством курьера с курицей по внешнему виду);

101) **шарь курьера** (от англ. courier – курьер) – игровое название юнита, переносящего предметы, для экономии игрового времени. Возможны варианты: **шарь чикен** (от англ. share chicken – делиться курицей);

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

Стоит отметить, что при создании глоссария мы пользовались опросными листами и семантическим анализом игровых чатов. Подчеркнем, что это именно словарь разговорного языка, в то время как существуют еще сотни технических терминов, знакомых каждому геймеру, но не использующихся непосредственно в игровом общении.

### Сленг ММОРПГ

В отличие от игр второго типа, геймеры в ММОРПГ – третьем типе игр по количеству игроков – не все время находятся в боевых условиях арены. Согласно нашему опросу, соотношение мирных и военных действий в ММОРПГ составляет 50 на 50. Общение протекает более спокойно. По этой причине количество сленговых единиц, связанных с динамичными игровыми действиями, меньше, чем в играх второго типа. Но так как сам «мир» в сотни и тысячи раз разнообразнее «мира» игр аренного типа, а территории виртуальных онлайн-миров огромны, то сленговых единиц, связанных с игровыми реалиями, больше. Сюда входят названия мест, артефактов, игровых умений, вещей и т. д.

Представленный ниже список носит предварительный характер. В действительности количество компьютерно-игровых терминоидов в играх типа ММОРПГ во много раз больше, чем в играх типа МОВА (Dota).

1) **баф** (от англ. buff – энтузиаст) – заклинания с положительным эффектом, усиливающие параметры и характеристики героя. «*Дай **пати фул баф!***»;

2) **бижа** (сокращение от «бижутерия») – кольца, сережки, амулеты, дают магическую защиту. «*Мне не хватает **м дэфа***»;

3) **вх, вархаус** (от англ. warehouse – товарный склад) – банк, где геймеры хранят заработанные деньги и найденные вещи. «*Встретимся у **вх***»;

4) **гк** (от англ. gatekeeper – хранитель врат) – телепортер, например, в ММОРПГ Lineage 2 (линейка) это дама в белом одеянии, которая отправляет

геймера в определенный город или локацию за деньги. Возможный вариант использования: гейт (от англ. gate – врата). *«Встретимся у гк»;*

5) **ГМ** (от англ. game master – хозяин игры) – администрация сервера (пишется обычно прописными буквами). *«Я атеист, я не верю в ГМ»;*

6) **гм** (от англ. guild master – владыка гильдии) – нейтральный персонаж, который дает задания (пишется обычно строчными буквами). *«Она ждет тебя у гма»;*

7) **го** (от англ. go) – идти. *«Го в Гиран»;*

8) **гуд, гут** (от англ. good – хорошо) – выражение согласия или одобрения. *«Идем в рейд? гуд!»;*

9) **динг** (звукоподражание) – момент получения уровня (в этот момент раздается мелодичный звонок). *«Наконец-то долгожданный динг!»;*

10) **дроп** (от англ. drop – падать) – то же самое, что и лут. *«Там, говорят, уголь хорошо дропается»;*

11) **ивент** (от англ. event – событие) – квест, мероприятие. *«Участвуешь в сегодняшнем ивенте?»;*

12) **к** (от «кило», молодежный вариант «косарь» – тысяча) – тысяча. *«Дай мне 15к, плз»;*

13) **килл** (от англ. kill – убийство) – используется в основном как команда к атаке;

14) **лвл ап** (от англ. lvl up – уровень вверх) – аналогия динга, повышение уровня персонажа. *«Еще 40 мобов и лвл ап»;*

15) **лс** (сокращение от «личное сообщение») – синоним сленговой единицы «приват». В последнее время данная сленговая единица активно используется в социальных сетях, например, во фразе *«го в лс»;*

16) **лут** (от англ. loot – добыча) – вещи, выпадающие из людей или монстров. *«Поставь, чтоб лут пополам шел»;*

17) **м деф** (от англ. magical defense – магическая защита) – показатель магической защиты. *«Купи бижу – м дэф повысишь»;*

18) **мб** (сокращение от может быть или от англ. maybe) – возможно. «**Мб** в город?»;

19) **моб** (от англ. mob – член шайки) – монстр, за убийство которого дают деньги и опыт. «*Пойдем вон на ту группу мобов*»;

20) **мп** (от англ. mp < mana points – очки маны) – мана, специальная магическая энергия, необходимая для заклинаний. «*Пойдем отдохнем, мп надо восстановить*»;

21) **нуп, нуб** (от англ. noob – новичок) – игрок низкого уровня, с плохим знанием игры. «*Да он же нуб, что ты с ним полемизируешь*»;

22) **п деф** (от англ. physical defense – физическая защита) – показатель физической защиты. «*Доспех дает хорошую п деф*»;

23) **паровоз** – тактика фарма, при которой игрок ведет за собой толпу монстров. «*Я сейчас соберу паровозик, а ты дашь им фаерболт*»;

24) **пати** (от англ. party – компания) – используется для обозначения группы;

25) **пвп** (от англ. pvp < player vs player – игрок против игрока) – бой между двумя игроками. «*Го пвп!*», «*Сударь, не желаете ли пожаловать на пвп?*», «*Дуэль? отнюдь, всего лишь пвп*»;

26) **пк** (от англ. player killer) – убийца игроков. «*Смотри, пак бежит, го убьем его*»;

27) **плз** (от англ. please) – пожалуйста, в 40% случаев используется сокращение «пжл». «*Бафни плз*»;

28) **приват** (от англ. private – личный) – зачастую используется в таких словосочетаниях, как «*пиши в приват*», «*все в приват*», «*приват вам в руки*». Чтобы написать в приват, необходимо прописать также имя того, кому хотите написать, например: «*НахаII приват!*»;

29) **пушка** – собирательное название любого оружия в игре, будь то кинжал, булава или лук; каждое оружие в игре использует некоторое подобие снарядов, чтобы увеличить мощь физической или магической атаки,

вероятно, поэтому у геймеров возникает ассоциация с пушкой, оружием, которое нужно постоянно заряжать;

30) **резист** (от англ. resist – сопротивление) – сопротивление к определенному типу атаки или магии, у каждого монстра свои резисты. «У него **резист** к физ атаке!»;

31) **рейд** (от англ. raid – дорога, рейд) – поход. «Ищу **пати** для **рейда**»;

32) **рес** (от англ. resurrect) – используется в ситуациях, когда кто-либо просит его воскресить. «**Рес ми плиз**» (Воскресите меня, пожалуйста);

33) **рес, рест** (от англ. rest – отдых) – используется игроками в ситуациях, когда они желают отдохнуть либо восстановить себе жизнь или энергию. «**Пойдем рес**»;

34) **респ** (от англ. respawn) – место появления тварей или человека. «**Стоим на респе! Скоро орки будут!**»;

35) **сенкс** (от англ. thanks – спасибо) – выражение благодарности. Варианты использования: **сенки, спасибки, sps, спс, благодарю**. «**Сенкс за баф**»;

36) **сое** (от англ. soe < scroll of escape – «свиток побега») – свиток телепортации в ближайший город. «**Юзаем сое, мне надо в магаз**»;

37) **соски** – сленговое обозначение для soulshot (усилитель физической атаки), spiritshot (усилитель магической атаки) или blessed spiritshot (улучшенный усилитель магической атаки). «**Надо закупить 2к сосок**»;

38) **сп** (от англ. skill points) – очки умений. «**Не хватает немного сп, до нового заклинания**»;

39) **спойл** (от англ. spoil – прибыль, выгода, мародерство) – способность обворовывать монстров, доступно только для гномов. «**Спойли, чего спишь**»;

40) **стил** (от англ. steal) – воровать, производные: **мобстил** – воровство монстров у игроков, **лутстил** – воровство чужого лута. «**Он сатилил моих мобов**»;

41) **фаербол, фаерболт** (от англ. fireball – огненный шар) – название огненного заклинания. «У них **резист** к огню и к моим **фаерболам**»;

42) **хелоу, хай** (от англ. hello – привет) – игроки не просто бросают отрывистое **q all**, но видоизменяют приветствия, вкладывая в них свою индивидуальность: «**хай**», «**хаюшки**», «**привки**», «**здарава**», «**всем привет**», «**здравия желаю**», «**бай**» (от англ. bye – пока), «**бб**», «**пока**», «**поки**», «**покушки**», «**давай дасвидания**», «**удачи**», «**счастливо**», «**да вали уже**»;

43) **хил** (от англ. heal – лечить) – используется игроками в ситуациях, когда они желают быть исцеленными. «**Хил ми!**»;

44) **хп** (от англ. hp – hit points – очки жизни) – уровень жизни. «У меня мало **хп**, нужен **хил**»;

45) **хук** (от англ. hook – крюк) – умение героя по имени Пудж, выбрасывать крюк на большое расстояние с последующим притягиванием жертвы к себе. «Где **хук**??»;

46) **чар** (от англ. character – персонаж) – игровое альтер-эго геймера;

47) **экспа** (от англ. experience – опыт) – опыт, получаемый за убийство монстров. «Еще немного **экспы** и **лвл**»;

48) **энчанты** (от англ. enchant – заколдовывать) – свитки улучшения брони или оружия. «Продам **энчант** на **пушку**» (оружие), также популярна русская вариация «**точка**», которая появилась в результате рекламных объявлений типа: «**Точу оружие, успех 100%!**», «Продам **точку** на **С!**» (С – уровень оружия, начинается с D, далее идёт С, потом В, и, наконец, А);

49) **юзать** (от англ. use) – использовать. «**Юзай сое, пора в город**»;

50) **WTB** (от англ. want to buy – хочу купить) – используется игроками в ситуациях, когда они желают что-либо приобрести. «**WTB** **куски на шмот**»;

51) **WTS** (от англ. want to sell) – используется игроками в ситуациях, когда они желают что-либо продать. «**WTS** **руду**»;

52) **LFG** (от англ. looking for group) – используется игроками в ситуациях, когда они ищут компанию для совместного времяпровождения;

53) **GLF** (от англ. group looking for) – используется группой в ситуациях, когда она ищет дополнительных членов в партию.

Анализ приведенной лексики позволяет сделать несколько выводов. Первый вывод социолингвистического характера. Вероятно, широкое использование заимствований из английского языка в первом типе компьютерных игр обусловлено не столько популярностью английского языка, сколько тем, что игры не переведены на русский язык. Изначально они появились на российском рынке в интернет-пространстве в своей оригинальной англоязычной версии. В связи с этим геймеры, особенно те, кто знает английский язык, широко употребляют обозначения игровых реалий и действий привычными английскими словами. Таким образом, решающим является фактор привычки. Нельзя также отбросить фактор скорости передачи информации: в 82% случаев геймеры использовали английские слова, которые звучат короче, чем их русские корреляты; в 18% случаев, когда геймеры использовали русские слова, меньше места и времени было затрачено на написание именно их.

Второй вывод сугубо лингвистический. Как можно судить по нашим примерам, геймерский сленг обнаруживает общие с молодежным сленгом пути формирования и пополнения: 1) заимствования, в большинстве своем англицизмы, причем это могут быть как прямые заимствования – «нуб» (новичок), «дроп» (выпавшие предметы), так и принявшие «мастеренные» формы русского языка – «лутнуть» (взять выпавшую добычу), «идем фармить» (идем повышать уровень и выбивать из монстров деньги), а также метафоры – «Леший» (герой-друид), 2) десемантизация – «соски» – (микрозелья, усиливающие силу удара, от англ. Soul shot – удар души + наложение визуального компонента, выглядит как пилюля, данный предмет отчасти похож на соску); 3) детерминологизация: некоторые термины, бывшие ранее исключительно составляющими компьютерно-игрового сленга, используются в интернет-журналистике и повседневном общении: «Да ты лакер», «что, кек», «уйди, нуб, щас отец покажет, как надо».

Отметим, что геймеры, использующие сленг в чатах, часто прибегают к переводческим трансформациям. Продемонстрируем, как эти трансформации реализуются в компьютерно-игровом сленге, взяв за основу наиболее общую классификацию переводческих трансформаций А. М. Фитерман и Т. Р. Левицкой.

1) Грамматические трансформации, подразделяемые на морфологические и синтаксические. Среди морфологических трансформаций распространены изменения частей речи и грамматических категорий слов при переводе. Среди синтаксических трансформаций распространены следующие приемы: перестановки, опущения и добавления, перестройки и замены предложений. Приведем пример грамматических трансформаций английской фразы «cast your ultimate (spell)». Эта фраза может быть передана аналогичной синтаксической структурой с помощью калькирования и лексической замены: «скастуй (используй) свой финальный каст (заклинание)», где главной частью предложения выступает глагол «скастуй» – «cast», а лексическая замена «финальный каст» – «ultimate spell» – выступает в виде дополнения. Однако в настоящее время она превратилась в краткую команду «Ультуй!» за счет морфологической замены по типу конверсии “ultimate” (прил.) – «ультуй» (гл.) и опущения. Мы наблюдаем в данном случае пример радикальной грамматической трансформации.

2) Стилистические трансформации, которые относятся к передаче эмотивных, экспрессивных, оценочных и стилевых коннотаций слов, а также к воссозданию образности и каламбуров. К данной категории можно отнести такие приемы, как использование функциональных аналогов (синонимические замены), описательный перевод, компенсация и прочие виды замен. Например, артефакт под названием Aghanim's Scepter превратился не только в «аганим» (транскрипция), но и в «кисть» (функциональный аналог), так как по внешнему виду данный артефакт похож на синюю кисточку.

3) Лексические трансформации. Здесь нужно говорить о транскрипции, транслитерации, калькировании, лексических заменах, конкретизации и генерализации, модуляции (метонимическом смысловом развитии). Например, «соло мид, куру плз» явная транскрипция с элементом стилистической трансформации от «solo mid, chicken pls».

Транскрипция и транслитерация являются основными средствами перехода лексических единиц из английского языка в русский компьютерно-игровой сленг. При этом в синтетическом русском языке, богатом словообразовательными и словоизменительными морфемами, транскрибированные и транслитерированные единицы чаще всего «обрастают» аффиксами и флексиями, реже заимствуются без грамматической ассимиляции. По нашим подсчетам, доминирующим приемом лексических трансформаций (63% случаев, 80 лексических единиц) является транскрипция: «Го триплой на низ»; в 21% случаев (27 лексических единиц) – транслитерация: «Да меня застанили, ничего не мог сделать»; в 6% случаев (8 лексических единиц) используется модуляция (метонимический перенос): «Собирайте хекс, или проиграем» и конкретизация: «Наконец-то собрал мидас, сейчас фарм быстро пойдет», в 2% случаев (3 лексические единицы) – генерализация: «Свапни меня на топ, не хочу за нежить» и калькирование: «Мне нравится за сентинелей играть».

Кроме грамматических и лексических трансформаций выделяются лексико-грамматические трансформации, включающие антонимический перевод: «сс ц» – «на центре никого нет» или «ушел на низ или на верх», экспликацию: «поставь костыль на силу дно» и компенсацию:

«- ветра собирай!

- что это лол

- еул который

-ааа»

Говоря о стилистических особенностях компьютерно-игрового дискурса, стоит отметить так называемый «феномен школоты», включающий

использование сниженной и нецензурной лексики, нацеленной на оскорбление собеседника, причем неважно, к какой команде он относится – своей или чужой. Как упоминалось выше, мнимая свобода и анонимность порождают чувство безнаказанности. Но в большинстве игр в настоящее время игрок с легкостью может получить бан (невозможность писать сообщения) на неделю, две, месяц или даже блокировку аккаунта. Часто мы можем наблюдать такое поведение – агрессивный, наглый тон, преимущественно сниженные формы общения – в чатах, особенно в тех, где нет модератора или администратора. В этих случаях распространена практика «запикивания» лексики.

Обценная и сниженная лексика своеобразно смешивается с просторечными экспрессивными словами и оборотами, а также с упомянутыми выше сленговыми заимствованиями. Причем данный тип общения широко распространен как между противниками, так и между союзниками. Где-то низкие формы общения используются в качестве игровой формы, с целью «спустить пар», где-то причиной служит низкий культурный уровень геймеров и условная анонимность пользователей.

#### **2.4. Символическая проекция виртуально-игрового дискурса на повседневную жизнь**

В настоящее время виртуальная реальность является неотъемлемым компонентом реального мира. Школьники и студенты, готовя доклады, пользуются электронными энциклопедиями, дети на вопрос «Почему трава зеленая?» все чаще получают от родителей ответ: «Яндекс тебе в помощь». В разговорах на улицах, в метро, в торговых комплексах можно услышать названия из компьютерных игр: «Смотри, у чувака ирокез как у Вааса Монтенегро из Far Cry 3». Язык виртуальных миров уверенно входит в нашу реальную жизнь.

Но и реальная жизнь проникает в компьютерные игры. Так, появляется все больше игр, в которых начинают фигурировать реальные персоны: политики, спортсмены, деятели культуры и искусства. На рис. 4 приведен скриншот из игры Цивилизация 5 (Civilization V), запечатлевший момент диалога с «геймером» Махатмой Ганди.



Рис. 4. Скриншот с изображением Махатмы Ганди из компьютерной игры Цивилизация 5.

Геймеры имеют возможность создавать карты и аддоны (от англ. add-on, expansion pack – дополнение) разных игр, продолжая линейку примеров из игры Цивилизация 5.

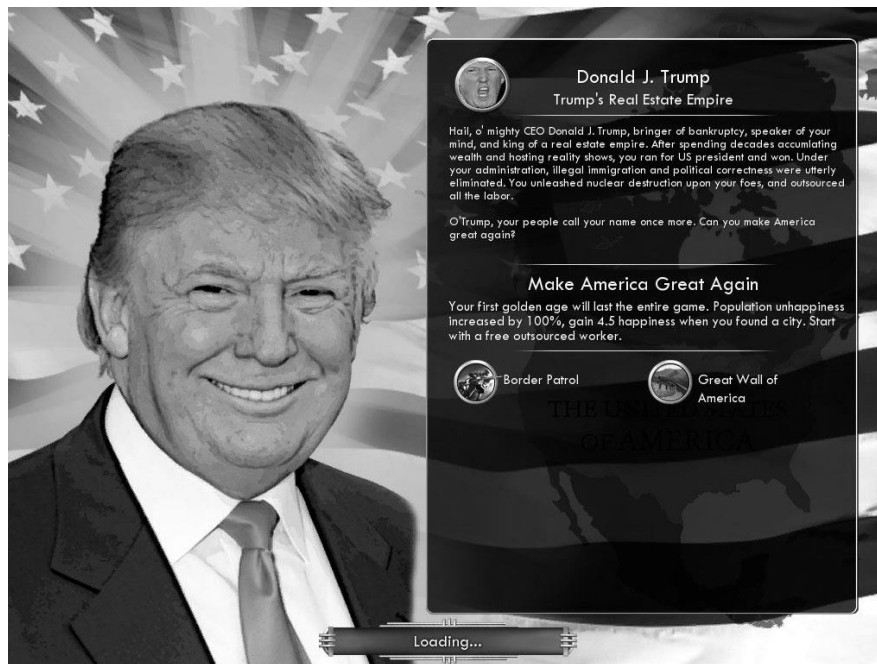


Рис. 5. Скриншот из игры Цивилизация 5 с изображением Д. Трампа.

Эдвард Кастронова считает, что главной особенностью нашего общества является тяга к развлечениям. При этом уход в виртуальный мир сначала «кажется просто способом отвлечься, потом превращается в развлечение, затем в проблему, а потом в революцию» [Кастронова 2010: 185]. Проблемой, помимо затраты сил и времени на непроизводительную, жизненно неконструктивную деятельность, по-видимому, следует считать неразличение яви и виртуальности, наложение компьютерно-игровых моделей поведения на реальную жизнь.

Подтверждение факта слияния миров мы наблюдаем во внешних проявлениях: в существовании геймеров большую часть времени в виртуальных, «синтетических» мирах, когда важнейшей частью социальной жизни для человека становится компьютерная игра и сопряженное с ней общение; в собраниях соклановцев, как в виртуальном пространстве: «Дорогие изумрудики нашего клана Emerald, 12.01.14 состоится собрание (в нашей группе в вк или скайпе, точно будет определено в клан-чате)», так и в реальном мире: «Во вторник 7.01.2014 го на встречу сокланов в сквере на виктории» (орфография сохранена, источник – новости «ВКонтакте»); в повседневной речи, в которую проникает все больше заимствований из виртуальной реальности, например, такие фразы, как «гоу, я создал» (от англ. go – идти), «ну ты лолка» (от англ. lol – lot of laugh – много смеха, или же «смешной»), «омг, ты читер» (от англ. «omg» – oh my God – Боже мой, и от англ. cheater – мошенник), «гэжэ, хэфэ» (от англ. «gj, hf» – good job, have fun – отличная работа, веселись), «да он рак» (человек с кривыми руками), «да он кран» (медлительный человек, тугодум), «на скиле» (от англ. skill – навык, умение), «пришлось фиксить» (от англ. fix – исправлять), «нид асистанс» (от англ. need assistance – нужна помощь).

В некоторых случаях «эффект присутствия» у геймеров в компьютерных играх оказывается выше, чем в реальной жизни. Так, в жизни геймеры предпочитают откладывать дела «на потом», в то время как в виртуальных мирах выполнение квестов, по сути, являющихся виртуальными «делами»

игрока, стоит на первом месте. Совмещение реального и виртуального миров идет быстрыми темпами, и если мы всерьез не озаботимся этой проблемой, то в скором будущем можем оказаться на месте Мистера и миссис Хедли из рассказа Рэя Брэдбери «Вельд», которые вдруг поняли, почему крики, которые они слышали раньше, казались им такими знакомыми.

Пожалуй, наиболее яркой проекцией компьютерно-игрового дискурса на повседневную жизнь являются косплеи. Косплей (сокр. от англ. costume play «костюмированная игра») – форма воплощения действия, совершаемого на экране. Как жанр перформанса, косплей возник в Японии, где основными прототипами костюмированной игры являлись персонажи мультфильмов, аниме, компьютерных игр, фильмов, комиксов, легенд и мифов и т. д. Прототипами могут являться также реально существующие персоны, это могут быть звезды эстрады и кино, политики и другие широко известные личности. В рамках нашего исследования мы посчитали нужным проанализировать деятельность косплееров.

Участники движения косплей детально 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. Костюмы обычно шьются самостоятельно, но могут и заказываться в ателье или покупаться готовыми. Смысл косплея – максимально похоже воссоздать какой-либо образ, например, игрового персонажа. Таким образом фанаты пытаются воссоздать свойственную игре, мультфильму, книге атмосферу и погрузиться в нее. Другими словами, они производят (воспроизводят) комбинированную виртуальную реальность, привнося в повседневную жизнь особенности и признаки реальности виртуальной. На данный момент в социальной сети ВКонтакте насчитывается 3204 группы, посвященные косплею. Количество участников варьируется от 32 человек до 88555 участников. По нашим подсчетам, в

среднем в подписчиках групп ВКонтакте, посвященных косплею, находится около 2,5 миллионов человек.

Формат направления включает в себя не только дефиле и тематические собрания участников данного направления, но и так называемые фотокосплей (образы раскрываются в серии фотоснимков) и видеокосплей (образы раскрываются в формате короткометражного видео).

Мы полагаем, что данный феномен является символической проекцией виртуально-игрового дискурса на повседневную жизнь (а также своеобразным проявлением мотивационно-прагматического уровня языковой личности): участник не просто использует речевые структуры, заимствованные в виртуальном мире, но и переносит в обыденный мир реалии из мира виртуального, тем самым все сильнее совмещая виртуальный и реальный миры. На наш взгляд, символические проекции виртуально-игровых явлений на реальную жизнь формируют и укрепляют как новую, вымышленную идентичность пользователей, так и статус неформальных групп поклонников соответствующих сюжетов. Тот факт, что таких идентичностей и соответствующих микрогрупп появляется значительное количество, с нашей точки зрения, свидетельствует о дроблении молодежных категорий на группы с разной идентификацией, но объединенных мифологическим сознанием, идеей сословного неравенства, уходом от реальности, исключением из реального социального взаимодействия и строительства и т. д.

Косплееры заимствуют модели поведения своих персонажей, вживаясь в роль и «отыгрывая» героя, причем чем лучше у косплеера костюм и чем реалистичнее он или она играет, тем выше поднимается негласный рейтинг. Приведем несколько примеров. На рис. 6 мы видим девушку, одетую в костюм героя из игры Dota2. Костюм, стилизованное оружие, макияж и смена цвета волос призваны полностью воссоздать образ из игровой реальности.



Рис. 6. Изображение девушки в костюме из компьютерной игры Dota2.

На следующем фото (рис. 7) российская поклонница воссоздает образ эльфийки из сетевой игры Lineage II.



Рис. 7. Изображение девушки в костюме героини игры Lineage II.

Интерес представляет тот факт, что почитатели данного направления учат и используют в своей речи искусственные языки: эльфийский, орчий и т. д. Многообразие активно разрабатываемых вымышленных языков с живописными «легендами», наряду с внешним подражанием героям игр, является явным проявлением формирования и закрепления вымышленной идентичности у ряда молодежных групп. Приведем алфавит из компьютерной игры Skyrim (мультиплатформенная ролевая игра с открытым миром, разработанная студией Bethesda Game Studios и выпущенная компанией Bethesda Softworks) (рис. 8).

## Skyrim - драконий алфавит

ᑭᑭᑭᑭᑭᑭᑭᑭ ᑭᑭᑭᑭᑭᑭᑭᑭ ᑭᑭᑭᑭᑭᑭᑭᑭ

(A ᑭ) (B ᑭ) (C ᑭ) (D ᑭ) (E ᑭ) (F ᑭ) (G ᑭ)  
 (H ᑭ) (I ᑭ) (J ᑭ) (K ᑭ) (L ᑭ) (M ᑭ) (N ᑭ)  
 (O ᑭ) (P ᑭ) (Q ᑭ) (R ᑭ) (S ᑭ) (T ᑭ) (U ᑭ)  
 (V ᑭ) (W ᑭ) (X ᑭ) (Y ᑭ) (Z ᑭ)

(1 ᑭ) (2 ᑭ) (3 ᑭ) (4 ᑭ) (5 ᑭ)  
 (6 ᑭ) (7 ᑭ) (8 ᑭ) (9 ᑭ) (10 ᑭ) (0 ᑭ)

Рис. 8. Алфавит из компьютерной игры Skyrim.

Несмотря на то, что алфавит Skyrim является копией латиницы, приведенный выше «драконий язык» имеет свои грамматические и фонетические особенности.

1) Фонетические: все буквы читаются так же, как читались бы на английском. Исключения:

- буква «aa» читается, как английский звук «æ»;
- буква «oo» читается, как длинный звук «у»;
- буква «ii» читается, как длинный звук «и»;
- буква «ei» читается, как «ай»;
- буква «eu» читается, как «эй»;
- буквы «aa» и «ah» читаются, как длинный звук «а».

2) Грамматические: в целом, грамматика сходна с грамматикой английского языка, но имеются и различия:

- в драконьем языке нет времён;
- каждая буква пишется как заглавная (исключения: aa, ah, ei, eu, ii, ir, oo, uu);

• чтобы поставить слово во множественное число, надо добавить две буквы: последнюю букву слова в единственном числе и «E» (например: DOVahKiiN → DOVahKiiNNE);

• чтобы из слова сделать прилагательное, надо добавить суффикс «US» (например, OD → ODUS).

Для каждого такого языка создается легенда, в которой преподносится «история его возникновения». Так, например, в драконьем языке, по легенде, начертания букв состоят из царапин и точки, потому что якобы эти символы рисуются драконьими когтями. В реальной истории символы драконьего языка сходны по способу написания с клинописью, алфавитом древних шумеров и вавилонян. Каждый «крик» (слово) состоит из одного-трёх слогов, но бывают и исключения.

На рис. 9 показан еще один пример стилизации под героев известной компьютерной игры Mortal Combat (Смертельный поединок).



Рис. 9. Костюмированные фигуры из игры Mortal Combat.

Интересно, что во всех героинях компьютерных игр и, соответственно, в их воплощениях в косплеях подчеркивается сексуальность, их костюмы весьма эротичны. В реальной жизни такие типажи пока встречаются только в определенного рода заведениях и стриптиз-клубах и нигде более. Собственно, благодаря данной игровой реалии виртуальные компьютерные миры обеспечивают высокую явку мужской аудитории любой возрастной категории.

Конечно, ни один геймер или косплеер, кроме совсем потерявшего грань между миром реальным и виртуальным, не станет ходить в вызывающем виде по улицам города, а дефиле косплееров проводятся на специальных собраниях, встречах, тематических слетах и съездах, но ненавязчивое символическое проникновение в обыденный мир реалий виртуального мира становится обычным делом. На рис. 10 мы находим этому касноречивый пример.



Рис. 10. Майка с надписью, призывающей играть в игру Dota.

Все чаще геймеры, их близкие или простые обыватели приобретают одежду с логотипами компьютерных игр. Логотипы и артефакты этих игр могут быть воспроизведены не только на одежде, но и напечатаны в виде наклеек на автомобилях, воссозданы в татуировках и т. п. Выпускаются различные памятные сувениры с символикой любимых игр. Компьютерные игры все чаще напоминают о себе в пространстве городов, незаметно становясь частью нашей жизни. Самым ярким примером служит предвыборная кампания 2014 г. в Украине, когда в роли одного из кандидатов на пост президента страны выступил герой космической саги, увековеченной в книгах, фильмах и компьютерных играх, Дарт Вейдер (рис. 11).



Рис. 11. Рекламный щит с изображением героя компьютерной игры Дарта Вейдера.

С лингвистической точки зрения интересно внедрение элементов виртуальных миров в обыденную жизнь с помощью мемов, задействующие механизмы языковой игры. При этом в большинстве случаев сочетания реалий действительности с игровыми аллюзиями выступают в роли каламбура, гротеска, оксюморона, карнавала, иронии и сатиры.

На рис. 12 представлена языковая игра со словом «МИД», которое в реальной жизни является аббревиатурой и соответствует полному наименованию «Министерство иностранных дел», а в компьютерной игре используется в значении «центральная линия боевых действий». В сочетании с жаргонизмом «тащит» создается посыл с положительной коннотацией: «успешно возглавляет и представляет министерство иностранных дел», здесь также наблюдаем игровую форму проявления уважения, так как геймер, играющий «на миду», критическим образом влияет на дальнейшее развитие игры. Другими словами, от данного игрока зависит исход самой партии.



Рис. 12. Пример языковой игры со словом «МИД».

В последние десятилетия все так или иначе «громкие» высказывания осмысливаются в информационном пространстве социальных сетей. Интернет-пользователи создают мемы и демотиваторы или ставят наиболее яркие высказывания политиков, эстрадных звезд, именитых спортсменов себе в статус. Не так давно на негласное первое место по количеству и качеству публичных высказываний попал бывший боксер, а в настоящем политик Виталий Кличко.



Рис. 13. Мем, воспроизводящий компьютерно-игровой сленгизм «некромант».

В данном случае ключевой является не сама фраза «Я встречался с людьми, которые погибли, и все задают вопрос...», которая, без сомнения, сама по себе представляет определенный лингвистический интерес, но комментарий внизу мема, актуализирующий ее в прямом смысле (рис. 13). Даже люди, далекие от компьютерных игр и виртуальных миров, поймут, почему Кличко представлен как «Некромант 80 уровня» (некромант – маг, который может поднимать мертвых).

Выражение «кто-то 80 уровня» прочно вошло в жизнь из виртуальных миров, где геймеры проводят огромное количество времени, повышая уровень своего героя до 80. Выражение «80 уровень» является метафорой высочайшей степени мастерства в чем-то.



Рис. 14. Мем с актуализацией сленгизма «80 лвл» (80-й уровень).

В основе мема на рис. 14 лежит текст «Машины напротив не ставить», написанный на 12 разных языках. То, что надпись сделана на гараже, свидетельствует о том, что водитель – обычный русский «мужик» среднего достатка, поскольку в российском менталитете ассоциируются понятия «гараж» и «мужика». С одной стороны, мы видим попытку иронии над лингвистическими экзерсизами владельца гаража, с другой стороны, даже сквозь иронию сквозит уважение к талантам русского человека.



Рис. 15. Демотиватор, воспроизводящий компьютерно-игровой сленгизм.

В незатейливом демотиваторе на рис. 15 возможно вскрыть как минимум три семантических слоя. Первый – коты умудряются спать, где угодно. Второй – коты настолько ловкие животные, что могут удержаться не только на отвесной стене, но даже в воздухе (что представляется в результате оптической иллюзии). Третий – по коту можно определить погоду, если кот закрывает нос лапой или спит под батареей – будет холодно. Судя по тому, как кот улегся на батарею на картинке, Россия – прохладная страна, где даже коты вынуждены греться у батарей.



Рис. 16. Мем с актуализацией компьютерно-игрового сленгизма.

Мемы и демотиваторы, включая такие, которые используют компьютерно-игровую тематику, активно используются как средство скрытой манипуляции. Демотиватор, где изображен священник РПЦ с

покоренным танком и подписью «хаос, паника, разрушение» (рис. 16), вызовет разные интерпретации, большинство, вероятно, усмотрит в нем антихристианские мотивы, критику Русской православной церкви, но геймеры одновременно могут воспринять намек на мощь и величие священников как воинов. Имеется в виду огромная роль сапов (магов поддержки – священников, клириков, бафферов и т. д.), без участия которых любая битва или рейд (поход) в компьютерной игре обречен на неудачу. Манипулятивность (двойной смысл) данного демотиватора с использованием важного национального символа подтверждает тот факт, что вплетение в действительность элементов виртуальной реальности может воздействовать на картину мира малорефлексирующей и неэрудированной молодежи.



Рис. 17. Мем с изображением В.В. Путина на фоне фрагментов онлайн-игры.

Другим примером манипуляции выступает следующий мем, в котором мы видим сочетание двух актуальных на сегодняшний день вещей: политики, проводимой Владимиром Владимировичем Путиным, и одной из самых известных сетевых ролевых онлайн-игр The World of Warcraft (Мир

Варкрафта или Мир военного ремесла). Проводится сравнение деятельности В. В. Путина на посту президента Российской Федерации с компьютерной игрой, а его самого – с героем игры. Мем представлен в виде стартового экрана выбора героя и фракции («альянс» или «орда», в данном меме представленная «русскими людьми» и «поганью всякой»). Мем представляет президента и страну в негативном свете, в описании страны фигурируют следующие словосочетания: «отсталая экономика», «быстро деградирует», «личное обогащение»; делается выпад в сторону православной религии (со временем она деградировала», «вводит в заблуждение», «заставляет выполнять», «высмеивает другие религии») и в сторону государственных структур («+20 к фальсификациям и лжи», «+35 к диверсиям», «+40 к захвату власти в стране») и т. д. Причем образы страны и «русского мужика» разводятся. После прочтения данного мема в представлении пользователя формируется следующий концептуальный конструкт: во всем виноват президент, противостоящий простым русским людям. Надежды на силовые структуры нет, религия превратилась в инструмент, вывод один: все пропало. Мы считаем, что данный мем сделан под заказ и не является продуктом народного творчества. Для создания настолько грамотно сформированной бюллетени должно было уйти много ресурсов, как информационных, так и временных (специальным образом подобранные данные, психолингвистическое программирование, фотошоп, картинки, текст и т. д.) Здесь видна работа не только дизайнера, но и стилиста, и маркетолога. Едва ли обычный пользователь стал бы настолько серьезно углубляться в процесс создания такого демотиватора, максимум, на что способен пользователь – это сделать черную рамку, тиснуть картинку и придумать краткую подпись, передающую его, пользователя, личное отношение к какой-либо теме. Интересно, что время от времени в группах «Подслушано» и «Типичный ...», о которых мы упоминали в начале нашего исследования, встречается именно этот мем.



Рис. 18. Мем, использующий компьютерно-игровой сленгизм 80 LVL.

Мы видим предположительно ныряльщика, который вместо специализированного оборудования использует технический баллон со сжатым воздухом (рис. 18). В данном случае мы также можем выделить три разных семантических посыла. Первый – несоответствие желаний возможностям, из чего складывается гротескная ситуация. Второй – восторг смекалкой русского человека, нашедшего выход из данной ситуации. Третий – одновременно, насмешка над его глупостью.



Рис. 19. Мем, построенный на использовании компьютерно-игрового сленгизма.

Данный демотиватор намекает на низкий уровень мастерства, квалификации или запущенное состояние предмета в реальности и противопоставляет его высокой оценке в виртуальном измерении.

Интернет-пользователи могут более остро реагировать на мировые политические события за счет подачи серьезного материала в игровой «облицовке», одновременно «скрещивание» компьютерной игры с обыденной реальностью является искусственным средством снижения серьезности политического события.

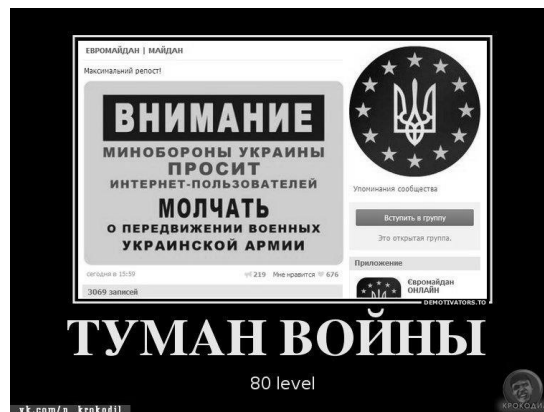


Рис. 20. Демотиватор с использованием элемента компьютерно-игрового сленга.

В данном демотиваторе проводится аллюзия на военный термин «туман войны», который означает отсутствие информации о текущей обстановке на поле боя, и одновременно на скрытую карту в компьютерных играх.

Еще одним доказательством взаимопроникновения виртуального и обыденного миров может служить следующий пост (см. рис. 21).



Рис. 21. Изображение свадебного торта с компьютерно-игровым мотивом.

Сегодня будущие муж и жена могут познакомиться не просто на каком-нибудь специализированном форуме, но и в сетевой компьютерной игре, соответственно, общим интересом для них становятся компьютерные игры, и виртуальные миры твердо входят в семейную жизнь. Такие пользователи вполне осознано проводят больше половины своего времени, свободного от сна и работы, в виртуальных мирах, что отражается на их мировоззрении. Ну а предприниматели не упускают возможности на волне популярности и актуальности какой-либо услуги или предложения сделать выгодный маркетинговый ход с целью увеличения прибыли. Так, в продаже появляются шампуни «для настоящих орков», компьютерный герой Акс (от англ. axe – топор) рекламирует дезодорант с одноименным названием, а для любителей сладкого имеются жвачки, «временно дающие увеличение силы или ума», как в базовых характеристиках героев любой компьютерной ролевой игры (рис. 22).



Рис. 22. Пример использования символики компьютерной игры.

С каждым годом виртуальные миры все глубже проникают в мир реальный, обыденный, что находит отражение в речи интернет-пользователей, в средствах массовой культуры, в науке, образовании, в бизнесе, в политике, в культуре. Оценить глобальность данного явления можно на следующем примере (рис. 23).



Рис. 23. Фотоколлаж с изображением чемпионата по компьютерным играм.

Выше сопоставлены фотографии с чемпионата компьютерной игры и концерта Джастина Бибера. Фотографии сопровождают сообщение об открытии в Южной Корее первого факультета, где будут обучать будущих геймеров [Бизнес ФМ, электронный ресурс].

Вовлекаясь в компьютерные игры, пользователи стремятся воссоздать игровые реалии виртуального мира в мире обыденном. Начинают носить одежду с логотипом или эмблемой какой-нибудь компьютерной игры. Шьют костюмы для косплеев, участвуют в тематических вечеринках, общаются по интересам. Когда же приходит понимание, что полностью совместить

виртуальный и обыденный миры невозможно, многие геймеры предпочитают полностью уйти в виртуальные миры, максимально ограничив свое функционирование в мире обыденном – работа, прием пищи, погашение коммунальных услуг. И главным показателем ухода в виртуальную реальность является снижение коммуникации в обыденном мире, где человек становится замкнутым и неразговорчивым, хотя в сетевой компьютерной игре он может считаться очень харизматичной персоной.

## **Выводы по главе 2**

Использование элементов устной речи в речи письменной, в целом, достаточно распространено: например, в публицистике, особенно в эпистолярном жанре, в классической литературе в речи героев (разговорные слова и обороты, диалектизмы, репрезентация акцента, дефектов речи и фонации и т. д.). Сегодня из-за резкого скачка в развитии информационного общества письменная речь в компьютерно-игровом дискурсе приобретает новые характеристики, вбирая в себя особенности устной речи. Мы можем выделить следующие особенности письменной разговорной, или «устно-письменной», речи.

1. Возможность ведения диалога в режиме реального времени предполагает высокую скорость общения, не позволяющую обдумывать ответ. Как и вопрос, он должен быть максимально кратким. Это становится фактором появления в компьютерно-игровом дискурсе (особенно в игровых чатах) огромного числа сокращений, аббревиатур.

2. Письменная разговорная речь, «проходя сквозь фильтр» компьютерно-игрового дискурса, приобретает новые признаки, начиная тяготеть к профессиональному жаргону и сленгу. Компьютерно-игровой дискурс в большой степени состоит из лексики, которая представляет собой терминоиды — компьютерно-игровые профессионализмы, называющие объекты емко и четко, но не обладающие контекстуальной независимостью и сохраняющие экспрессивность. Эти терминоиды в основном представляют

собой заимствования из английского языка. Последнее наблюдается потому, что называть игровые реалии ассимилированными английскими наименованиями короче и проще, тем более что большинство игр переводятся на русский язык с запозданием. Что касается способов заимствования следует отметить, что *транскрипция* и *транслитерация* являются основными средствами перевода лексических единиц с английского языка на русский в компьютерно-игровом сленге: 63% и 21% соответственно.

3. В компьютерно-игровом дискурсе мы наблюдаем и обратное явление – элементы письменной (письменно-устной) речи заимствуются в речь устную. Сравните интеграцию письменных сокращений в устную речь, например, пользователь или геймер говорит в повседневной жизни: «прив», «спс», «нз». Разумеется, в устную речь заимствуются и терминообразные слова, обороты и собственно понятия, актуализируемые в текстах игр и вторичных произведениях по их мотивам.

4. Реализация невербальной составляющей в устно-письменной речи – эмоции и чувства, экспрессивность, манипулятивное воздействие на коммуникантов (например, угроза, восхищение) порождают многочисленные графические символы, обозначающие целое понятие, речевой акт или ситуацию, жесты, звукоподражания. В самой игре заложены возможности для выражения широкого спектра эмоций, например, поведение игровых персонажей. Для передачи эмоциональных образов игроки широко используют смайлы. Уловив данную потребность, разработчики социальных сетей и компьютерных игр увеличивают объем индикаторов настроения. Сегодня написать полноценное сообщение можно даже без слов.

5. Стоит отметить так называемый «феномен школоты», когда в речи геймеры используют сниженную и нецензурную лексику, нацеленную на оскорбление собеседника, причем неважно к какой команде он относится – своей или чужой. Несмотря на угрозу получить «бан» (невозможность писать сообщения) на неделю, две, месяц, многие игроки демонстрируют крайне

агрессивное, неуважительное поведение в чатах. Чаще всего мы можем наблюдать такое поведение во время проведения боевых действий и на форумных площадках, особенно тех, где нет модератора или администратора.

6. Появление вторичных произведений по мотивам компьютерных игр, в частности, такого литературного жанра, как ЛитРПГ, говорит о высокой интеграции виртуальных миров в реальность. Данная литература не является только сетевой (находящейся только в электронном формате), книги этого жанра печатаются. Анализируя вторичные тексты, мы имеем возможность наблюдать за развитием «геймерского сленга» и за его постепенным проникновением в нашу повседневную жизнь.

7. Речевые произведения компьютерно-игрового дискурса (беседы в чатах, интерфейсы игр и вторичные художественные произведения) предоставляют исследователям широкие возможности для семантического, контентного и контекстуального анализа компьютерно-игрового дискурса. В свою очередь, выделенная с помощью указанных видов анализа значимая лексика (семантические центры) используется в качестве слов-стимулов для массового ассоциативного эксперимента среди пользователей с целью уточнения и более подробного описания их языковой картины мира.

8. Мы констатируем несомненное влияние образов, ролей, моделей игрового поведения, сюжета, правил игры, на личность геймера. Символическая проекция виртуально-игрового дискурса на повседневную жизнь проявляется и в том, что пользователь переносит в обыденный мир реалии из мира виртуального, тем самым все теснее совмещая виртуальный и обыденный миры. Косплееры являются отличным примером данного взаимовлияния: они заимствуют модели поведения своих персонажей, вживаясь в роль и «отыгрывая» героя, причем чем лучше у косплеера костюм и чем реалистичней он или она играет, тем выше поднимается негласный рейтинг. Пользователи стремятся воссоздать игровые реалии виртуального мира в мире обыденном. Шьют костюмы, участвуют в тематических

вечеринках, общаются по интересам. Однако виртуальный и обыденный миры трудносовместимы, как результат, многие геймеры полностью уходят в виртуальные миры, максимально ограничив свое функционирование в мире обыденном.

## ГЛАВА 3. ПРОЕКЦИЯ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОГО ДИСКУРСА НА СОЗНАНИЕ И ЯЗЫКОВУЮ ЛИЧНОСТЬ ГЕЙМЕРОВ

### 3.1. Виртуальная среда как основа специфических психологических черт геймеров

«Для лингвокультуролога компьютерная игра – источник важной информации как о ценностной картине мира, внедряемой в массовое сознание, так и о типах коммуникативного поведения, требующих осмысления и описания» [Карасик, 2013: 91].

В общих чертах психологические особенности геймеров связаны и выводимы из описанных выше характеристик виртуальной среды в совокупности различных форм интернет-коммуникации (чаты, форумы, системы мгновенных сообщений типа ICQ) и специфики компьютерно-игрового дискурса. Перечислим некоторые основные психологические черты геймера, чтобы затем исследовать социологию и психологию геймеров эмпирически с помощью социологического метода (анкетирование) и психолингвистического метода (направленный ассоциативный эксперимент).

Следует отметить следующие факторы влияния компьютерных игр на психику и результирующие черты психологии геймеров:

а) Слияние, отождествление с персонажем виртуальных миров. Принятие и разыгрывание роли в онлайн ролевых играх представляет большой интерес как психологический феномен. Ряд психологов с особой настороженностью говорят об онлайн-ролевых играх. М. С. Иванов выделяет критерии «вредности» ролевых игр, главный из которых – это сила эффекта погружения [Иванов, 1999]. Игрок настолько погружается в игру, что часть его личности растворяется в компьютерном персонаже, происходит слияние, погружение. Homo Ludens XXI века никогда не скажет: «мой герой умер», только «меня убили». Вероятно, такое слияние с персонажем влияет и на мышление человека, на его личность. Изначально геймер конструирует

своего аватара в игре по своему вкусу, он может наделить его импонирующей ему внешностью, выбирает род деятельности, расу, телосложение, навыки, умения и т. д. согласно собственному вкусу, но в процессе игры уже сам виртуальный мир и сам персонаж начинает влиять на игрока – на его речь (игровой чат), на его кругозор, на его мировосприятие. Вымышленно-ролевое поведение игроков привносит в их личность элемент переключения или наложения реальной и игровой идентичности, демонстративность, определенную театральность.

б) «Уход от реальности», обособление от насущных проблем и социальных обязанностей. Погруженность геймера в компьютерные игры обеспечивает приоритет виртуального мира перед реальным. При их наложении нередко возникает конфликт. В особо тяжелых случаях происходит полное отрицание реального мира и появляется стремление перманентно «убегать в виртуальный мир», что становится серьезной психолого-социальной проблемой. Действительно, с каждым днем все больше и больше людей меняют реальный мир на виртуальный. Эдвард Кастронова не без иронии отмечает, что «виртуальные миры делают людей счастливыми» [Castronova, 2011], и что «основной поток мигрантов [в компьютерные игры] на Земле будет состоять из тех, чьи доходы в реальном мире меньше, чем в виртуальном» [Castronova, 2003].

в) Усвоение шаблонов и моделей поведения, заложенных в компьютерно-игровой дискурс. Картина мира индивида, включая языковую картину мира, тесно связана с восприятием и воображением, при этом «воображение зависит от опыта, а опыт ребенка складывается и растет постепенно, он отличается глубоким своеобразием по сравнению с опытом взрослого» [Выготский, 2008: 526]. Ребенок или подросток-геймер приобретает опыт, будучи большую часть своего свободного времени погруженным в искусственно созданную виртуальную реальность. Дискурс этой реальности, несомненно, ведет к своеобразной трансформации личности ребенка. Образы и речеповеденческие модели компьютерно-игрового

дискурса накладываются на реальное мировосприятие индивидуума через этап интериоризации во внутренние образы сознания и внутреннюю речь, которые, в свою очередь, влияют на его мышление и сознание.

г) Развлечение является важным фактором влияния компьютерных игр на мышление индивида. В целом, развлечение, удовольствие, игра приоритетны в культуре постмодерна, потребление развлекающих и гламурных артефактов и ментефактов стало важной частью препровождения наших современников. Наблюдая за процессами, происходящими в современном интернет-пространстве, можно говорить о «тотальности» развлечения в нем. Об этом говорят, в том числе, темпы и пространство распространения компьютерных игр – так, по приведенным выше данным за четыре года количество геймеров выросло в 60 раз. Развлекательность – это именно то, на что ориентируется разработчик компьютерных игр [Культурная контрреволюция, электронный ресурс]. При этом развлекательный посыл компьютерных игр, как и других игр, особого рода: от игрока он требует активного действия, которое «сопровождается чувствами подъема и напряжения и несет с собой радость и разрядку» [Хейзинга, 1992: 32]. Важным фактором влияния компьютерных игр на пользователей является и удовлетворение геймером потребности в самосовершенствовании и за счет этого – в повышении собственного статуса.

Однако первоначальное удовлетворение простых потребностей в развлечении и самоутверждении трансформируется в нечто большее. Геймер «обрастает связями», изучает мир, делает мини-открытия, развивает своего аватара. Через некоторое время развлечение перерастает в потребность, в зависимость. Кроме того, начинает превалировать чувство долга перед своими соклановцами, и геймер встает в три часа утра только для того, чтобы не подвести своих товарищей, которые собрались в рейд на игрового босса, берет на работе отгул, так как «пообещал во вторник покачать арчера» («поднять уровень лучнику»). Пользователь, искавший развлечения,

превращается в геймера, который в буквальном смысле слова вживается в виртуальный мир.

Важна и общая ориентированность компьютерных игр на адресата, их «дружественность» по отношению к пользователю, его потребностям и склонностям, их «психологичность». «Компьютерные игры стали одной из наиболее крупных и развитых областей практического применения психологии: они интенсивно используют психологические знания и методы, а современный человек чаще играет, чем участвует в политических выборах или обращается к психотерапевту» [Бурлаков, электронный ресурс]. Автор цитаты полагает, что не за горами появление дисциплины «психология компьютерных игр» так же, как когда-то это произошло с психологией труда или клинической психологией. По мнению М. С. Иванова, разработка психологической классификации компьютерных игр может лечь в основу теории влияния компьютерных игр на психику человека [Иванов, 1999].

Исходя из вышесказанного, важными психологическими свойствами геймера являются стремление к развлечению, воспитание в компьютерно-игровой среде и сживание с ней, слияние с психологически ориентированной конфигурацией игр, в определенной степени – зависимость от их логики и психологической комфортности.

д) Важным фактором влияния компьютерных игр на сознание людей является сопричастность, позволяющая удовлетворить потребность геймера в общении. Через компьютерные игры геймеры совместно создают и поддерживают виртуальную реальность. Внутренне сопричастность проявляется в виде чувства единения во время решения совместных задач: при участии в набегах или турнирах, при вступлении в клан, в какую-нибудь гильдию и так далее, внешне же она проявляется в коммуникации игроков посредством письменной речи в игровом чате. Связь, основанная на сотрудничестве, в дальнейшем может развиваться в дружбу, во вражду или угаснуть. Итак, сопричастность, кооперативность, коллективизм (точнее, верность команде) – свойства геймеров.

е) Компьютерные игры предоставляют достаточно широкие возможности для свободы действий игроков. Вместе с тем, в играх действуют жесткие правила, и у большинства геймеров (игроков) со временем вырабатывается дисциплина и теряется ощущение безнаказанности. Игровая дисциплина и подчинение правилам – одно из свойств геймеров.

### **3.1.1. Анкетирование как способ выявления социологических и психологических особенностей геймеров**

Исследование влияния компьютерных игр на подростка-геймера, становления и функционирования его сознания, включая языковое сознание и речь, эффекта наложения процессов бытования и деятельности индивида в компьютерной игре на его поведение в реальном мире потребовало от нас также изучение эмпирического материала и использования экспериментальных методов. С сентября 2010 по май 2013 года мы проводили серию анкетирований с элементами ассоциативного эксперимента среди учащихся 5-9 классов МАОУ СОШ 84 г. Челябинска, онлайн-анкетирование студентов Челябинского государственного университета и выпускников этого вуза в возрастной категории 23-30 лет, онлайн-анкетирование среди случайной выборки пользователей социальной сети «ВКонтакте» в возрастном диапазоне 16-30 лет.

Целью анкетирования было выявить психологические и социальные характеристики геймера. Помимо собственно ответов, мы учитывали возраст участников очного эксперимента, их гендерную принадлежность, психологическую характеристику школьного психолога, мотивационную оценку классного руководителя, социальное положение, занимаемое в компьютерной игре и в школе. Кроме того, мы изучали виртуальный дискурс, наблюдали за речевым поведением геймеров в естественной среде компьютерных игр ММОРПГ в режиме реального времени (игровой чат), а

также в среде неформального общения на переменах и во внеурочной деятельности учеников 5-11 классов МАОУ «СОШ 84 г. Челябинска». В результате этого была составлена картотека записей текстов и высказываний общим числом более 2000.

Параллельно мы проводили идентичный опрос среди случайной выборки пользователей социальной сети «ВКонтакте» в возрастном диапазоне 16-30 лет. Данную выборку мы получали благодаря настроенной таргетированной рекламе «ВКонтакте». Мы планировали сравнить полученные результаты трех групп: «школьники», «студенты и выпускники ЧелГУ», «онлайн-пользователи социальной сети ВКонтакте». Забегая вперед, следует отметить, что ответы были в основном похожи, что позволило нам сделать вывод о том, что все три социальные группы движутся в одну и ту же сторону и существуют в общем информационном поле.

Остановим внимание на характеристиках анкет и результатах анкетирования. В первой анкете «Компьютерные игры в повседневной жизни» респондентам предлагалось ответить на ряд вопросов (см. Приложение № 1).

Кроме того, в анкетах мы просили респондентов дать собственное определение понятия «геймер» по контрасту с понятием «плеер», т. е. применили методику прямого толкования слов. Конкретно нас интересовало, считают ли участники опроса слова «геймер» и «плеер» синонимами и чем, на их взгляд, различаются значения этих слов [Опрос, электронный ресурс]. Таким образом игроки косвенно демонстрировали самоидентификацию, поскольку большинству из них известно понятие «геймер» и процесс игры «изнутри».

Ниже приведем краткий анализ ответов на вопросы анкеты, после чего сделаем более подробные выводы о социологических и психологических характеристиках геймеров.

1. Общее число опрошенных составило 368 человек, из них девушек – 194, совершеннолетних – 190. В компьютерные игры играют всего 52,8% респондентов.

2. В ответах на вопрос о никнейме, на наш взгляд, интерес представляет соотношение реального имени (характера, социального положения, возраста, пола) игрока и его (её) никнейма: прячет ли игрок в никнейме свое настоящее имя или создает новый образ, наделяя аватар желаемыми качествами – krasavchik88, muJla\$ka, подходит ли к созданию ника творчески или удовлетворяется любым незатейливым ником – vasya2343 и т. д. По нашим наблюдениям, пользователи часто стремятся создать уникальный ник, отразив в нем какую-нибудь черту характера, например, «yXMbIJ» или «X\_xHaXaJX\_X». Наличие дополнительных символов, типа «!.НагибаТог.!.» свидетельствует о возрасте игрока, обычно такие символы используют малолетние геймеры. Интересна также игра с языками в никах игроков, но это тема здесь специально раскрываться не будет.

3. Процентное соотношение геймеров мужского и женского пола составляет 64% и 36% соответственно, что несколько отличается от результатов статистики, представленной Mail.ru – 52% и 48% [<http://podpor.ru/dist/2948> Информинг, электронный ресурс].

4. Пользователи играют в онлайн игры, мобильные приложения, а также браузерные игры социальных сетей. Точное количество выяснить не удалось, так как не все респонденты указали тип и жанр игр.

5. 27,3% опрошенных предпочитают вид «от первого лица» («из глаз»), вид «от третьего лица» (близкого, «из-за плеча») выбирают 17,8%, вид «от третьего лица» (дальнего, «сверху») — 16,3%. Для 38,6% респондентов положение камеры не имеет значения. 98 геймера из 163 опрошенных пользователей в большей мере ценят атмосферу и сюжет игры (12 и 13 пункт опросника), из чего мы сделали вывод, что значительная часть геймеров играет из-за эффекта «погружения».

6. Не более одного часа в день за компьютерными играми проводит 45 респондентов, а именно 23,2% опрошенных; 2 часа – 16,2%; 3 часа – 16,8%; 4 часа – 6,8%; 5 часов – 10,6%; 6 часов – 4,4%; 7 часов – 3,2%; 8 часов – 3,2%; более 8 часов – 15,6%.

7-8. Вопрос анкеты о социальных сетях задавался с целью сопоставления времени, проведенного в них, с временем, проведенным в компьютерных играх. В социальных сетях около часа в день проводит 41 респондент, 12,1%; 2 часа в день – 14,8%; 3 часа в день – 13,9%; 4 часа – 10,7%; 5 часов – 14,2%; 6 часов – 5,6%; 7 часов – 4,4%; 8 часов – 4,1%; более 9 часов – 16,3%; не «сидят» в социальных сетях 3,8% опрошенных. Таким образом, большая часть времени, проведенного у компьютера, тратится на общение в социальных сетях, часто респонденты просто не выходят из сети и периодически просматривают новости, при этом занимаясь развлечением, в т. ч. компьютерной игрой или просмотром сериала. Благодаря дополнительным опросным листам удалось установить, что социальные сети больше связывают с телефоном (планшетом, смартфоном и т. д.), тогда как компьютерные игры – с персональным компьютером.

9. Мотивация игры в компьютерные игры различна. С целью «расслабиться» играет 31,5% опрошенных; 17,4% предпочли не отвечать на данный вопрос; 13,8% «убивают время», играя в компьютерные игры; 9,9% «прокачивают» своего персонажа (повышают его уровень, улучшают снаряжение, другими словами, т. е. имеют целью бесконечное игровое самосовершенствование); 9,6% в играх общаются с друзьями; 6% узнают из игр новую информацию, например исторические моменты; 6% «живут» в виртуальной реальности, отвлекаясь только на сон, еду, учебу (работу); 3,9% используют игры в качестве зарядки для ума; 1,8%, выбрали «другое». Интерес, на наш взгляд, представляет обучающая роль компьютерных игр в восприятии респондентов: «по компьютерным играм я учу географию», «по компьютерным играм я выучил историю», «больше всего слов английского языка я выучил из компьютерных игр».

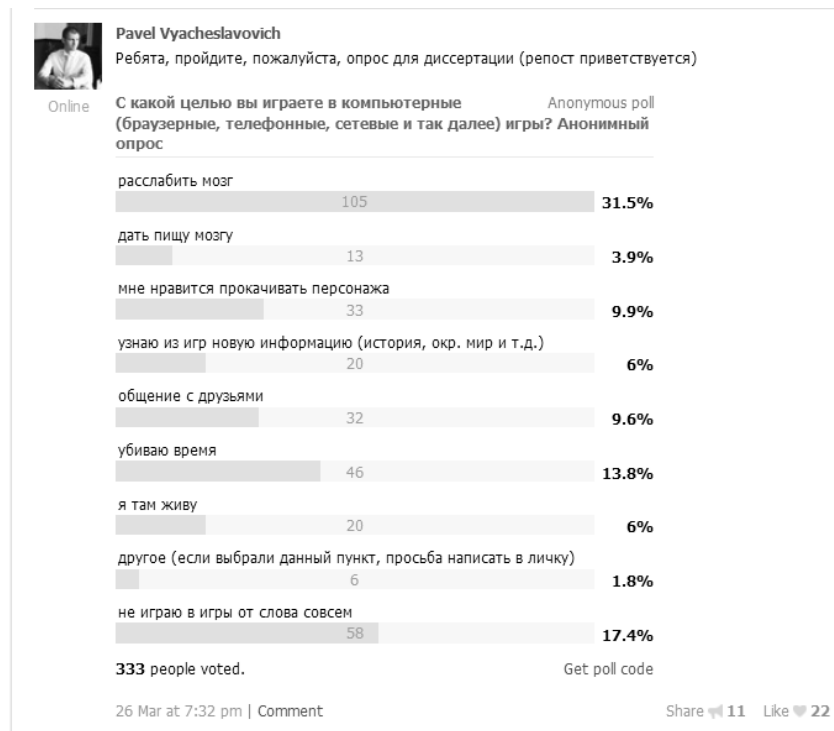


Рис. 24. Скриншот с данными авторского опроса информантов.

Результаты нашего опроса несколько противоречат опросу форума, согласно которому 64% участников играют в ММОРПГ «из-за общения» [Брызгалов, электронный ресурс].

10. 17% опрошенных вкладывают деньги в компьютерные игры, будь то пополнение баланса браузерной игры в ВК (через так называемые «голоса»), платеж через систему «город» для получения «золотых» в игре WoT (World of Tanks – мир танков), перечисление со своей или родительской банковской карты денег на сайт, например, на iccup.com (Дота).

11. 68% опрошенных положительно ответили на вопрос о наличии друзей в компьютерных играх. Около 20 респондентов добавили, что именно в играх они познакомились со своими нынешними друзьями. Несмотря на то, что в виртуальном общении есть много театрального, наигранного, оно способствует откровенности проявлений и дает достаточно верный психологический рисунок личности.

12-13. Интерес вызывают следующие цифры: 72% респондентов в 12 вопросе и 69% в 13 вопросе на первое место ставят в приоритет сюжет и атмосферу компьютерных игр, а 28% и 21% соответственно – графику. Таким образом, аудитория компьютерных игр демонстрирует приоритет осмысленного сюжета и действия перед «потреблением образов», хотя, повторим, и содержание игры, и творчество геймеров носят вторичный, обусловленный разработчиками характер.

14. На вопрос о том, что для них главное в компьютерной игре, большинство респондентов ответили «сюжет», «атмосфера», «графика», «геймплей». Никто из респондентов в ответах на этот вопрос не упомянул общение, несмотря на признание многих, что в ходе компьютерно-игрового общения они нашли друзей. Это свидетельствует о том, что сам виртуальный мир для геймеров важнее, чем коммуникация в процессе игры.

15. Анализируя ответы на вопрос о том, какие игры предпочитают респонденты, мы получили более 100 наименований разных компьютерных игр. Прежде всего: Lineage 2, Perfect World, World of Tanks, World of Warcraft, Ragnarök, Requiem Online, Eve Online, Lord of The Rings, Ultima Online, Warhammer, Counter Strike, Call of Duty, Need for Speed, Sims, Battlefield 3, Generals: Conquer and Contest, Mass Effect 2, The Elder Scroll 5: Skyrim, Grand Thief Auto IV, V, Assassin's Creed, Fallout 3, Deux Ex, Far Cry 3, Portal 2, Dragon Age: Origins, The Witcher (Ведьмак), и это не считая всевозможных браузерных «игрушек», типа Candy Crash, Angry Birds и т. д.

16. На вопрос, в какие компьютерные игры они играли ранее, респонденты назвали более ста наименований компьютерных игр. При этом девушки в большинстве своем называли одну-две игры, молодые люди расширяли список до 10-15 наименований, перечисляя все игры, оставшиеся в их памяти.

17. Всего 18% ответили положительно на вопрос, употребляют ли они «словечки» из компьютерных игр, хотя при непосредственном наблюдении за участниками опроса и остальными учащимися 5–11 классов МАОУ «СОШ

№ 84» в течение 2011–2013 гг. было зафиксировано более 600 бесед на тему компьютерных игр, и в этих неформальных беседах мы зафиксировали свыше 150 геймерских сленговых единиц, так как «го», «фоллоу ми», «голд» и т. д.

18. На вопрос о пропусках занятий, связанных с компьютерными играми, 100% опрошенных ответили отрицательно, но по результатам мониторинга посещаемости по классным журналам у 52% ребят, играющих в компьютерные игры, обнаружилось пропуски по неважной причине.

19. На вопрос о неделании домашнего задания из-за компьютерных игр 23% респондентов ответили «иногда»; 6% ответили «всегда»; 3% ответили «в принципе не делаю»; 9% ответили «делаю всегда»; 58% опрошенных не ответили на данный вопрос.

20. Анализируя ассоциации респондентов с компьютерными играми, мы выявили соответствующее концептуально-тезаурное поле, при этом самыми частотными выступили слова: геймер, шмот, магия, приключение, друзья, уровень, скилл (от англ. skill – умение, навык), свобода, тима, отдых, комп, битва, золото, рейд, атмосфера, азарт, квест, «мышка», хобби, ребята. Данные ответы отчасти коррелируют с ключевыми концептами, выявленными нами в книгах жанра ЛитРПГ, прежде всего, «уровень», «игрок» – «геймер». Все ассоциации так или иначе принадлежат миру искусственному, что показывает погруженность геймеров в виртуальность. Игра для геймеров – это приключения в виртуальном мире.

Следующий опрос, под названием «Gamer vs. Player», был проведен очно среди учащихся МАОУ «СОШ № 84 г. Челябинска» и онлайн (была использована случайная выборка пользователей социальной сети «ВКонтакте» с единственным ограничением: возраст от 16 до 30 лет). Проведенное анкетирование (см. Приложение № 2) показало следующее.

По результатам опроса, прямому толкованию терминов «геймер» и «плеер» большинство (более 80%) пользователей считают, что слово «геймер» характеризует внутреннее душевное состояние человека, в то время

как «плеер» – это безликий участник какой-либо компьютерной игры. Термин «геймер» ассоциируется у участников опроса со стилем жизни. Смыслообразующей основой в слове «геймер» выступает сама игра (game), в нашем случае – виртуальная реальность. Если отталкиваться от внутренней формы, то геймер – это не просто игрок, а причастный к созданию игры, пусть ограниченный, но со-творец игры, он живо интересуется компьютерными играми, уделяет им много времени. «Плеер» от основы to play – это некто или нечто «бездушное», у плеера даже нет имени или «ника» (если пользователь не вводит своего ника, игра автоматически предлагает вариант «Player 1», если в игру играют несколько человек, то следующему пользователю будет предложен вариант «Player 2»).

Понятие «геймер» культивируется прежде всего производителями компьютерных игр для обозначения людей, которые являются своеобразными «профессионалами» компьютерных игр, и имеет условно положительные коннотации. Механизм подобен коммерческой раскрутке имиджей профессиональных спортсменов или футбольных болельщиков. В коммерческих (включая скрыто коммерческие) контекстах это слово часто актуализирует семантику «крутости», доблести, презрения к социальным стереотипам, социальным ролям и обязанностям, т. п. Однако для окружающих «геймер», как правило, имеет негативную коннотацию: это человек, испытывающий патологическое влечение к компьютерным играм, что вызывает пренебрежение обязанностями и смещение восприятия реальности. В ходе социологического опроса нами выявлено, что из 17,4% «негеймеров» количество нейтральных пользователей и противников компьютерных игр равно соответственно 48% и 62%. Таким образом, несмотря на настойчивую популяризацию компьютерных игр в России и рост рынка компьютерных игр в 2012 году до 1,3 млрд. долларов [rg.ru, электронный ресурс], социологический типаж «геймер» в целом является отрицательно маркированным. Среди эпитетов и метафор, выражающих отрицательное отношение пользователей к геймерам, были зафиксированы

следующие: «ненормальные», «тронутые», «двинутые», «неудачники», «лузеры» и др. В головах не испытывающих этого увлечения не укладывается, как можно много часов подряд играть в компьютерные игры. Происшествия, возникающие по вине «переигравших в компьютер» геймеров, так или иначе подтверждают это мнение. И хотя в последние годы компьютерные игры охватывают достаточно широкие слои населения, восприятие компьютерных игр как чего-то соотносимого с детьми, несерьезного, инфантильного, не приносящего какой-либо пользы или прямо вредного вызывает негативное отношение к тем, кто ими увлекается.

Рассматривая составляющие социо- и психологического типажа «геймер», мы опирались как на ответы пользователей, не являющихся геймерами, так и на ответы самих геймеров. От геймеров мы получили малоинформативные ответы, такие как: «Геймер – нормальный человек, очень любит играть, часто говорит про компьютерные игрушки». «Геймеров много и все мы обычные ребята», «Геймер – обычный человек с обычным хобби», «Половина моих друзей геймеры, они обычные пацаны» (из опросов). По этой причине мы положили в основу описания психолингвистического типажа «геймер» те характеристики, которые даются геймеру теми, кто сам геймером не является.

Данные были собраны благодаря третьему опросу, проведенному среди школьников (12–18 лет), студентов и выпускников университетов (20–30 лет), случайных пользователей социальной сети «ВКонтакте» (16–30 лет) как очно, так и онлайн. Данный опрос был назван «Анкета геймера» (см. Приложение № 3):

1. Пол – мужской. Если говорить о геймере, как о человеке, достигающем серьезных успехов на поприще компьютерных игр и играющем каждый день, то в сознании носителей языка образ геймера связан непосредственно с мужским полом. У 92% опрошенных геймер ассоциируется с мужским полом, остальные 8% считают, что геймером может быть как парень, так и девушка. Только с женским полом геймер не

ассоциирует ни один респондент. Данный факт объясняется, прежде всего, процентным соотношением геймеров разного пола. Мы проанализировали соотношение групп, посвящённых геймерам и геймершам, в социальной сети «ВКонтакте». На 6 апреля 2014 года количество групп «Типичный геймер» – 396, из них в первой пятерке количество участников равно 61258, 24327, 15403, 11400, 10905, в то время как количество групп «Типичная геймерша» – 2, в первой количество участников составляет 1485 пользователей, во второй – 41. Таким образом, подписчиков на группы «типичный геймер» – порядка 200000, а на группы «типичная геймерша» – всего 1526 пользователей. О преобладании среди геймеров игроков мужского пола также свидетельствуют и тексты общения в игровых чатах, и сообщения на форумах. «Не матерись при девушке». – «О-о, ты девушка? Да ладно? Серьезно? Нет, ну правда?» и т. д. Кроме того сам термин «геймер» – мужского рода, что, вероятно, влияет на образ данного типажа.

2. Возраст. По данным исследования Mail.ru Group, в среднем возраст компьютерного игрока составляет 33 года [Российская газета, электронный ресурс]. По результатам нашего опроса, средний возраст геймера – 12-25 лет, что вполне соответствует общественному восприятию типичного геймера как мальчика-подростка: игра воспринимается как что-то несерьезное, праздное, не предполагающее забот о семье или дисциплины в работе и поэтому – нетипичное для солидного возраста. Вместе с тем, известно, что сегодня существует очень большое количество геймеров в возрастном промежутке 24 – 40 лет.

3. Внешность. Стереотип десятилетней давности, взятый с просторов Интернета – «Тощий, бледный, болезненного вида, с мешками под красными, воспаленными глазами, так как геймер мало спит. Руки трясутся, нервный. Одежда – помятые джинсы и кофта, засаленные волосы» [forums, электронный ресурс]. Сегодня, по результатам опроса, внешность геймера выглядит так: «иногда толстый», «носит обычную одежду», «глаза красные от недосыпа», «на правом запястье – шишечка» (мозоль, возникающая из-за

долгой работы на компьютере, которая является своеобразным опознавательным знаком геймера).

4. Речь насыщена геймерским жаргоном, подчас сложна для восприятия. Если диалог ведут два геймера, остальные участники коммуникации выпадают из общения. Основные особенности речи проявляются у геймера именно в письменной (устно-письменной) речи.

5. Привычки. Ест, не отрываясь от игры за компьютером, часто пропускает прием пищи, если в это время сильно увлечен игрой. Придя домой из школы, из университета или с работы геймер первым делом включает компьютер, пока раздевается и быстро ест холодный суп, компьютер успевает включиться, прогреться, запустить необходимые приложения и готов к игре. Многие привычки связаны с играми: «моя привычка – играть за магов», «привычка – сразу покупать куру».

6. Круг общения и образ жизни: имеет широкий круг виртуальных друзей, разбросанных по России и миру. Не высыпается, так как ложится поздно, откладывает важные дела на потом, не выполняет домашнее задание, редко выходит гулять на улицу, не ходит в кружки и на тренировки. Не думает о завтрашнем дне. В комнате царит беспорядок. Иногда путает реальный мир с миром игры, забывая, в котором из них находится, испытывает «дежавю». Постоянно опаздывает на учёбу или на работу. Часто раздражителен, случаются спонтанные вспышки гнева, например, когда его пытаются оторвать от любимой компьютерной игры.

7. Особенности психики геймера и влияние компьютерных игр на его мышление (сознание). В целом типичный геймер обладает средней памятью (хотя игровые реалии помнит прекрасно), как правило, малообразован, не читает ничего, что не относится к компьютерным играм. Постоянно обсуждает с друзьями компьютерные игры. Можно говорить о значительном влиянии компьютерных игр на сознание (мышление) геймера, вызывающем постоянную необходимость достижения состояния «погруженности» в виртуально-игровой мир, т. е. зависимость от него. Стоит принять во

внимание, что речь идет о превалирующем образе геймера. Так среди геймеров встречаются образованные люди с широким кругозором и высоким интеллектом.

### **3.1.2. Ассоциативный эксперимент с целью выявления особенностей языкового сознания геймеров**

Помимо анализа «Анкеты геймера» нами был проведен ассоциативный эксперимент (см. Приложение № 4) с целью получить бессознательные реакции респондентов на слова-стимулы общей либо компьютерно-игровой тематики. Полученные результаты призваны подтвердить или опровергнуть наши теоретические выкладки и данные социологического опроса. Помимо этого, следует отметить, что ассоциативный эксперимент является основным декларируемым методом исследования языкового сознания различных социальных групп. Не претендуя на детальное исследование с помощью этого метода языкового сознания геймеров в целом и российских геймеров в частности, мы тем не менее попытаемся выделить его значимые черты и характеристики на основании полученных нами данных.

Остановимся на понятиях языкового сознания и языковой картины мира. «Языковое сознание» – термин, широко используемый в психолингвистике. И. Г. Овчинникова пишет, что этим термином принято обозначать «вербализуемые лексическими средствами национального языка результаты ментальной деятельности» [Овчинникова, 2008: 40]. Т. В. Ушакова также включает в данный термин психические механизмы, обеспечивающие процесс речевой деятельности человека. Другими словами, языковое сознание, по мнению Т. В. Ушаковой, есть психолингвистическая деятельность. Т. А. Толмачева определяет языковое сознание как опосредованный языком образ мира той или иной культуры [Толмачева, 2004: 1]. Мы придерживаемся такого понимания языкового сознания с небольшой оговоркой. Понятие «культуры» в ракурсе нашего предмета

следует понимать не в широком смысле слова, как «исторически определённый уровень развития общества и человека, выраженный в типах и формах организации жизни и деятельности людей, а также в создаваемых ими материальных и духовных ценностях» [БСЭ], но в узком, как совокупность устойчивых форм деятельности и проистекающий из них набор кодов, которые предписывают человеку определенное поведение с присущими ему переживаниями и мыслями, оказывая на него, тем самым, управленческое воздействие. О культуре в ее историческом и духовно-ценностном понимании речи идти не может, поскольку на сегодняшний момент в компьютерных играх и сконструированных шаблонных персонажах национальная культура практически не отражена. Практически все компьютерные игры, как и большая часть массовой культуры, основаны на англоязычной культуре, ее образах, концептах и ценностях. Вместе с тем, именно из продуктов массовой культуры, а не из учебников истории, литературы и искусства своей страны, школьники в настоящее время узнают о мире. Большое количество игр встраивают в свой сюжет исторические, культурные, литературные реалии, идеологические стереотипы, представленные в интересах стран-производителей, где-то смещая акценты, где-то полностью меняя историческую перспективу. Культурная составляющая индивидуума плавно и незаметно замещается искусственной культурой виртуальных миров, вследствие чего образуется всемирный *melting pot* (плавильный котел), в котором растворяются нравственные, культурные, национальные установки индивида, стандартизируя его мышление, поведение, язык [Часовский, 2013]. Соответственно и языковое сознание геймера нами понимается в узком смысле – как образ мира, обусловленный компьютерно-игровой деятельностью и присущими ей кодами, регулирующими поведение и речь участвующей в указанной деятельности личности.

Понятие «языковое сознание» тесно связано с понятием «языковая картина мира». Языковая картина мира, по определению А. Вежбицкой, это

«исторически сложившаяся в обыденном сознании данного языкового коллектива и отраженная в языке совокупность представлений о мире, определенный способ концептуализации действительности» [Вежбицкая, 2000: 35]. А. А. Ворожбитова дает языковой картине мира следующее определение: это зафиксированная в языке и специфическая для данного коллектива схема восприятия действительности [Ворожбитова, 2014: 59]. Отметим, что, в отличие от языкового сознания, языковая картина мира объективирована, она отражает окружающий мир дискретно и детализированно в соответствии с тезаурусом того или иного языка — в рамках целой культуры либо отдельной личности.

С целью подготовки ассоциативно-экспериментального исследования и анализа ассоциативных полей мы изучили ряд релевантных работ. Были изучены труды Е. Ю. Артемьевой [Артемьева, 1999: 112], А. П. Клименко [Клименко, 1974: 12], использовалась концепция модифицированного семантического гештальта Ю. Н. Караулова [Караулов, 2000: 160], работы А. А. Леонтьева об отображении социокультурной реальности [Леонтьев, 1997: 32], Н. В. Уфимцевой о динамике концептуализации абстрактного понятия [Уфимцева, 2003: 165] и др.

Был учтен ряд перечисленных ниже положений ведущих психолингвистов. Один из основателей метода, Дж. Миллер предлагал классифицировать реакции по таким семантическим признакам, как контраст, сходство, подчинение соподчинение, обобщение, ассонанс, часть-целое, дополнение. Согласно А. Н. Леонтьеву, существуют два уровня структуры субъективного опыта – это ядерная структура, так называемый образ мира, и «чувственная ткань образа» (хаотичный набор модально специфической информации, воспринимаемой субъектом, которая приводится в порядок ядерной структурой) [Леонтьев, 1997: 133]. В отношении ассоциативного эксперимента понятия ядра и периферии языкового сознания (т. е. более и менее частотные реакции) важны тем, что они позволяют нам более точно описать языковую личность обобщенного

геймера и его языковой картину мира. Е. Ю. Артемьева, продолжая идеи А. Н. Леонтьева, предлагает выделить три уровня, образующих субъективный опыт человека: «образ мира» (самая глубинная структура, непосредственно субъективное восприятие мира человеком), «картина мира» (синтез субъективного восприятия и объективной реальности, проявляющийся посредством системы образов, которые отражают актуальную ситуацию) и «перцептивный мир» (поверхностная структура – модель мира в реальном времени и пространстве или отражение объектов окружающего мира). Нам импонирует такая классификация, так как она отражает формирование представления геймера о мире: от первичного уровня, «образа мира», связанного с процессом перцепции, восприятия (информация о «реальной реальности»), к «картине мира», более иерархичной, насыщенной, отражающей отношение к окружающему, проявляющееся в системе значений и смыслов. Наконец, от картины к «модели мира», схематизирующей систему значений и смыслов человека до более строгих и самых существенных компонентов знания, позволяющей осуществлять апперцепцию, планировать деятельность по преобразованию действительности и производить изменения семантико-смысловой структуры в результате тех или иных изменений. Каждый из представленных уровней («перцептивный», «эмоционально–оценочный» и «понятийный») есть результат развития человека. Эта концепция используется нами в интерпретации данных ассоциативного эксперимента.

Опишем цель и содержание нашего направленного ассоциативного эксперимента. Цель – при помощи упомянутого метода выявить концепты, составляющие образ/картину/модель мира геймеров, и их отличия от концептов негеймеров. Мы предложили респондентам подобрать слова-ассоциации к пятидесяти словам-стимулам. Слова-стимулы, как указывалось в разделе 2.2, были выявлены посредством SEO-выборки наиболее частотной значимой лексики в транскрипте общения геймеров в чатах в реальном времени игрового процесса, а также в результате SEO-анализа и выборки

наиболее частотной значимой лексики в популярных книгах жанра ЛитРПГ. К 40 наиболее частотным по SEO-анализу словам-стимулам мы добавили 10 случайных «отвлекающих» слов.

Таким образом, использовались следующие стимулы и были получены следующие реакции: геймер (200+75+0+79), шмот (200+106+0+101), магия (200+120+0+100), приключение (200+120+0+117), друзья (200+156+0+147), скилл (200+110+0+111), мана (200+105+0+100), свобода (200+114+0+89), раш (200+109+0+84), тима (200+74+0+61), отдых (200+115+0+84), компьютер (200+95+0+84), битва (200+125+0+84), золото (200+92+0+80), рейд (200+113+0+102), атмосфера (200+113+0+95), азарт (200++113+0+94), квест (200+104+0+90), мышка (200+104+0+99), хобби (200+89+0+87), ребята (200+87+0+73), уровень (200+101+0+86), стан (200+135+0+120), жизнь (200+98+0+83), единица (200+82+0+67), получить (200+109+0+86), эльф (200+104+0+83), телепорт (200+106+0+116), игрок (20+99+0+89), рудник (200+100+0+79), крыса (200+117+0+86), мана (200+113+0+87), кольцо (200+97+0+63), характеристики (200+108+0+94), рука (200+116+100), база (200+113+0+97), удар (200+119+0+92), стоять (200+120+0+96), глаз (200+113+0+94), маг (200+112+0+94), дэф (200+106+0+86), демон (200+99+0+80), сторона (200+95+0+71), урон (200+103+0+77), земля (200+95+0+69), воин (200+92+0+71), земля (200+96+0+68), время (200+82+0+73), мид (200+86+0+69), голд (200+89+0+73), нуб (200+102+0+74). Первая цифра в скобках указывает на общее количество реакций, вторая – на количество разных реакций, третья – на количество испытуемых, которые оставили данный стимул без ответа, четвертая – на количество единичных ответов, то есть частота которых равна, соответственно, единице).

Рассылка бланков опроса направленных ассоциаций осуществлялась через Интернет. По условиям эксперимента все участники опроса заполняли анкету и бланк направленного ассоциативного эксперимента в любое время на протяжении трех суток, при этом респонденты, геймеры и негеймеры,

были перемешаны. Опрос был анонимным. Задание формулировалось следующим образом: «Добрый день! Напишите, пожалуйста, первое пришедшее Вам на ум слово рядом с каждым словом списка. Последовательно читайте слово за словом и отвечайте, не раздумывая».

По факту в опросе приняли участие 225 респондентов, но последние 25 анкет мы не рассматривали. Таким образом, всего нами проанализировано 200 заполненных листов ассоциативного эксперимента или 10000 ассоциаций.

Определить точный возраст респондентов не представляется возможным. Но мы можем с большой долей вероятности утверждать, что возрастной диапазон респондентов составляет от 12 до 45 лет, так как именно по данным возрастным ограничениям выполнялась рассылка.

Анализ результатов привел нас к следующим выводам. Соотношение геймеров и негеймеров составило 85% (170 человек) и 15% (30 человек) соответственно. Геймеров довольно просто отличить от негеймеров по способам их реагирования, основываясь на признаке «свой» — «чужой», т. е. разграничивая «своих» — геймеров от «чужих» — негеймеров. Значения ряда слов-стимулов компьютерно-игровой тематики не являются понятными и актуальными для негеймеров, поэтому последние выдают реакции по ассонансу (под которым Дж. Миллер понимал, очевидно, самые разнообразные виды фонетического сходства — и рифму, и эхоталию, и паронирию, и парономазию), несущественному или воображаемому признаку. Самым отчётливым признаком «отсечки» негеймеров от геймеров оказался ассонанс. Негеймеры часто используют слова-реакции, попадающие в раздел «ассонанс», по причине непонимания слов-стимулов и, собственно, понятий компьютерно-игрового дискурса.

Так, пользователи, незнакомые с термином «нуб», давали следующие реакции: «куб», «зуб», «нимб» и так далее. Геймеры используют в качестве реакций литературный синоним или ассоциат компьютерно-игрового сленга, по которым их без труда можно распознать, тем самым также косвенно

подтверждая. Еще несколько примеров. На слово-стимул «голд» с достаточно ясной внутренней формой для людей, знающих английский язык на элементарном уровне, 52 человека выдали ожидаемую реакцию «золото», 14 – «деньги». Однако ряд встретившихся ассоциаций, такие как: «донат» (8), «фарм» (3), «кура» (1), являющиеся бессмысленными на взгляд непосвящённого в игровую терминологию пользователя, позволяет идентифицировать давших данные реакции респондентов как геймеров. В то время как геймеры точно знали, что «раш» переводится как «набег, быстрый натиск», негеймеры писали реакции «наш», «маш», «раш-ка», «Россия». Там, где у обычного пользователя слово-стимул «мид» ассоциируется со следующими словами: «мед» (6), «Медик» (5), «Кашляет» (2), «Министерство Иностранных Дел» (2), «болезнь» (1), «КООПЕРАТИВНЫЙ» (1), «Мелдведь» (1), «медь» (1), «Москва» (1), «мур» (1), «РФ» (1), геймеры в своих реакциях передают суть понятия: «центр» (19), «соло» (7), «Раш» (5), «Пушим» (4), «Ор фид», «пудж» (3), «слит» (3), «возможность показать себя» (1), «ГО» (1) и так далее. При анализе попадались и неопределенные реакции: «середина» (5), «серидина» (3). Данные респонденты выносились нами в отдельный список, после чего осуществлялся общий анализ всех реакций по каждому из данных респондентов. При наличии 10 и более тематических ответов, обнаруживающих правильное понимание геймерского сленга, пользователь причислялся нами к разряду геймеров – «своих». В результате было выявлено упомянутое выше соотношение 170 геймеров к 30 негеймерам (85% и 15%).

Мы определили, что геймеры реагируют более живо, эмоционально, тематически релевантно и содержательно на слова-стимулы, связанные с игровым пространством, чем на контрольные слова типа «хобби», «земля» или «свобода», ответы на которые получали нейтральные или краткие по смыслу и написанию ассоциации («да», «нет», «хз», «ноу» и так далее). Реакции-ассоциаты геймеров на компьютерно-игровые стимулы содержат более разнообразную, насыщенную смыслом информацию, детализируют

заявленное понятие или имеют яркий эмоциональный оттенок (в том числе используются заглавные буквы, смайлики, междометия, экспрессивные пунктуационные знаки, эмоциональные слова и т.д). Например:

**«Приключение»:** «Ведьмак», «скайрим», «Skyrim», «Uncharted 4», «The Elder Scrolls», «Tomb raider», «как у ведьмака или дэд спейс», «На другой конце карты на 10 монеток дешевле», «Незабываемый трэш», «Путепровод Припять-1», «СТРАХ», «Уррааааа», «Ухууу», «Фалаут», «эдвентуре!»

**«Жизнь»:** «Игра», «За нерзула», «Пополнил», «ур», «ДВОЙНАЯ», «Игра с гавно сюжетом и текстурами», «Респавн».

**«Азарт»:** «лутбоксы», «Хартстоун», «1Xbet», «Без него игры-не игры», «Безумный», «Дроиды», «Когда идёшь с ножом на кровососа», «Конь в варкрафте», «Кто его вообще придумал?! АЗАРТ МОЖЕТ ПОГУБИТЬ ЖИЗНЬ!!», «При ролле шмота», «сложная катка», «фарм», «Фоллаут», «Экшен».

Из 180 геймеров, выявленных из 200 опрошенных человек (см. Приложение 1) 47 человек, давали содержательный (детализирующий) или эмоциональный ассоциат на стимулы, относящиеся к виртуальному пространству.

Геймеры правильно понимают слова-стимулы, которые представляют из себя англоязычные заимствования, и ожидаемо реагируют на них. Если негеймеры делали перевод заимствованного слова на литературный русский, например: «голд» – «золото», «нуб» – «новичок» и т. д., то геймеры часто реагировали словами-синонимами из геймерского жаргона, переведёнными с английского языка при помощи транскрипции или транслитерации, например: «шмот» – «лут», «скины», «айтем». 92% респондентов как минимум три раза использовали английские слова на латинице в ответ на некоторые слова-стимулы, например: «голд» – «gold», «раш» – «rush». Данное наблюдение позволяет сделать вывод о неплохом уровне владения английским языком, что объясняется наличием межнациональных игровых платформ, основным языком общения которых выступает английский.

В целом, по типам реакций нами были сделаны следующие выводы.

На первом месте находится сходство (использование синонимов) (25%), например, «компьютер» – «машина», «ноут», «комп», «компютер», «банка» и т. д.

На втором месте стоят дополнения и синтагматические ассоциации (22%), составляющие вместе со стимулом подчинительное сочетание или описывающие предмет. «Битва» – «королевская», «долгая», «быстрая» и т. д.

На третьем – обобщение (18%), например, «Геймер» – «человек» и т. д.

На четвертом – подчинение (13%), например, «Хобби» – «геймерство» и т. д.

На пятом – соподчинение (8%), например, «Квест» – «задание» и т. д.

На шестом – часть-целое (7%), например, «Магия» – «некромантия» и т. д.

На седьмом – ассонанс (3%), например, «Раш» – «баш», «наш», «даш»; «Тима» – «Дима» и т. д.

На восьмом – контраст (4%), например, «Друзья» – «один»; «свобода» – «долг» и т. д.

Любопытно, что среди реакций на ряд стимулов, не связанных с играми, мы обнаружили мощную эмоциональную составляющую («друзья» – «нету((((((((», «захватывающее», «Весело», «РАЗОЧЕРОВАНИЕ», «Один», «беда», «уроды» и так далее), что, вероятно, связано с актуальностью тех или иных стимулов для респондентов.

Вторая часть нашего эксперимента предполагала выявление приблизительной иерархии концептов языкового сознания респондентов, т. е. более центральных и периферийных для них. Для этого мы, в соответствии с принципами вычленения структуры языкового сознания, заложенными представителями Московской школы психолингвистики [РАС 2002], провели количественный подсчет каждой из реакций по числу употреблений респондентами, а затем — по числу различных стимулов. По частотности реакции, рассматриваемые как концепты или семантические нуклеусы, были

разделены на ядро, ближнюю и дальнюю периферию языкового сознания респондентов. Ниже приведены результаты.

Мы получили следующую иерархию слов-реакций геймеров по общему количеству употреблений. Ядро: игра (124), золото (84), рак (59), команда (55), игрок (53), свет (49), деньги (46), задание (42), защита (40), смерть (38), дота (38). Ближняя периферия: магия (33), сила (33), новичок (30), скил (30), геймер (29), квест (29), сильный (27). Дальняя периферия: экономить (2), экшн (2), элемент (2), эльфийка (2), ютуб (2), являться (2), ярость (2).

Иерархия реакций негеймеров по общему количеству употреблений. Ядро составили такие слова, как: игра (34), мир (27), человек (22), жизнь (19), золото (16), магия (13), навык (13), команда (12), защита (10), боль (9), маг (9), одежда (9). Ближняя периферия: поход (5), круглый (5), весёлый (4), волшебник (4), война (3). Дальняя периферия: ключ (2), око (2), обложка (2), солдат (2), ущерб (2), хвост (2).

Ниже представлена общая иерархия реакций геймеров и негеймеров по числу разных стимулов.

Игра (геймер (124), негеймер (34)), золото (геймер (86), негеймер (16)), команда (геймер (55), негеймер (12)), рак (геймер (59), негеймер (4)), игрок (геймер (53), негеймер (7)), друг (геймер (46), негеймер (3)), свет (геймер (49), негеймер (8)), защита (геймер (40), негеймер (10)), деньги (геймер (124), негеймер (37)), магия (геймер (33), негеймер (13)), база (геймер (41), негеймер (4)), задание (геймер (42), негеймер (2)), маг (геймер (34), негеймер (9)), смерть (геймер (38), негеймер (3)), дота (геймер (38), негеймер (2)), жизнь (геймер (21), негеймер (19)), мир (геймер (12), негеймер (27)), человек (геймер (17), негеймер (22)), сильный (геймер (27), негеймер (10)), геймер (геймер (29), негеймер (6)).

«Игра» и «золото» находятся в самом ядре реакций как группы геймеров, так и негеймеров, что на наш взгляд, говорит об их понимании цели игры – добычи игровой валюты и финансовой привязки к ней современных игр. И действительно, какую бы игру мы не взяли, в каждом

виртуальном производстве присутствует игровая валюта, которую можно обменивать на реальные деньги.

Языковое сознание геймеров эмпирично, среди их слов-реакций больше слов (существительных и глаголов), которые выражают конкретные понятия, связанные с компьютерными играми. Этот факт можно объяснить близким знакомством геймеров с компьютерно-игровыми понятиями и постоянным оперированием ими внутри компьютерно-игрового квази-профессионального поля. В реакциях негеймеров обобщенных понятий больше, здесь встречаются описательные прилагательные, которые негеймеры используют, опираясь при этом на свой жизненный опыт. Проведенный анализ реакций также показал, что геймеры более агрессивны по сравнению негеймерами. Важно, что, если дальняя периферия реакций геймеров относится к игровой тематике, то дальняя и средняя периферия реакций негеймеров к игровой тематике отношения не имеет. Это свидетельствует об устойчивом присутствии компьютерно-игровой реальности в сознании геймеров.

Итак, SEO-анализ позволил 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. Были подтверждены результаты ранее проведенного анкетирования, а также доказан факт изменения под влиянием концептов виртуального пространства языкового сознания геймеров. Эксперимент также подтверждает принадлежность геймеров к особой квази-профессиональной группе.

### **3.2. Языковая личность геймера**

Изучению языковой личности как таковой положили начало В. В. Виноградов, Г. И. Богин, В. П. Тимофеев, Ю. Н. Караулов. Мы заострили свое внимание на исследованиях Ю. Н. Караулова, используя предложенный им способ выделения в языковой личности трех основных

уровней: вербально-семантического, тезаурусного и мотивационно-прагматического [Караулов, 2003: 42].

Определим понятие языковой личности. Мы разделяем наиболее известное в отечественном языкознании определение Ю. Н. Караулова: «Под языковой личностью я понимаю совокупность способностей и характеристик человека, обуславливающих создание и восприятие им речевых произведений (текстов), которые различаются а) степенью структурно-языковой сложности, б) глубиной и точностью отражения действительности, в) определенной целевой направленностью» [Караулов, 2003: 3]. Хрестоматийной является концепция Ю. Н. Караулова, согласно которой языковую личность формируют вербально-семантический, лингвокогнитивный, или тезаурусный, и мотивационный уровни. Первый представляет собой совокупность используемых в коммуникации вербальных символов и систему отношений между ними, второй – концептуальную структуру, образ мира языковой личности, третий отражает особенности её коммуникативно-прагматической деятельности. Вслед за Ю. Н. Карауловым, мы считаем, что языковая личность является не только предметом изучения психологии, философии или языкознания, но и представляет собой многогранное понятие, которое можно рассматривать целиком, во всем ее многообразии.

С. Г. Воркачев приходит к выводу, что язык, культура и этнос «неразрывно между собой связаны и образуют средостение личности – место сопряжения её физического, духовного и социального Я» [Воркачев, 2001: 67]. Ученый предлагает следующую классификацию языковой личности: во-первых, личность речевая (человек как носителя языка), во-вторых, личность коммуникативная (совокупность особенностей вербального поведения человека), в-третьих, личность этносемантическая («семантический фоторобот», составляемый на основе мировоззренческих установок, ценностных приоритетов и поведенческих реакций, отраженных в словаре) [Там же: 66].

Понятия «языковое сознание», «языковая картина мира» и «языковая личность» тесно переплетены. Основное отличие между ними заключается в том, что в понятии «языковая личность» в большей степени акцентируется аспект единичного в триединстве вербально-семантического, лингвокогнитивного и мотивационного уровней, и в несколько меньшей – всеобщего. В то же время языковое сознание и языковая картина мира в большей степени отражают категорию общего – в исследованиях они выступает, как правило, как явления, присущие целой общности людей. Вместе с тем языковая личность может трактоваться и обобщенно – как некая усредненная структура, отражающая типичные для данной общности черты. Языковое же сознание может рассматриваться как личностный феномен.

Как пишет С. Е. Никитина, «главный признак языковой личности — языковое сознание и языковое самосознание. Языковое сознание рождает тексты, языковое самосознание — метаязык и метатексты. <...> говоря о языковом сознании личности, мы должны иметь в виду те особенности речевого поведения индивидуума, которые определяются коммуникативной ситуацией, его языковым и культурным статусом, социальной принадлежностью, полом, возрастом, психологическим типом, мировоззрением, особенностями биографии и другими константными и переменными параметрами личности» [Никитина, 1989: 34].

Языковое сознание, языковая картина мира и языковая личность различаются и по методам исследования. Основным декларируемым методом исследования языкового сознания является свободный ассоциативный эксперимент, материалом же исследования являются реакции испытуемых на предъявляемые слова — стимулы. Языковая картина мира изучается при помощи концептуального анализа лексического состава (тезауруса) языка либо речевых произведений того или иного дискурса. При изучении же языковой личности, как правило, применяется последовательный анализ вербально-семантического, лингвокогнитивного и мотивационного

компонентов, материалом для анализа также выступает дискурс – «речь, погруженная в жизнь».

Языковая личность среднего геймера наилучшим образом характеризуется в парадигме описания профессиональной языковой личности [Голованова, 2013: 64], так как компьютерно-игровой дискурс относится к языку профессионального общения, или профессиональной коммуникации. В целом, изучение профессиональной языковой личности предполагает выявление идеального и обобщенного портрета представителя определенной профессии или рода деятельности, который владеет специальным языком, тезаурусом, и придерживается некоторых стереотипов профессионального поведения [Азначеева, 2009: 5].

### **3.2.1. Вербально-семантический уровень языковой личности геймера**

Вербально-семантический уровень языковой личности включает в себя слова, словосочетания, фразы, грамматические, парадигматические, семантико-синтаксические, ассоциативные структуры, модели словосочетаний и предложений [Караулов, 2003: 42], актуализированные индивидом в речи.

Характеризуя вербально-семантический уровень языковой личности, заметим, что основные особенности компьютерно-игрового дискурса в основном совпадают с особенностями речи в сети Интернет: устно-письменный характер; преобладание эрративного письма; преобладание специальных компьютерно-игровых терминоидов, высокий процент заимствованной лексики; большое количество сокращений; широкое использование эмоционально-экспрессивной лексики; преобладание разговорной лексики, наличие сленга, профессионального жаргона; символическое выражение невербальных составляющих устной речи; креолизованные тексты или мемы. Отошлем читателя к главе 2 данной диссертации, в которой содержатся глоссарии специальных единицы сленга, столь характерных для компьютерно-игрового дискурса.

В целом, как нам видится, профессионально-языковую компетентность геймера можно разделить на три уровня:

1. «нубский»: игрок не владеет компьютерно-игровым подязыком, игровым сленгом, не разбирается в игровой терминологии, в некоторых случаях новичок даже не читает чат, так как не видит в этом смысла из-за непонятности игрового сленга;

2. «геймерский»: игрок свободно владеет подязыком, игровым сленгом, узкоспециальной терминологией, активно пользуется как русскоязычными терминами, так и их англоязычными синонимами или заменами. Большинство геймеров знают несколько названий выдающихся команд и имен игроков;

3. «прогеймерский»: игрок свободно владеет подязыком, игровым сленгом, узкоспециальной терминологией, активно пользуется как русскоязычными терминами (компьютерно-игровыми терминоидами), так и их англоязычными синонимами или заменами. Употребляет термины, совсем непонятные неподготовленному игроку, тем самым демонстрируя свой статус «прогеймера». Показывает не только хорошее знание всех нюансов терминологии компьютерно-игрового дискурса, но и знакомство с историей развития игры, биографиями большинства «топовых» игроков, результатами игровых турниров и т. д.: «— бери ам и го топ / — кого?? куда??» (ам – сокращение от антимаг с англ. antimage), «ну ты прям как денди мясом играешь» (Денди – ник одного из самых известных геймеров, «самый известный дотер планеты», «Надежда русской Доты» [Кто такой Денди, электронный ресурс]), «вивер законтрил наикса» (на «линии»), «абадон законтрил бата», «акаша законтрила мирану» (на «линии»), «полный провал пика и фанник фидер», «а мне игра понравилась, хотя два турнира даже в плейофф не вышли, както печально(, но сигма красавчики)» («вивер», «наикс», «абадон», «бат», «акаша», «мирана» – названия героев, «пик» – от англ. pick – выбор, предигровой выбор персонажей, «фиддер» от англ. feed – кормить – игрок, который постоянно умирает, «плейофф» – от англ. play off –

система организации соревнований, при которой проигравшая команда выбывает из игры, «сигма» – название команды).

В выборе стилистических средств геймеры себя не ограничивают. В ход идут различные речевые жанры, употребляется лексика различных стилистических регистров, начиная с книжной, возвышенной (редко) до просторечной, грубой, инвективной (часто): «– сударь, не изволите ли уступить нам с товарищем топ лайн? / – чё?», «с прискорбием сообщаю, 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). Однако 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.

Приведем примеры наиболее широко представленных в компьютерно-игровом дискурсе тропов.

Метафоры и сравнения: «отличный сейв, айболит! гж!» (о «хиллере», вовремя восстановившему здоровье у «тиммейта»), «как детей», «разметали как нубов», «моя бабушка лучше играет».

Каламбуры: «мина ставит мины», «невер! мы никогда тебя не забудем xD!» («невер» сокращение от англ. “*nevermore*” – герой темной стороны, *never* с англ. переводится как «никогда»), «– вы в пати? / – да, кент это мой кент ;) » (в первом случае «кент» – название игрового персонажа «кентавр», во втором случае «кент» – жаргонное обозначение друга, товарища), «– юра иди топ / – я не юра, я дима / – лол» (в первом случае юра – игровое сокращение названия героя Юренто, во втором случае, Юра – имя игрока), «тини такой малыш» (игровое название героя «тини» от англ. «*tiny*» – малютка, сам герой на 6, 11 и 16 уровне увеличивается в размерах в два раза, под конец игры вырастая до гигантских размеров).

Эпитеты: «жесткая игра!», «классно ворвал, огонь!», «да он еще зеленый» (новичок), «чет я сеня деревянный какой-то» («сеня» сокращение от «сегодня»), «ну ты долгий, ппц!».

Аллюзии: «лол! смотрите мишки в лесу!» (Один из героев светлой стороны призывает огромного медведя, который сражается на его стороне. На 16 уровне сам герой получает возможность превращаться в медведя, аллюзия на картину Шишкина «Утро в сосновом бору»), «еще 150 и будет мидас» (мидас – артефакт раз в 100 секунд мгновенно убивающий цель (не героя), давая 190 золотых монет и в 2,5 раза больше опыта; название «мидас» взято из греческой мифологии; мифический фригийский царь Мидас обладал роковым даром – всё, к чему он прикасался, обращалось в золото).

Гиперболы: «– так долго грузишь! – да я на калькуляторе играю»), «мы так еще неделю рошу мочить будем», «-что мне первым вкачать? – ульт качай» (ульт – самое мощное заклинание или способность любого героя можно получить минимум на 6 уровне).

### **3.2.2. Тезаурусный уровень языковой личности геймера**

Тезаурусный уровень отражает картину мира, иерархию духовных ценностей и смыслов для говорящих на одном языке людей [Караулов, 2003]. На этом уровне языковой личности геймера можно выделить ряд особенностей. Концепты, реализуемые в игре «Дота», могут дать нам представление об особенностях профессионального образа мира геймера.

Как можно понять из семантического анализа компьютерно-игровых текстов (SEO-анализ реплеев, диалогов из книг жанра ЛитРПГ), абстрактные понятия, преобладающие в лексическом составе этих текстов, и, соответственно, доминантные концепты, выделяющиеся в их концептуальном составе – «война» (борьба, противостояние и т. д.), «магия», «деньги, товарно-денежные отношения», «развлечение» и «искусство». Рассмотрим примеры реализации концепта «война (борьба, противостояние и

т. д.)». В играх, чатах и ЛитРПГ обширный пласт составляет лексика военного характера: «Медведь взрыкивает и бросается в атаку», «Гумунгус бьет гнола воина когтями и наносит 177 единиц повреждений!», «Гнол воин погибает», «Эй, военный! Я хочу оплатить штраф и выйти досрочно, позови кого-нибудь из начальства!», «Ну охрана местная меня повязала, в каталажке сидел, кашу жрал», «когда прикончил последнего защитника», «от дэфа» (дэф – от англ. defence – защита, означает «играть от обороны»), «раш» (от англ. rush – «мгновенная ранняя атака»), «В шпионском и диверсионном деле вещь незаменимая» и др. Военная, армейская лексика используется при описании сражений, боев, действий и поведения игроков: «1 на топ, все через низ», «срочно дэф, пушат ц!», «первыми фокусим магов», «мясо хукай кмку» (мясо, км – названия героев, хукай от англ. hook – крюк – «тяни»), «они все в инвизе, воткните вард», «на танков не нападаем, ждем пока маги подойдут», «твоя задача заманить их на мины». Среди слов данной лексико-тематической группы отмечается широкое использование лексем, обозначающих воинские знаки различий, чины и должности: «лейтенант», «сержант», «командир», «капитан», «разведчик», «генерал» и др. Столь широкое использование военной лексики связано с тем, что основной деятельностью в пространстве компьютерных игр выступает борьба, сражение, война и т. д.

Бесспорно, со стороны кажется, что диалоги из произведений, выполненных в жанре «ЛитРПГ», чат компьютерной игры и живая речь, сохраненная и переведенная в текстовый файл, – являются различными типами дискурса и имеют разные коммуникативные параметры, отличаясь по языковым, речевым и стилистическим характеристикам. В данном случае мы объединяем данные типы дискурса по тематическому признаку.

Тезаурусный уровень «профессиональной» языковой личности геймера характеризуется также большим количеством лексики, реализующей концепт «магия»: «Вы изучили заклинание: «Костяной щит», «Активировал щит: с костяным стуком вокруг меня вспухла решетчатая сфера», «Эльфа моих

потуг не оценила...», «Маг, явно ожидая такой реакции, снова жизнерадостно заржал», «Ограничение по классу: только Рыцарь Смерти», «Регенерация маны ускоряется на 3% в течении 2-ух часов», «-Камень Души. Содержит душу Красного Медведя 36 уровня», «...для подъема существа используйте заклинание: «Призыв нежити», «Кстати, в свите короля гнолов есть шаман-хилер», «Жаль только артефакт». Широкое использование «магической» лексики связано с наличием в большинстве виртуальных миров магической составляющей.

Весьма широк пласт лексики, связанный с товарно-денежными отношениями, начиная с покупки-продажи ресурсов и заканчивая экономической стратегией развития клана с широким разветвлением полномочий и материальной ответственности. Более того, на сегодняшний день виртуальная валюта тесно связана с реальной, существуют биржи, принимающие игровые деньги, электронные ресурсы, позволяющие не только «закидывать» (переводить) деньги в «виртуал» (сокращение от «виртуальность» или «виртуальный мир», но и выводить в «реал» (сокращение от «реальность», «реальный мир»): «Закинул две тонны в танки», «сколько у тебя голды?», «Продам кольчугу за 30000 аден! », «Клану требуется сборщик налогов, знание 1С желательно», «Продаю: Перчатки Ловца Душ. Класс предмета: Редкий. Эффект: Броня: 34, Интеллект +11, Дух +11, Телосложение +11. Эффект: Шанс выпадения Камней Душ увеличивается на 7%. Ограничение по классу: только Рыцарь Смерти. Цена: 650 золотых».

В речи геймеров реализуется также концепт «искусство». В данный кластер входят лексические единицы, характеризующие игроков, как мастеров своего дела, как художников, как ценителей или как полных профанов. Широко представлена концептуальные метафоры «ИГРА/ВОЙНА ЕСТЬ ТЕАТР»; игра сравнивается с пьесой, геймеры – с актерами, сама карта со сценой. Здесь на первый план выдвигается эстетическая оценка событий: «Как красиво ушел! как красиво ушел!!» «это была интересная партия,

красивая игра», «-харош уже отдаваться (умирать) нубьяра! -я играю не для победы, а ради самой игры! – ты умираешь, а не играешь, ценитель блин», «это тебе не просто так, тут нужно чувствовать игру», «-гж, мастерски ушел -спс)))», «если у тебя в инвентаре лежит дагон, то он обязательно должен выстрелить!;)), «ой рубик хорош, хуки лучше мяса кидает, вжился в роль хD», «это не игра, это прям шоу какое-то!», «кролик (название героя) ливнул и всю игру провел за кулисами», «твоя роль заманить их в лес». К игре относятся как к шедевру, иногда можно наблюдать редкое использование музыкальной и танцевальной метафор: «партию как по нотам разыграли», «я 2 минуты с ними танцевал, только в 4 меня завалили», «смотри невер (название героя) танцеут!» («невер танцует» или «танцевать как невер» – геймерский афоризм, заключающийся в следующем: анимация героя, создавая заклинание, танцует (наклоняется в разные стороны) полторы секунды, если в это время оглушить героя, то он начнет свой «танец» заново, таким образом, «затанцевать невера» – значит не дать герою создать заклинание, постоянно сбивая его), «зевс – ты прям первая скрипка» и др.

Концепт «развлечение» выражается в напоминании игрокам, что это просто игра: «расслабься, это всего лишь игра», «не психуй, не коровы проигрываем», «– чет он слишком близко к сердцу принял / – ну и фиг с ним, без него интересней будет», «кто-то ездит по заграницам, а я играю в доту хD», «– лучше в доту играть, чем наркотой закидываться, / – хз хз тож самое помоему», «расслабься и получай удовольствие», «да мне ваще не приятно с такой тимой играть, все удовольствие от игры пропадает», «лав ю, прям приятно с норм геймерами играть».

Можно выделить еще несколько важных для геймеров концептов, например, «команда» (или «тима» < англ. team – команда). Следует отметить, что данный концепт неразрывно связан с концептами «дота» и «игра», поскольку это командная игра, одиночка в ней не достигнет успеха ни при каких обстоятельствах. Для выражения концепта «команда» используются следующие метафорические модели: «команда – это основа»: «нет тимплэя –

нет игры», «это командная игра, а не бой на арене 1x1 (1x1 – «один на один»)), «мы проигрываем, потому что тимы нет».

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.

### **3.2.3. Мотивационно-прагматический уровень языковой личности геймера**

Данный уровень включает в себя речевое отражение устойчивых коммуникативных потребностей и черт, порождаемых целями и мотивами [Караулов, 2003: 43]. Мотивационный уровень выходит за рамки традиционной структурной лингвистики, но черты языковой личности более всего просматриваются именно на этом уровне. «Это сфера морально-нравственных интенций, мотивов и потребностей, сфера желаний, интересов и стремлений» [Московская, 2003: 138]. Неслучайно некоторые исследователи считают, что вербально-семантический и тезаурусный аспекты начинают действовать на личностном уровне благодаря системообразующему воздействию мотивационно-прагматического уровня языковой личности.

Для нашего исследования прагматический уровень является релевантным, поскольку на этом уровне языковая личность связана с окружающим миром и взаимодействует с ним. Объективная и субъективная необходимость чего-либо для личности отражается в ее психике в виде потребности. Над потребностями находятся интересы, а над последними возвышаются ценности и идеалы, формирующие мировоззрение. Из упомянутых психических структур личности возникает мотивационно-прагматический уровень – совокупность мотивов, ориентирующих поведение и деятельность личности в окружающем мире. Формирование и изменение

языковой личности складывается и постоянно перестраивается в процессе её деятельности. Таким образом, формирование личности, включающей в себя целый ряд компонентов, начиная от элементарных потребностей и влечений, кончая мировоззренческими взглядами, есть явление динамическое [Рубинштейн, 2001: 521].

Ключевым в мотивационно-прагматическом уровне усредненной профессиональной языковой личности геймера является *объективный компонент*, определяемый теми функциями, которые геймер выполняет в игровой деятельности, и, соответственно, целями коммуникации геймера в тот или иной момент игры. Сочетание информационной, аналитической, агональной (состязательной, соревновательной), координирующей, оценочной и воздействующей функций геймера определяет особенности речи геймера, выбор им языковых и стилистических средств.

Соответственно для речи геймеров характерны клишированность, динамизм, краткость, склонность к квази-профессионализмам, сокращениям, слабо ассимилированным заимствованиям, эмоциональность и оценочность, терминоидность, сниженная лексика. Так, для реализации информационной функции геймеры используют однотипные клише, употребляя их в игре столько раз, сколько это необходимо: «Мисс ц»; «сс н»; «руна топ»; «я в сапа»; «делаю кисть». Динамизм повествования достигается использованием коротких, рубленых предложений (состоящих из одного-двух слов), в которых либо называются действия членов своей или противоположной команды, либо отдается приказ или делается предостережение: «они в лесу», «там вард», «сейчас ночь». Поскольку общение осуществляется в условиях боя, геймер должен уметь координировать боевые действия, мгновенно анализируя диспозицию сражения, состав и качество сил противника, давая быстрые подсказки своим соратникам: «фаст пуш», «они на Роше», «фокусим мага!». Аналитичность и прагматичность выступают главными характеристиками сообщения (комментария или предупреждения), так как автор послания не только описывает события и ситуацию, но и дает краткий

прогноз последствий столкновения, оценку действиям врагов, определяет шансы на успешное выполнение боевых задач: «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!». Необходимо отметить высокую степень оценочности высказываний, большинство игроков не считают нужным сдерживать проявления чувств: «Ты тупой агр», «Позорное нубло», «Сдохни, тварь!», «Э-э... Че такой дерзкий?! Пройдемся за ворота, поможешь пацанам. Что тебе стоит, сдохнешь раз пятьдесят, и всего делов», «Отбой, это свои! Свои, вашу мать! Стас, Стас! Это Эрик из Портального, бегом сюда, тут Глеба с дроу сейчас нашинкуют!».

Эмоциональность речи придает комментариям и высказываниям дополнительную убедительность и привлекает внимание как своей, так и чужой команды (в зависимости от того в какой чат написано сообщение – в командный или в общий). Геймер реализует функцию воздействия при помощи экспрессивных языковых средств, в большинстве случаев обильно сдобренных обесцененной лексикой. Геймеры, как правило, играют анонимно, не раскрывая личной информации, благодаря чему большинство игроков не считают нужным сдерживать проявления чувств. Интересен факт «запикивания» нецензурной лексики в крупнейших ММОРПГ, в то время как сетевых играх типа «арены», например, «Дота», «Дота 2», такой опции не предусмотрено. Игроки часто дают оценку действиям союзников и противников после завершения активной фазы боя: «только в 3 и можете убивать», «что за нубы у меня в тиме», «да ты лакер», «лав ю», «гж, бро». Также оценочность проявляется во время затишья активных действий, к примеру, когда соперники вернулись на свои базы, чтобы купить новые артефакты, восстановить здоровье и повысить уровень: «все б», «мы сейчас по одному отдались», «нам нужно еще мин 15, чтоб лейты вкачались», «да, терпим от базы» и т. д.

Анализируя мотивационно-прагматический уровень, мы получаем возможность определять и *субъективный компонент*, влияющий на

актуализацию языковой личности геймера, поскольку личностные смыслы весьма значимы для него: «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;)), «– жена 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! (товарищей по команде)», «уже двое суток за компом, 30 партию тащу (выигрываю) :D – ну ты ваще наркоман», «играю в доту 2 года – выучил инглиш;)), «мне не нужны друзья в школе, у меня куча знакомых здесь (в компьютерной реальности)».

На данном уровне мы можем отслеживать не только изменение мировосприятия при появлении в картине мира новой, компьютерно-игровой доминанты, мы получаем возможность выявить истоки изменения уклада жизни пользователя. Примеры могут быть как отрицательными, например, формирование игровой зависимости, а следовательно – сужение кругозора и использование в повседневной речи сленговых единиц, так и положительными – ненавязчивое изучение английского языка или замена компьютерными играми каких-либо пагубных привычек, например, злоупотребление алкоголем и т. д.

Мотивационно-прагматический уровень профессиональной личности геймера предполагает также выявление и описание *ценностно-символического компонента*, показывающего отношение геймера к игре, его специфические представления о природе игры, моральном облике и поведении игроков. На этом уровне геймер проявляет основополагающие ценности и принципы игровой коммуникации и социального взаимодействия в целом. Мы полагаем, что самыми важными ценностными концептами этого уровня профессиональной языковой личности геймера являются концепты «победа», «поражение», «хороший геймер», «нуб», «свои», «чужие», «русский».

Геймер не может оставаться эмоционально нейтральным и морально отстраненным, поэтому концептуально-ценностные оппозиции «свой»/«чужой», «победа»/«поражение», «хороший геймер»/«нуб» на мотивационно-прагматическом уровне выражаются в использовании эмоционально окрашенной и 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!!! (мидер – игрок, действующий на центральном рубеже противостояния)», «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».

К настоящему времени существуют десятки тысяч компьютерных игр и в каждой игре имеются свои акценты и приоритетные позиции, но выявленные нами характеристики так или иначе присущи большинству командных игр и демонстрируют многоаспектный, динамичный характер профессиональной языковой личности геймера.

Отметим еще один важный момент. Языковая личность – это многослойная и многокомпонентная парадигма речевых личностей. При этом речевая личность – это языковая личность в парадигме реального общения, в деятельности. Именно на уровне речевой личности раскрывается национально-культурная специфика самого общения. В данном контексте интересен следующий факт. При создании виртуальных миров разработчики не проводят деления на «свой – чужой». Ключевая задача владельцев игры – получить привязку игрока к своему миру и создать приток финансов в проект – либо через ежемесячную подписку, либо через продажу каких-либо игровых преимуществ. Для того чтобы не было потери клиентов, все национальные различия в игре стираются и формируются игровые фракции, например, «Альянс» и «Орда» в уже неоднократно цитируемой нами игре «World of Warcraft». Но, несмотря на все предпринятые меры, русское «комьюнити» настолько сильно в виртуальном пространстве, что обладает

соответствующей репутацией «безбашенных геймеров». По контент-анализу первых 20 страничек в поисковике Google по запросу «Russian gamers» мы выделили несколько семантических ключей (нуклеусов): «грубый», «кириллица», «соло игра», «читы», «оскорбления», «плохая репутация». Контекст употребления этих единиц обнаруживает, что их используют в том смысле, что русскоязычные геймеры настроены очень воинственно и агрессивно и одновременно относятся к играм как к возможности спустить пар или приятно провести время, в то время как западные пользователи погружаются в виртуальные миры более глубоко, формируя игровые комьюнити и создавая игровые традиции и правила поведения, которые не соблюдаются русскими игроками.

Квинтэссенцией ценностно-символической компоненты мотивационно-прагматического уровня русскоязычного геймера можно считать гимн русских геймеров, написанный геймерами для геймеров. Автором-исполнителем и инициатором-создателем этого произведения являются Павел Пламенев и Дмитрий Рус. В гимне выделяются следующие ключи: «мир», «играть», «создать», «победа», «русский». Соответствующие концепты хорошо встраиваются в выявленную нами систему языковой личности русскоязычного геймера, из чего можно сделать вывод, что в виртуальной реальности геймеры сохраняют свою национальную принадлежность, глобальный «виртуальный плавильный котел» не смог полностью нивелировать их ментальность и национальное самосознание. Вместе с тем образ русскоязычного игрока, формируемый в виртуальных мирах, имеет тенденцию извращаться, как и образы России, создаваемые современными СМИ. Этот образ представляется резко отрицательным, несмотря на успехи российских киберспортсменов на международных соревнованиях.

### Выводы по главе 3

Прежде чем определить особенности влияния компьютерно-игрового дискурса на сознание и языковую личность геймеров, необходимо выявить социологические и психологические особенности типичного геймера. Проведенные с этой целью анкетирование, опросы, ассоциативный эксперимент, а также двухлетнее наблюдение за участниками эксперимента онлайн и оффлайн позволили воссоздать психосоциальный портрет современного геймера. Данный портрет обобщает представления трех фокус-групп: «школьники» (12–18 лет), «студенты и выпускники ЧелГУ» (18–30 лет), «онлайн-пользователи социальной сети ВКонтакте» (16–30 лет). Данные, полученные в период с 2010 по 2013 год, и сделанные на их основе выводы в значительной мере можно экстраполировать на геймерское сообщество в целом, хотя для их подтверждения необходима более строгая процедура опросов и анкетирований и большее число респондентов.

Портрет типичного геймера включает следующие характеристики: 1. пол — мужской; 2. возраст — 12–25 лет, что соответствует общественному восприятию 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 факторов, способствующих увлечению компьютерными играми, а также влияющих на сознание и формирование личности геймера, отметим 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) потребность, зависимость; привычка, «погруженность»; г) удовлетворение потребности в самосовершенствовании и самоутверждение за счет игр; д) сопричастность, удовлетворение потребности в общении; е) «вживание» в игровую реальность; подчинение распорядку и правилам игры; чувство долга перед соклановцами; ж) усвоение шаблонов и моделей поведения, заложенных в компьютерно-игровом дискурсе; 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 на личность геймеров выступают:

- 1) общение (чаты);
- 2) многочисленные семиотические образы, «спрятанные» или открыто представленные в игре;
- 3) проникновение виртуальности в обыденную реальность – фильмы, книги, песни, созданные по мотивам компьютерных игр, задействующие их персонажи, косплеи.

Как показал анализ, наблюдается 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, особенно у молодой части общества, шлемов, очков, перчаток, часов виртуальной реальности.

Отмечается прямая корреляция между *языковым сознанием* представителя той или иной культуры как концептуально-символическим «слепок» отраженной действительности, *языковой картиной мира* как отраженной в языке системой представлений о мире, способом концептуализации и вербализации действительности и *усредненной «профессиональной» языковой личностью* как обобщенным портретом представителя определенной профессии или рода деятельности, который владеет специальным языком, тезаурусом, и придерживается некоторых стереотипов профессионального поведения.

Проведенный ассоциативный эксперимент показал, что языковое сознание геймеров эмпирично, среди слов-реакций больше слов (существительных и глаголов), которые выражают конкретные понятия, связанные с компьютерными играми. Этот факт объясняется знанием геймерами компьютерно-игровых понятий и постоянным оперированием ими внутри соответствующего квази-профессионального поля. В реакциях негеймеров обобщенных понятий больше, здесь встречаются описательные прилагательные, которые негеймеры активно используют, опираясь при этом на свой жизненный опыт. Анализ реакций также показал, что геймеры более агрессивны по сравнению негеймерами. Если дальняя периферия реакций геймеров относится к игровой тематике, то дальняя и средняя периферия реакций негеймеров к игровой тематике отношения не имеет. Это свидетельствует об укорененности компьютерно-игровой реальности в сознании геймеров.

В своих реакциях на компьютерно-игровые слова-стимулы геймеры стремятся передать суть понятий: «мид» – «центр» (19), «соло» (7), «Раш» (5), «Пушим» (4), «Ор фид», «пудж» (3), «слит» (3), «возможность показать себя» (1), «ГО» (1). Их реакции на компьютерно-игровые стимулы содержат более разнообразную, насыщенную смыслом информацию, детализируют заявленное понятие или имеют яркий эмоциональный оттенок (в том числе используются заглавные буквы, смайлики, междометия, экспрессивные

пунктуационные знаки, эмоциональные слова и т.д): «Ведьмак», «скайрим», «Skyrim», «Uncharted 4», «The Elder Scrolls», «Tomb raider», «как у ведьмака или дэд спейс», «На другой конце карты на 10 монеток дешевле», «Незабываемый трэш». Реакции негеймеров слабо соотносятся с тематическим полем компьютерных игр по причине непонимания слов-стимулов и, собственно, понятий компьютерно-игрового дискурса (ср. «мид» – «мед» (6), «Медик» (5), «Кашляет» (2), «Министерство Иностранных Дел» (2), «болезнь» (1), «КООПЕРАТИВНЫЙ» (1), «Мелдведь» (1), «медь» (1), «Москва» (1), «мур» (1), «РФ» (1)).

Усредненная профессиональная языковая личность геймера формируется на трех основных уровнях: вербально-семантическом, тезаурусном и мотивационно-прагматическом.

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 глоссарии компьютерно-игрового сленга, содержащегося в главе 2 данной диссертации, которые детализируют языковые средства взаимодействия геймеров.

Лингвистическими особенностями компьютерно-игрового дискурса являются: устно-письменный характер, преобладание эрративного письма, высокий процент заимствованной лексики, наличие сленга (квази-профессионального жаргона), большое количество терминоидов компьютерно-игровой тематики, большое количество сокращений, англоязычных заимствований, преобладание разговорной лексики, широкое использование эмоционально-экспрессивной лексики, символическое выражение невербальных составляющих устной речи; креолизованные тексты или мемы.

В выборе стилистических средств геймеры себя не ограничивают: употребляют лексику различных стилистических регистров, редко – книжную, возвышенную, чаще (70% игрового общения) – сниженную, просторечную, грубую, инвективную («сударь, не изволите ли уступить нам с товарищем топ лайн? / чё?», «с прискорбием сообщаю, что я не купил куру», «милости просим к нам на базу»; «мидер / че? / дай ц / иди отсюда», «ДА ТЫ ТУПОЙ РАК!! » и т. д.).

В компьютерно-игровом дискурсе широко используются тропы: метафоры и сравнения («отличный сейв, айболит! гж!», «как детей»); эпитеты («жесткая игра!», «чет я сеня деревянный какой-то»); аллюзии («лол! смотрите мишки в лесу!»); гиперболы («мы так еще неделю рошу мочить будем»), каламбуры («мина ставит мины»).

По профессионально-языковой компетентности геймеры подразделяются на три группы: игрок не владеет компьютерно-игровым подязыком, игровым сленгом, не разбирается в игровой терминологии; игрок свободно владеет подязыком, игровым сленгом, узкоспециальной терминологией, активно пользуется как русскоязычными терминами (точнее, компьютерно-игровыми терминоидами), так и их англоязычными синонимами или заменами, знает несколько названий выдающихся команд и имен игроков; игрок свободно владеет игровым сленгом, активно использует в своей речи специальную компьютерно-игровую терминологию («бери ам и го топ», «ну ты прям как денди мясом играешь», «вивер законтрил наикса» и т. д.), демонстрирует знакомство с историей развития игры, биографиями большинства «топовых» игроков, результатами игровых турниров и т. д.

Тезаурусный уровень языковой личности геймера отражает картину мира, иерархию духовных ценностей и смыслов для говорящих на одном языке людей [Карасик 2007: 78]. Как следует из семантического анализа (SEO-анализа) текстов книг жанра ЛитРПГ и игровых чатов, преобладающими в их лексическом составе являются единицы, выражающие доминантные концепты «война» (борьба, противостояние и т. д.), «магия»,

«деньги, товарно-денежные отношения», «развлечение» и «искусство». Тезаурусный уровень языковой личности геймера представлен преимущественно военной, магической, экономической, искусственной (связанной с искусством) и рекреационной (связанной с развлечением) лексикой, выражающей соответствующие концепты.

На мотивационно-прагматическом уровне усредненной профессиональной языковой личности геймера выделяется *объективный компонент*, определяемый функциями, которые геймер выполняет в игровой деятельности, и, соответственно, целями коммуникации геймера в тот или иной момент игры (информационной, аналитической, агональной (состязательной, соревновательной), координирующей, оценочной и воздействующей). Соответственно для речи геймеров характерны клишированность, динамизм, краткость, склонность к сокращениям и слабо ассимилированным заимствованиям, эмоциональность и оценочность, логичность, сообразная коммуникативно-игровой ситуации, терминологичность, сниженная лексика: «Мисс ц», «сс н», «руна топ», «я в сапа», «Ты тупой агр», «Позорное нубло». *Субъективный компонент*, влияющий на актуализацию языковой личности геймера, отражает личностные смыслы, 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». *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. Наиболее значимыми ценностными концептами этого уровня 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!», «Йахуу!».

Помимо обобщенной языковой личности в компьютерно-игровом дискуссе можно выделить лингвокультурные типажи на основе следующих признаков: узнаваемость и ассоциативность, рекуррентность, хрестоматийность, знаковость (символичность), яркость, типичность, прецедентность. С учетом этих критериев в работе выделены лингвокультурные типажи «геймер», «нуб», «прогеймер». Данные типажи оказывают влияние на формирование компьютерно-игровой культуры Интернета, а их описание может являться основой для реконструкции языковой картины виртуального мира.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В связи с появлением и бурным развитием в XX–XXI вв. новых информационных технологий термины «интернет-пространство», «виртуальный дискурс» становятся все более популярными и постепенно превращаются в термины, обозначающие, помимо сферы использования электронного и электромагнитного спектра для хранения, изменения и обмена баз данных посредством сетевых систем, также сферу, где ведется активная коммуникация. Виртуальность, или киберпространство, – это новый мир, уже являющийся неотъемлемой частью жизни современного человека. Коммуникация, в которую вовлекается пользователь Интернета, переносится из домашних стен в виртуальные миры, будь то социальные сети, интернет-форумы или компьютерные игры.

Интернет-пространство как новая коммуникативная среда оказалось в центре внимания исследований, посвященных дискурсу, и текст, погруженный в ситуацию общения в киберпространстве, стал рассматриваться как новый, не существовавший ранее тип дискурса. Исследователи предлагают различные названия: компьютерный, электронный, сетевой, виртуальный, интернет-дискурс, дискурс киберпространства. Наиболее точным в рамках нашей работы представляется термин «виртуальный дискурс», в содержание которого включается объект настоящего исследования – компьютерно-игровой дискурс. Последний представляет собой текст, погруженный в ситуацию общения в виртуальной реальности, в виртуальных мирах, создаваемых компьютерными играми. При его определении на первое место выходит не сам текст, но характеристики виртуальной реальности: компьютерно-игровой дискурс является символической реальностью, реализующей принцип обратной связи. С технической точки зрения, это пространство, созданное вычислительными мощностями компьютеров, дополненное человеческим воображением, в котором нематериальные предметы виртуального мира выступают

альтернативой предметов мира обыденного. Компьютерно-игровой дискурс, как и любой другой тип дискурса, объективно выделяется на основе своих конститутивных признаков, а также обладает определенной текстовой спецификой.

Компьютерные игры эксплицируют срез современной культуры, идеальный для изучения как компьютерно-игрового дискурса и его свойств, так и устройства общества. Представленная в работе типология компьютерных игр дает полное на сегодняшний день представление о среде компьютерно-игрового дискурса и может помочь конкретизировать сферу интереса, сузив зону поиска лингвиста.

В компьютерно-игровом дискурсе реализуются многие функции, присущие дискурсу реальному: обучающая, социализирующая, коммуникативная, игровая, психологическая, психотерапевтическая, манипуляционная и т. п. Но в качестве основных его целей следует выделить развлечение, соревнование, уход от реальности и общение. Вообще говоря, большая часть взаимодействия пользователей сети носит игровой характер, направленный на получение удовольствия от игрового процесса и процесса коммуникации. Считаем, что иная полезная и продуктивная деятельность, помимо игры и развлечения, например учеба, работа, творчество, может на определенном этапе развития человека включаться в игровую канву так, что происходит более легкое и алгоритмизированное овладение этой деятельностью. В целом, несмотря на достаточно многочисленные недостатки виртуального дискурса, и компьютерных игр в частности, мы считаем изучение речевых практик и лингвокогнитивных потенций в этой области актуальным в связи с устойчивой тенденцией слияния реальности и виртуальности. Анализ коммуникации в компьютерных онлайн-играх позволяет нам, говоря словами Л. С. Выготского, «по-новому взглянуть на психологическую функцию <...> речи, ее отношение к внутренней речи, ее отношение к мышлению» [Выготский, 2008: 37].

Для компьютерно-игрового дискурса характерно отсутствие пространственных границ, размывание расстояний и стирание роли временного фактора, свобода самовыражения (порой граничащая с вседозволенностью). Важной чертой этого дискурса является анонимность. Идентификация человека происходит на основе выбранного им же самим аватара. Наличие постоянного аватара или героя, за которого играет геймер, может привести к формированию новых, не свойственных ему в реальной жизни качеств, что, в свою очередь, ведет к изменению его картины мира и привычного поведения. Социальное положение в мире виртуальных игр не играет никакой роли, но здесь высоко ценится статус в игре: уровень героя, «богатство» геймера, рекомендации других игроков, и, как следствие, в этой среде появляется определенный игровой снобизм. Это лишает геймеров той неограниченной доступности завязывания контактов, которая имеется в ином виртуальном дискурсе. На первое место выдвигаются требования качества соратников-игроков, а не их количества; поскольку большинство игр являются командными, геймер испытывает потребность в надежной команде.

Языковая и речевая специфика компьютерно-игрового дискурса представлена геймерским сленгом и определенными разновидностями текста, а именно, креолизированными текстами и мемами, так или иначе связанными с компьютерными играми. На основании анализа более 2000 высказываний игровых чатов в работе сформирован словарь компьютерно-игрового сленга, включающий 155 лексических единиц. Мы делаем вывод о широком использовании заимствований из английского языка в компьютерных играх, что обусловлено преимущественно тем, что эти игры не переведены на русский язык, а также фактором скорости передачи информации: в 82% случаев геймеры использовали английские слова, которые звучат короче, чем их русские корреляты; в 18% случаев, когда геймеры использовали русские слова, меньше времени затрачивалось именно на их написание.

Большинство лексем компьютерно-игрового сленга являются терминоидами – специальными лексемами, используемыми для именования некодифицированных понятий, с точным содержанием, но недостаточно устоявшимися правилами употребления. Транскрипция и транслитерация являются основными средствами перехода лексических единиц из английского языка в русский компьютерно-игровой сленг. При этом в синтетическом русском языке, богатом словообразовательными и словоизменительными морфемами, транскрибированные и транслитерированные единицы чаще всего «обрастают» аффиксами и флексиями, реже заимствуются без грамматической ассимиляции. По нашим подсчетам, доминирующим приемом лексических трансформаций (63% случаев) является транскрипция; в 21% случаев – транслитерация; в 6% – модуляция (метонимический перенос) и конкретизация, в 2% случаев – генерализация и калькирование.

В рамках компьютерно-игрового дискурса, характеризующегося анонимностью его участников, креолизация текста играет очень важную роль. При помощи иконических элементов креолизованного текста физически не представленная партнерам по коммуникации виртуальная языковая личность стремится создать у них определенное впечатление о себе, своем мастерстве, социальной позиции и т. д. Прецедентными в рамках виртуального дискурса являются тексты, высказывания и мемы, связанные с компьютерными играми и острыми политическими вопросами (в связи с восприятием политики как сложной многоходовой игры).

Скорость обмена информацией, операциональность, многозадачность повышаются, большая часть общения происходит в условиях «боевых действий». Это находит свое отражение в речи геймера, предпочитающего короткие, однозначные, пригматически ориентированные фразы.

Языковую компетентность геймера можно подразделить на три уровня: игрок не владеет компьютерно-игровым подязыком, не разбирается в игровой терминологии; игрок владеет подязыком, активно пользуется как

русскоязычными терминами (компьютерно-игровыми терминологиями), так и их англоязычными синонимами, знает несколько названий выдающихся команд и имен игроков; игрок свободно владеет игровым сленгом, использует в своей речи непонятные для неподготовленных игроков компьютерно-игровые термины, демонстрирует знакомство с историей развития игры, биографиями большинства «топовых» игроков, результатами игровых турниров и т. д.

В ходе исследования мы доказали, что 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.

Проведенный ассоциативный эксперимент показал, что языковое сознание геймеров эмпирично, среди их слов-реакций больше слов (существительных и глаголов), которые выражают конкретные понятия, связанные с компьютерными играми. Геймеры в своих реакциях на компьютерно-игровые слова-стимулы передают суть понятий. Этот факт можно объяснить близким знакомством геймеров с компьютерно-игровыми понятиями и постоянным оперированием ими внутри компьютерно-игрового квази-профессионального поля. В реакциях негеймеров обобщенных понятий больше, здесь встречаются описательные прилагательные, которые негеймеры активно используют, опираясь на свой жизненный опыт и культурный фон. Анализ от реакции к стимулу показал, что в ядре, средней и дальней перифериях сознания геймеров гораздо более частотны слова игровой тематики. Дальняя и средняя периферия реакций негеймеров к игровой тематике, как правило, отношения не имеет. Это свидетельствует об укорененности компьютерно-игровой реальности в сознании геймеров.

Анализ реакций также показал, что геймеры более агрессивны по сравнению негеймерами.

Участники компьютерно-игрового дискурса представляют собой виртуальные языковые личности. Наиболее адекватно языковая личность характеризуется через производимые ею тексты. Следует отметить, что в процессе общения в виртуальной среде языковая личность меняет свое отношение ко времени, к модели коммуникации, смещаются ее приоритеты, происходит нивелирование ряда параметров, составляющих неотъемлемую часть языковой личности в реальном общении. Происходит также стирание грани между личностно-ориентированным и статусно-ориентированным общением. В центре внимания данного исследования находится усредненная, обобщенная языковая личность геймера. В нашем случае это учащиеся 7–11 классов, студенты и выпускники высших учебных заведений, чье языковое сознание формируется под сильным влиянием коммуникативной среды компьютерных игр, где преобладает широкое применение сленга и сниженной лексики.

Кроме усредненной языковой личности, рассматриваемой на вербально-семантическом, тезаурусном и мотивационном уровнях, анализ которой мы провели в данном исследовании, можно выделить 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 подтипов типажа – «геймер», «нуб», «прогеймер». Данные лингвокультурные типажи оказывают существенное влияние на формирование компьютерно-игровой субкультуры Интернета, а их описание может являться основой для реконструкции языковой картины виртуального игрового мира. Изучение данных типажей может составить цель последующих исследований.

Психолингвистический подход к анализу речи геймера требует

разработки дополнительных методов и приемов исследования, ориентированных на язык как на достояние индивида. Исследование такого специфического явления, как изменение речевой деятельности под влиянием компьютерных игр, не может не опираться на достижения смежных наук, и в первую очередь психолингвистики. Обращение к категориям «языковое сознание», «языковая способность», «языковая компетенция» открывает дальнейшие теоретические перспективы исследования обобщенной языковой личности геймера.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абельсон, Р. П. Структуры убеждений / Р. П. Абельсон // Язык и моделирование социального взаимодействия / сост. В. М. Сергеева, П. Б. Паршина ; общ. ред. В. В. Петрова. – Москва : Прогресс, 1987. – С. 317–380.
2. Азимов, Э. Г. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам) / Э. Г. Азимов, А. Н. Щукин. – Москва : ИКАР, 2010. – 446 с.
3. Азначеева, Е. Н. К проблеме типологизации профессиональной языковой личности музыканта / Е. Н. Азначеева // Вестник Челябинского государственного университета. – 2009. – № 43. – С. 5–9.
4. Аладышкина, А. С. Современное интернет-сообщество: социально-стратификационный анализ : автореф. дис. ... канд. социол. наук : 22.00.04 / Аладышкина Анна Сергеевна. – Нижний Новгород, 2006. – 24 с.
5. Аллен, Дж. Ф. Выявление коммуникативного намерения, содержащегося в высказывании / Дж. Ф. Аллен, Р. Перро // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. XVII. Теория речевых актов / сост. И. М. Кобозева, В. З. Демьянков ; общ. ред. Б. Ю. Городецкого. – Москва : Прогресс, 1986. – С. 322–362.
6. Апресян, В. Ю. ИмPLICITная агрессия в языке [Электронный ресурс] / В. Ю. Апресян // Компьютерная лингвистика и интеллектуальные технологии : доклады международной конференции Диалог' 2003. – URL: /<http://www.dialog-21.ru/media/2604/apresian.pdf> (дата обращения: 03.12.2018).
7. Апресян, Ю. Д. Избранные труды. Т. 1. Лексическая семантика. Синонимические средства языка / Ю. Д. Апресян. – Москва : Восточная литература, 1995. – 472 с.
8. Апресян, Ю. Д. Избранные труды. Т. 2. Интегральное описание языка и системная лексикография / Ю. Д. Апресян. – Москва : Восточная литература, 1995. – 769 с.

9. Аратои, М. Скальд [Электронный ресурс] : фэнтези / Мартин Аратои. – Режим доступа: <http://litrpg.ru/read.php?id=399>, свободный (дата обращения: 05.12.2018).
10. Артемьева, Е. Ю. Основы психологии субъективной семантики / Е. Ю. Артемьева ; под ред. И. Б. Ханиной. – Москва : Наука : Смысл, 1999. – 349 с.
11. Арутюнова, Н. Д. Дискурс / Н. Д. Арутюнова // Лингвистический энциклопедический словарь / гл. ред. В. Н. Ярцева. – Москва : Сов. энциклопедия, 1990. – С. 136–137.
12. Арутюнова, Н. Д. Метафора и дискурс / Н. Д. Арутюнова // Теория метафоры : сб. / общ. ред. Н. Д. Арутюновой, М. А. Журиной. – Москва : Прогресс, 1990. — С. 5–32.
13. Арутюнова, Н. Д. Язык и мир человека / Н. Д. Арутюнова. – 2-е изд., испр. – Москва : Языки русской культуры, 1999. – 895 с.
14. Аскольдов, С. А. Концепт и слово / С. А. Аскольдов // Русская словесность: от теории словесности к структуре текста : антология / под общ. ред. В. П. Нерознака. – Москва : Academia, 1997. – С. 267–279.
15. Асмолов, А. Г. Психология личности: культурно-историческое понимание развития человека / А. Г. Асмолов. – 4-е изд., испр. – Москва : Смысл : Academia, 2010. – 448 с.
16. Астафурова, Т. Н. Лингвистические аспекты межкультурной деловой коммуникации / Т. Н. Астафурова. – Волгоград : Изд-во Волгоград. ун-та, 1997. – 107 с.
17. Афанасова, Н. В. Язык фикрайтеров в Рунете: особенности формирования и функционирования [Электронный ресурс] : автореф. дис. ... канд. филол. наук / Афанасова Наталья Владимировна. – Елец, 2016. – 24 с. – Режим доступа: <https://goo.gl/NShxkY> (дата обращения: 05.12.2018).
18. Афанасьева, А. Спад вышел в тираж. Книжный рынок замедлил снижение [Электронный ресурс] / А. Афанасьева, Е. Макарова // Коммерсант : газета. – Режим доступа: <https://www.kommersant.ru/doc/3225011> свободный

(дата обращения: 05.12.2018).

19. Бальжирова, Т. Ж. Интернет как средство социальной коммуникации в условиях формирующегося в России информационного общества : дис. ... канд. соц. наук : 22.00.04 / Бальжирова Туяна Жальсарамовна. – Улан-Удэ, 2003. – 161 с.

20. Баранов, А. Н. Введение в прикладную лингвистику : учеб. пособие / А. Н. Баранов. – 2-е изд. испр. — Москва : УРСС, 2003. – 358 с.

21. Баранов, А. Н. Дескрипторная теория метафоры и типология метафорических моделей [Электронный ресурс] / А. Н. Баранов // Компьютерная лингвистика и интеллектуальные технологии : доклады международной конференции 'Диалог' 2003. – Режим доступа: <http://www.dialog-21.ru/media/2607/baranov.pdf> (дата обращения: 03.12.2018).

22. Барт, Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика / Р. Барт ; сост. и общ. ред. Г. К. Косикова. – Москва : Прогресс : Универс, 1994. – 615 с.

23. Безрукова, В. С. Настольная книга педагога-исследователя / В. С. Безрукова. – Екатеринбург : Дом учителя, 2000. – 236 с.

24. Белозерова, Н. Н. Парадоксы дискурса [Электронный ресурс] / Н. Н. Белозерова. – Режим доступа: <https://www.twirpx.com/file/1742076/> (дата обращения: 03.12.2018).

25. Белоусов, К. И. Синергетика текста: от структуры к форме : монография / К. И. Белоусов. – М. : Эдиториал УРСС, 2008. – 248 с.

26. Белоусов, К. И. Модельная лингвистика и проблемы моделирования языковой реальности [Электронный ресурс] / К. И. Белоусов. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/modelnaya-lingvistika-i-problemy-modelirovaniya-yazykovoy-realnosti> (дата обращения: 31.05.2019).

27. Бенвенист, Э. Общая лингвистика / Э. Бенвенист ; пер. с фр. Ю. Н. Караулова [и др.]. – 2-е изд., стер. – Москва : УРСС, 2002. – 446 с.

28. Бергельсон, М. Б. Конструирование адресата в условиях виртуальной коммуникации // Русский язык: исторические судьбы и современность. Труды и материалы. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 2004. – С. 111–112.

29. Блакар, Р. Язык как инструмент социальной власти / Р. Блакар // Язык и моделирование социального взаимодействия : сб. статей / сост. В. М. Сергеева, П. Б. Паршина ; общ. ред. В. В. Петрова. – Москва : Прогресс, 1987. – С. 89–121.

30. Болдырев, Н. Н. Диалектные концепты и категории / Н. Н. Болдырев, В. Г. Куликов // Филологические науки. – 2006. – № 3. – С. 41–50.

31. Болдырев, Н. Н. Языковые механизмы оценочной категоризации / Н. Н. Болдырев // Реальность, язык и сознание : междунар. межвуз. сб. науч. трудов. Вып. 2. – Тамбов : Изд-во ТГУ им. Г. Р. Державина, 2002. – С. 360–369.

32. Борчиков, С. А. Метафизика виртуальности. Опыт единой теории виртуальной реальности / С. А. Борчиков // Труды лаборатории виртуалистики. Вып. 8. – Москва : Институт человека РАН, 2000. – С. 21–22.

33. Брызгалов, Ю. Исследование на тему: Сообщество игроков в многопользовательские ролевые онлайн игры, говорящих на русском языке [Электронный ресурс] / Ю. Брызгалов. – Режим доступа: <https://goo.gl/AZScwr>, свободный (дата обращения: 05.12.2018).

34. Бурлаков, И. В. Номо Gamer. Психология компьютерных игр [Электронный ресурс] / И. В. Бурлаков. – Режим доступа: <https://goo.gl/g2Fnv9>, свободный (дата обращения: 05.12.2018).

35. Быкова, О. Н. К вопросу о языковом манипулировании в средствах массовой информации / О. Н. Быкова // Теоретические и прикладные аспекты речевого общения. Вып. 6. – Красноярск : Изд-во Красноярск, гос. ун-та, 1998. – С. 18–22.

36. В корейском университете будут обучать геймеров [Электронный ресурс] // Бизнес ФМ : радио Business FM. – 20 марта 2014. – Режим доступа: <https://www.bfm.ru/news/251379>, свободный (дата обращения: 05.12.2018).

37. В мире насчитывается 1,8 миллиарда игроков, а на рынке доминирует компьютерная игра [Электронный ресурс] [26 апреля 2016 года]. – Режим доступа: <https://mygaming.co.za/news/features/89913-there-are-1-8->

billion-gamers-in-the-world-and-pc-gaming-dominates-the-market.html, свободный (дата обращения: 05.12.2018).

38. Валиахметова, Д. Р. Письменная разговорная речь в контексте особенностей Интернет-дискурса / Д. Р. Валиахметова // Бодуэновские чтения: Бодуэн де Куртенэ и современная лингвистика : материалы междунар. науч. конф. : в 2 т. / под общ. ред. К. Р. Галиуллина, Г. А. Николаева. – Казань : Изд-во Казан. ун-та, 2001. – Т. 2. – С. 7–9.

39. Вести.Ру [Электронный ресурс] : сетевое издание / Всероссийская государственная телевизионная и радиовещательная компания. – Режим доступа: <https://www.vesti.ru/>, свободный (дата обращения: 05.12.2018).

40. ВКонтакте: как устроена социальная сеть [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.хакер.ru/post/55052>, свободный (дата обращения: 05.12.2018).

41. Войскунский, А. Е. Интернет в психологическом исследовании / А. Е. Войскунский, Л. Н. Бабанин, О. В. Смылова // Вестник Московского университета, Сер. 14. Психология. – 2003. – № 3. – С. 79–96.

42. Воркачев, С. Г. Лингвокультурология, языковая личность, концепт: становление антропоцентрической парадигмы в языкознании / С. Г. Воркачев // Филологические науки. – 2001. – № 1. – С. 64–72.

43. Воркачев, С. Г. Методологические основания лингвоконцептологии [Электронный ресурс] / С. Г. Воркачев // Теоретическая и прикладная лингвистика. Вып. 3. Аспекты метакоммуникативной деятельности. – Воронеж, 2002. – С. 79-95. – Режим доступа: <http://lincon.narod.ru/method.htm> (дата обращения: 03.12.2018).

44. Ворожбитова, А. А. Советское языковое сознание как ментальная диглоссия лингвориторического характера / А. А. Ворожбитова, Е. А. Киян // Языковая структура и социальная среда : межвуз. сб. науч. трудов / под ред. В. Б. Кашкина. – Воронеж : ВГТУ, 2000. – 151 с.

45. Воронина, Ю. Безпроигрышный ход. Мировая игровая индустрия делает ставку на российских геймеров [Электронный ресурс] / Ю. Воронина

// Российская газета. – 2013. – Режим доступа: <http://www.rg.ru/2013/10/08/igry.html>, свободный (дата обращения: 05.12.2018).

46. Выготский, Л. С. Мышление и речь: избранные психологические исследования / Л. С. Выготский. – Москва : Изд-во академии пед. наук, 1956. – 520 с.

47. Выготский, Л. С. Мышление и речь : сб. / Л. С. Выготский. – Москва : АСТ : ХРАНИТЕЛЬ, 2008. – 668 с.

48. Галичкина, Е. Н. Специфика компьютерного дискурса на английском и русском языках (на материале жанра компьютерных конференций) : дис. ... канд филол. наук : 10.02.20 / Галичкина Елена Николаевна. – Волгоград, 2001. – 212 с.

49. Горностаев, С. В. Языковая адаптация заимствований сферы индустрии интерактивных развлечений : автореф. дис. ... канд. филол. наук : 10.02.01 / Горностаев Семен Владимирович. – Волгоград, 2018. – 19 с.

50. Грицанов, А. А. Виртуальная реальность [Электронный ресурс] / А. А. Грицанов, Д. В. Галкин, И. Д. Карпенко // Новейший философский словарь. – Режим доступа: <https://www.booksite.ru/localtxt/slo/var/phi/los/ophy/16.htm>, свободный (дата обращения: 05.12.2018).

51. Гальперин, И. Р. Текст как объект лингвистического исследования / И. Р. Гальперин. – Москва : Наука, 1981. – 139 с.

52. Глухов, В. П. Психолингвистика. Теория речевой деятельности / В. П. Глухов, В. А. Ковшиков. – Москва: Астрель, 2007. – 224 с.

53. Голованова, Е. И. Профессиональная языковая личность в когнитивно-коммуникативном аспекте : монография / Е. И. Голованова. – Челябинск : Энциклопедия, 2013. – 251 с.

54. Горшков, П. А. Сленг хакеров и геймеров в Интернете [Электронный ресурс] : дис. ... канд. филол. наук : 10.02.19 / Горшков Павел Алексеевич. – Москва, 2007. – 173 с. – Режим доступа: <http://www.dslib.net/jazyko->

znanie/sleng-hakerov-i- , свободный (дата обращения: 05.12.2018).

55. Грайс, Х. В. Логика и речевое общение / Х. В. Грайс // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. XVI. Лингвистическая грамматика – Москва : Прогресс, 1985. – С. 217–237 ; То же [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://kant.narod.ru/grice.htm> (дата обращения: 03.12.2018).

56. Грачёв, Г. Манипулирование личностью: организация, способы и технологии информационно-психологического воздействия / Г. Грачёв, И. Мельник. – Москва : Алгоритм, 2002. – 153 с.

57. Гриценко, Л. М. Миромоделирующая функция прецедентных текстов в чат-коммуникации : дис. ... канд. филол. наук : 10.02.01 / Гриценко Любовь Михайловна. – Томск, 2010. – 197 с.

58. Гриценко, Л. М. Особенности виртуального дискурса / Л. М. Гриценко // Молодой ученый. – 2011. – № 6-2. – С. 17–20.

59. Грязнова, Е. В. Компьютерное общение как социальный феномен : автореферат дис. ... канд. филос. наук : 09.00.11 / Грязнова Елена Владимировна. – Нижний Новгород, 2001. – 29 с.

60. Дашко, Ю. В. Основы разработки компьютерных игр в XNA Game Studio [Электронный ресурс] / Ю. В. Дашко, А. А. Заика. – Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий, 2009. – 406 с. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=233754>, (дата обращения: 05.12.2018)

61. Дейк, Т. А. ван. Язык. Познание. Коммуникация : сб. работ / Т. А. ван Дейк; пер. с англ. – Москва : Прогресс, 1989. – 310 с.

62. Дейк, Т. А. ван К определению дискурса // Теун Ван Дейк. Идеология: междисциплинарный подход. – Лондон: Sage, 1998. — Режим доступа: <http://www.psyberlink.flogiston.ru/internet/bits/vandijk2.htm>, свободный (дата обращения: 05.12.2018)

63. Демьянков, В. З. Когнитивизм, когниция, язык и лингвистическая теория / В. З. Демьянков // Язык и структуры представления знаний : сб. науч.-аналит. обзоров. – Москва : ИНИОН, 1992. – 162 с.

64. Дефектология, онлайн-справочник. — Режим доступа: <http://www.defectology.ru/ye/yembolofraziya.html> (дата обращения: 05.12.2018)
65. Долуденко, Е. А. Англицизмы в русскоязычном компьютерном жаргоне / Е. А. Долуденко // Лингвистика. Перевод. Межкультурная коммуникация. – Пятигорск, 1999. – С. 68–69.
66. Дорот, В. Л. Толковый словарь современной компьютерной лексики / В. Л. Дорот, Ф. А. Новиков. – 2-е изд., перераб. и доп. – Санкт-Петербург : ВНУ, 2001. – 509 с.
67. Елина, Е. А. Семиотика рекламы : учебное пособие / Е. А. Елина. – Москва : Дашков и К, 2014. – 136 с.
68. Еляков, А. Д. Современная информационная революция / А. Д. Еляков // Социологические исследования. – 2003. – № 10 (134). – С. 29–38.
69. Ермакова, О. П. Семантические процессы в лексике / О. П. Ермакова // Русский язык конца XX столетия (1985–1995). – Москва : Языки русской культуры, 1996. – С. 32–66.
70. Жичкина, А. Е. Взаимосвязь идентичности и поведения в Интернете пользователей юношеского возраста : дис. ... канд. психол. наук : 19.00.05 – Социальная психология / Жичкина Анастасия Евгеньевна. – Москва : МГУ, 2001. – 199 с.
71. Жичкина, А. Социально-психологические аспекты общения в Интернете / А. Жичкина // Флогистон: психология из первых рук [Электронный ресурс] : сайт / К. Ефимов, А. Жичкина. – Режим доступа: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/refinf> (дата обращения: 03.12.2018).
72. Залевская, А. А. Введение в психолингвистику / А. А. Залевская. – Москва : Российск. гос. гуманит. ун-т, 1999. – 382 с.
73. Зеленовская, А. В. Понятия «компьютерный дискурс», «интернет-дискурс», «виртуальный дискурс» / А.В. Зеленовская // Язык и культура. – 2014. – № 12. – С. 17–21.
74. Зорькина, О. С. О психолингвистическом подходе к изучению текста

/ О. С. Зорькина // Язык и культура : сб. статей Всероссийской науч. филологич. конференции. – Новосибирск : Новосибир. книж. изд-во, 2003. – С. 205–211.

75. Иванов, М. С. Формирование зависимости от ролевых компьютерных игр / М. С. Иванов // Психология зависимости. – Москва, 1999. – С. 127–142.

76. Интернет vs ТВ. Война форматов // Forbes [Электронный ресурс] : электронный финансово-экономический журнал. – Режим доступа: <http://www.forbes.ru/tehnologii/344779-internet-vs-tv-voyna-formatov-kak-uhod-veshchaniya-v-internet-prostranstvo>, свободный (дата обращения: 03.12.2018).

77. Казачкова, Е. М. Формирование и функционирование молодежного сленга в лингвокультурной среде: на примере Астраханской области : автореф. дис. ... канд. филол. наук : 10.02.01 / Казачкова Евгения Мирославовна. – Москва, 2006. – 17 с. – Режим доступа: <https://goo.gl/5U1hJ7>, свободный (дата обращения: 05.12.2018).

78. Карасик, В. И. Дискурсивная персонология / В. И. Карасик // Язык, коммуникация и социальная среда. Вып. 7. – Воронеж : Изд-во ВГУ, 2007. – 78–86.

79. Карасик, В. И. Культурные доминанты / В. И. Карасик // Языковая личность: культурные концепты : сб. статей. – Волгоград ; Архангельск : ВГПУ Перемена, 1996. — С. 3–16.

80. Карасик, В. И. Лингвокультурный концепт как единица исследования / В. И. Карасик, Г. Г. Слышкин // Методологические проблемы когнитивной лингвистики : сб. науч. трудов / под ред. И. А. Стернина. – Воронеж : ВГУ, 2001. – С. 75–80.

81. Карасик, В. И. О типах дискурса / В. И. Карасик // Языковая личность: институциональный и персональный дискурс : сб. науч. трудов / под ред. В. И. Карасика, Г. Г. Слышкина. – Волгоград : ВГПУ Перемена, 2000. – С. 5–20.

82. Карасик, В. И. (а) Речевая коммуникация: дискурсивный аспект //

Электронный научно-образовательный журнал ВГСПУ «Грани познания». № 1 (21). Февраль 2013. – Режим доступа: [grani.vspu.ru/files/publics/1368528148.pdf](http://grani.vspu.ru/files/publics/1368528148.pdf), свободный (дата обращения: 03.12.2018).

83. Карасик, В. И. Компьютерная игра StarCraft: лингвокультурные характеристики // Карасик В. И. Языковая матрица культуры. – Москва : Гнозис, 2013. – С. 77–91.

84. Караулов, Ю. Н. Показатели национального менталитета в ассоциативно-вербальной сети / Ю. Н. Караулов // Языковое сознание и образ мира / отв. ред. Н. В. Уфимцева. – Москва : Ин-т языкознания, 2000. – С. 191–206.

85. Караулов, Ю. Н. Русский язык и языковая личность : монография / Ю. Н. Караулов. – Москва : Наука, 2003. – 261 с.

86. Кастронова, Э. Бегство в виртуальный мир / Э. Кастронова ; пер. с англ. М. Островской. – Ростов-на-Дону : Феникс, 2010. – 214 с.

87. Кашкин, В. Б. Введение в теорию коммуникации : учеб. пособие / В. Б. Кашкин. – Воронеж : Изд-во ВГТУ, 2000. – 175 с.

88. Клименко, А. П. Лексическая системность и ее психолингвистическое изучение : учеб. пособие / А. П. Клименко. – Минск : МГПИИЯ, 1974. – 108 с.

89. Кобозева, И. М. К формальной репрезентации метафор в рамках когнитивного подхода [Электронный ресурс] / И. М. Кобозева // Компьютерная лингвистика и интеллектуальные технологии : доклады международной конференции Диалог-2002. – Режим доступа: <http://www.dialog-21.ru/digest/2002/articles/kobozeva/>, свободный (дата обращения: 03.12.2018).

90. Ковальская, Л. Г. Компьютерно-медийная коммуникация: виртуальный диалог / Л. Г. Ковальская // Язык и межкультурная коммуникация. – 2002. – № 1. – С. 53–61.

91. Колодина, Н. И. Когнитивные аспекты понимания и

структурированность единиц знаний индивида [Электронный ресурс] / Н. И. Колодина // Компьютерная лингвистика и интеллектуальные технологии : доклады международной конференции Диалог-2003. – Режим доступа: <http://www.dialog-21.ru/media/2646/kolodina.pdf>, свободный (дата обращения: 03.12.2018).

92. Комарова, З. И. Методология, метод, методика и технология научных исследований в лингвистике : учебное пособие / З. И. Комарова. – Екатеринбург : Изд-во Урал. федер. ун-та им. первого Президента России Б. Н. Ельцина, 2012. – 818 с.

93. Комлев, Н. Г. Словарь иностранных слов : [более 4500 слов и выражений] / Н. Г. Комлев. – Москва : Эксмо, 2006 (Тверь : Тверской полиграфкомбинат). – 669 с. – Режим доступа: <http://rus-yaz.niv.ru/doc/foreign-words-komlev/index.htm>, свободный (дата обращения: 05.12.2018).

94. Кондрашов, П. Е. Компьютерный дискурс: социолингвистический аспект : дис. ... канд. филол. наук : 10.02.19 – Теория языка / П. Е. Кондрашов. – Краснодар, 2004. – 189 с.

95. Кормочи, Е. А. К вопросу о взаимосвязи языка, мышления и сознания / Е. А. Кормочи // Актуальные вопросы социологии, политологии, философии и истории [Электронный ресурс] : материалы международной заочной научно-практической конференции (22 августа 2012 г.). – Новосибирск : Изд-во Сибир. ассоциация консультантов, 2012. – Режим доступа: <https://sibac.info/conf/social/xv/28832>, свободный (дата обращения: 03.12.2018).

96. Котов, А. А. Описание речевого воздействия в лингвистической модели / А. А. Котов // Компьютерная лингвистика и интеллектуальные технологии [Электронный ресурс] : доклады международной конференции Диалог-2003. – Режим доступа: <http://docplayer.ru/46314630-Opisanie-rechevogo-vozdeystviya-v-lingvisticheskoy-modeli.html>, свободный (дата обращения: 03.12.2018).

97. Кристал, Д. Английский язык как глобальный / Д. Кристалл ; пер. с

англ. – Москва : Весь мир, 2001. – 238 с.

98. Крыловский, К. Взрослые игры, или Психология компьютерных игр. – Режим доступа: [http://www.ideaura.com/psychology\\_games/](http://www.ideaura.com/psychology_games/), свободный (дата обращения: 03.12.2018).

99. Крысин, Л. П. Религиозно-проповеднический стиль и его место в функционально-стилистической парадигме современного русского литературного языка / Л. П. Крысин // Поэтика. Стилистика. Язык и культура. – Москва : Наука, 1996. – С. 135–138.

100. Крысин, Л. П. Эвфемизмы в современной русской речи / Л. П. Крысин // Русский язык конца XX столетия (1985–1995) / отв. ред. Е. А. Земская. – Москва : Языки русской культуры, 1996. – С. 384–408.

101. Кубикус [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://www.kubikus.ru/linksofsection.asp?id=2> (дата обращения: 03.12.2018).

102. Кубрякова, Е. С. О когнитивной лингвистике и семантике термина «когнитивный» [Электронный ресурс] / Кубрякова // Вестник Воронежского гос. ун-та. Сер. Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2001. – № 1. – С. 4–10. – Режим доступа: <http://www.philology.ru/linguistics1/kubryakova-01a.htm> (дата обращения: 03.12.2018).

103. Кубрякова, Е. С. Когнитивная лингвистика и проблемы композиционной семантики в среде словообразования / Е. С. Кубрякова // Известия АН. Сер. литературы и языка. – 2002. – Т. 61, № 1. – С. 322.

104. Кубрякова, Е. С. Части речи с когнитивной точки зрения / Е. С. Кубрякова. – Москва : Ин-т языкознания РАН, 1997. – 330 с.

105. Кубрякова, Е. С. Эволюция лингвистических идей во второй половине XX века (опыт парадигмального анализа) / Е. С. Кубрякова // Язык и наука конца 20 века. – Москва : Ин-т языкознания РАН, 1995. – С. 144–238.

106. Кубрякова, Е. С. Язык и знание. На пути получения знаний о языке. Части речи с когнитивной точки зрения. Роль языка в познании мира / Е. С. Кубрякова. – Москва : Языки славянской культуры, 2004. – 560 с.

107. Кудлаева, А. Н. Типы текстов в структуре дискурса: дис. ... канд. филол. наук. – Пермь, 2006. – 329 с.
108. Кутлалиев, Т. Х. Применение принципов жанровой типологии литературных произведений к компьютерным играм / Т. Х. Кутлалиев // Обсерватория культуры. – 2013. – № 6. – С. 51–54.
109. Лакофф, Дж. Метафоры, которыми мы живём [Электронный ресурс] / Дж. Лакофф, М. Джонсон ; пер. с англ. А. Н. Баранова, А. В. Морозовой ; под. ред. А. Н. Баранова. – Москва : Едиториал УРСС, 2004. – 256 с. – Режим доступа: <http://codenlp.ru/books/lakoff.pdf> (дата обращения: 03.12.2018).
110. Лассуэлл Г. Структура и функции коммуникации в обществе // PR-связь с общественностью. Хрестоматия / М. М. Назаров. – Москва : Изд-во РГИУ, 2002. – Режим доступа: <http://www.knigashop.ru/book/1324> (дата обращения: 03.12.2018)
111. Ластовка, Г. Виртуальное правосудие: Новые законы онлайн-миров / Грег Ластовка. – Yale : Yale University Press, 2010. – 226 p.
112. Лебедева, Н. Б. Некоторые аспекты исследования естественной письменной русской речи / Н. Б. Лебедева // Естественная письменная речь: исследовательский и образовательный аспекты. Ч. I: Проблемы письменной речи и развитие языкового чувства: материалы конф. – Барнаул: Изд-во Алт. ун-та, 2002. – С. 267–276.
113. Левин, Ю. И. О семиотике искажения истины / Ю. И. Левин // Информационные вопросы семиотики, лингвистики и автоматического перевода. Вып. 4. – Москва : ВИНТИ, 1974. – С. 108–117.
114. Леонтьев, А. А. Деятельность. Сознание. Личность / А. А. Леонтьев. – 2-е изд. – Москва : Политиздат, 1977. – 304 с.
115. Леонтьев, А. А. Некоторые проблемы обучения русскому языку как иностранному (Психолингвистические очерки) / А. А. Леонтьев. – Москва : Изд-во Моск. ун-та, 1970. – 87 с.
116. Леонтьев, А. А. Основы психолингвистики : учеб. пособие /

А. А. Леонтьев. – 3-е изд. – Москва : Смысл ; Санкт-Петербург : Лань, 2003. – 285 с.

117. Леонтьев, А. А. Язык. Речь. Речевая деятельность / А. А. Леонтьев. – 6-е изд. – Москва : URSS, 2010. – 211 с.

118. ЛЭС – Лингвистический энциклопедический словарь / гл. ред. В. Н. Ярцева. – Москва : Сов. энциклопедия, 1990. – 683 с.

119. Липков, А. А. Ящик Пандоры: Феномен компьютерных игр в мире и в России / А. А. Липков. – Москва : ЛКИ, 2008. – 192 с.

120. Лихачев, Д. С. Концептосфера русского языка / Д. С. Лихачев // Известия РАН. Сер. литература и языка. – 1993. – Т. 52, № 1. – С. 3–9.

121. Личность // Новейший философский словарь / сост. А. А. Грицанов. – Минск : Изд-во В. М. Скакун, 1998. – С. 369.

122. Лотман, Ю. М. Внутри мыслящих миров / Ю. М. Лотман. – Санкт-Петербург : Азбука, 2014. – 411 с.

123. Лузаков, А. А. Семантическое пространство компьютерных игр: опыт реконструкции [Текст] / А. А. Лузаков, Н. В. Омельченко // Научный журнал КубГАУ. – 2012. – № 78 (04). – С. 1–10.

124. Лурия, А. Р. Язык и сознание / А. Р. Лурия. – 2-е изд. – Ростов-на-Дону, 2003. – 320 с.

125. Лутовинова, О. В. Лингвокультурологические характеристики виртуального дискурса : дис. ... д-ра филол. наук : 10.02.19 / Лутовинова Ольга Васильевна. – Волгоград, 2009. – 519 с.

126. Макаров, М. Л. Основы теории дискурса / М. Л. Макаров. – Москва : Гнозис, 2003. – 280 с.

127. Меньчиков, Г. П. Неосознаваемое в структуре духа человека / Г. П. Меньчиков. – Казань : Познание, 2012. – 381 с.

128. Мечковская, Н. Б. Игровое начало в современной лингвистике: избыток сил или неопределенность целей? / Н. Б. Мечковская // Логический анализ языка. Концептуальные поля игры / отв. ред. Н. Д. Арутюнова. – Москва : Индрик, 2006. – С. 30–41.

129. Мечковская, Н. Б. Семиотика: язык. Природа. Культура : курс лекций : учеб. пособие / Н. Б. Мечковская. – 3-е изд., стер. – Москва : Академия, 2008. – 432 с.

130. Михайлов, В. А. Особенности развития информационно коммуникативной среды современного общества / В. А. Михайлов, С. В. Михайлов // Актуальные проблемы теории коммуникации : сб. науч. трудов. – Санкт-Петербург: Изд-во СПбГПУ, 2004. – С. 34–52.

131. Мосин, О. В. Роль экологического сознания в биосоциальном развитии человека [Электронный ресурс] / О. В. Мосин. – Режим доступа: <http://ecologysite.ru/public/item/417-роль-экологического-сознания>, свободный (дата обращения: 05.12.2018).

132. Московская, Н. Л. Формирование профессиональной компетенции лингвиста-преподавателя в интегрально-коммуникативном образовательном пространстве / Н. Л. Московская. – Ставрополь : Изд-во СГУ, 2003. – 375 с.

133. Мошков, Н. А. Развитие художественно-выразительных средств компьютерных игр жанра «Экшен» [Электронный ресурс] / Н. А. Мошков // Вестник ННГУ. – 2010. – № 2 (1). – С. 313-319. – URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/razvitie-hudozhestvenno-vyrazitelnyh-sredstv-kompyuternyh-igr-zhanra-ekshen>, свободный (дата обращения: 03.12.2018).

134. Мудрик, А. В. Социализация человека : учеб. пособие / А. В. Мудрик. – 3-е изд., испр. и доп. – Москва : Изд-во Моск. психолого-социального ин-та ; Воронеж : МОДЭК, 2011. – 623 с.

135. Муратов, С. Культурная контрреволюция. ТВ: ликвидация документального кино [Электронный ресурс] / С. Муратов // Искусство кино. – 2012. – № 6. – Режим доступа: <http://www.kinoart.ru/archive/2012/06/kulturnaya-kontrevolyutsiya-tv-likvidatsiya-dokumentalnogo-kino>, свободный (дата обращения: 05.12.2018).

136. Нелюбин, Л. Л. Толковый переводоведческий словарь / Л. Л. Нелюбин. – 3. изд., перераб. – Москва : Флинта : Наука, 2003. – 318 с.

137. Николаева, О. Эпидемия XXI века: телевидение, интернет и компьютерные игры / О. Николаева. — Ростов-на-Дону : Феникс, 2008. — 256 с.
138. Никитина, С. Е. Языковое сознание и самосознание личности в народной культуре // Язык и личность / отв. ред. Д. Н. Шмелев. — Москва : Наука, 1989. — С. 34–40.
139. НФС – Новейший философский словарь / сост. А. А. Грицанов. — Минск : Изд-во В. М. Скакун, 1998. — 896 с.
140. Овчинникова, И. Г. Что скрывается за термином «языковое сознание»? // Филологические заметки. 2008. — Режим доступа: <http://philologicalstudies.org/dokumenti/2008/vol1/1/8.pdf> (дата обращения 18.11.2014).
141. Ожегов, С. И. Толковый словарь русского языка / С. И. Ожегов, Н. Ю. Шведова. — 4-е изд., доп. — Москва : Азбуковник, 1999. — 940 с.
142. Олянич А. В. Презентационная теория дискурса : монография / А. В. Олянич. — Волгоград: Парадигма, 2004. — 507 с.
143. Опыт описания языковой личности // Язык и личность/ отв. ред. Д. Н. Шмелев. — М.: Наука, 1989. —С. 149–212.
144. Павел Дуров [Электронный ресурс] // ВКонтакте. — Режим доступа: <https://vk.com/durov>, свободный (дата обращения: 05.12.2018).
145. Панкратов, В. Н. Манипуляции в общении и их нейтрализация: практическое руководство / В. Н. Панкратов. — Москва : Изд-во ин-та психотерапии, 2000. — 201 с.
146. Петренко, В. Ф. Структура сознания в речевом воздействии / В. Ф. Петренко // Оптимизация речевого воздействия / отв. ред. Р. Г. Котов. — Москва : Наука, 1990. — С. 18–30.
147. Петрова, Н. В. Текст и дискурс / Н. В. Петрова // Вопросы языкознания. — 2003. — № 6. — С. 123–131.
148. Поисов, Д. А. История персонального компьютера [Электронный ресурс] / Д. А. Поисов // Все о Hi-Tech : сайт. — Режим доступа:

ht.ru/inf/history/pc.html, свободный (дата обращения: 05.12.2018).

149. Поташник, М. М. Как подготовить проект на получение грантов: метод. пособие / М. М. Поташник. – Москва : Пед. сообщество России, 2008. – 176 с.

150. Почепцов, Г. Г. Коммуникативные технологии XX века / Г. Г. Почепцов. – Москва : Рефл-бук ; Киев : Ваклер, 2001. – 352 с.

151. Русский ассоциативный словарь. В 2 т. / Ю. Н. Караулов, Г. А. Черкасова, Н. В. Уфимцева, Ю. А. Сорокин, Е. Ф. Тарасов. Т. I. От стимула к реакции: Ок. 7000 стимулов. – Москва : АСТ-Астрель, 2002. 784 с. Т. II. От стимула к реакции: Более 100 000 реакций. – Москва : АСТ-Астрель, 2002. – 992 с.

152. Рахилина, Е. В. Основные идеи когнитивной семантики / Е. В. Рахилина // Фундаментальные направления в современной американской лингвистике : сб. обзоров / под ред. А. А. Кибрика. – Москва : Изд-во Моск. ун-та, 1997. – С. 370–389.

153. Резанова, З. И. Языковая картина мира: взгляд на явление сквозь призму термина-метафоры / З. И. Резанова // Картина мира: модели, методы, концепты : материалы Всероссийской междисциплинарной школы молодых учёных (1-3 ноября 2001 года) / под общ. ред. З. И. Резановой. – Томск : ТГУ, 2002. – С. 28-35.

154. Рожкова, О. Е. Максимы Х. Грайса в политическом дискурсе / О. Е. Рожкова // Когнитивный подход к изучению языковых явлений : материалы науч. конф. молодых ученых факультета романо-германской филологии. – Калининград : Изд-во Калининград. гос. ун-та, 2000. – С. 84–89.

155. Розин, В. М. Виртуальные реальности: природа и область применения / В. М. Розин // Социально политический журнал. – 1997. – № 6. – С. 183–200.

156. Рубинштейн, С. Л. Бытие и сознание. Человек и мир / С. Л. Рубинштейн. – Санкт-Петербург : Питер, 2003. – 508 с.

157. Рус, Д. Играть, чтобы жить [Электронный ресурс] : в 7 кн. /

Д. Рус. – Режим доступа: <http://d-rus.ru/books>, свободный (дата обращения: 05.12.2018).

158. Санников, В. З. Русский язык в зеркале языковой игры / В. З. Санников. – 2 изд., испр. и доп. – Москва : Языки славянской культуры, 2002. – 552 с.

159. Семеновских, Т. В. Феномен «клипового мышления» в образовательной вузовской среде [Электронный ресурс] / Т. В. Семеновских // Интернет-журнал Науковедение. – 2014. – № 5 (24). – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/fenomen-klipovogo-myshleniya-v-obrazovatelnoy-vuzovskoy-srede>, свободный (дата обращения: 03.12.2018).

160. Сёрль, Дж. Р. Что такое речевой акт? / Дж. Р. Сёрль // Энциклопедия Кругосвет [Электронный ресурс] : универсальная научно-популярная энциклопедия. – Москва, 2002. – Режим доступа: [http://www.krugosvet.ru/enc/gumanitarnye\\_nauki/lingvistika/SERL\\_DZHON\\_RODZHERS.html](http://www.krugosvet.ru/enc/gumanitarnye_nauki/lingvistika/SERL_DZHON_RODZHERS.html), свободный (дата обращения: 03.12.2018).

161. Сколько видеоигр существует? [Электронный ресурс] : сайт. – Режим доступа: <https://www.quora.com/How-many-video-games-exist>, свободный (дата обращения: 05.12.2018). – Яз. англ.

162. Собкин В. С. Подросток: виртуальность и социальная реальность: по материалам социологического исследования / В. С. Собкин, Ю. М. Евстигнеева. – Москва : Центр социологии образования РАО, 2001. – 156 с.

163. Сорокин, Ю. А. Вторичная соматологическая карта и ее культуральный субстрат [Электронный ресурс] / Ю. А. Сорокин // Мир лингвистики и коммуникации : электронный научный журнал. – 2008. – № 4 (13). – С. 65-73. – Режим доступа: <https://elibrary.ru/item.asp?id=11790598> (дата обращения: 05.12.2018).

164. Стросон, П. Ф. Намерение и конвенция в речевом акте [Электронный ресурс] / П. Ф. Стросон // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 17. Теория речевых актов. 1986. – Режим доступа:

[https://classes.ru/grammar/159.new-in-linguistics-](https://classes.ru/grammar/159.new-in-linguistics-17/source/worddocuments/_2.htm)

[17/source/worddocuments/\\_2.htm](https://classes.ru/grammar/159.new-in-linguistics-17/source/worddocuments/_2.htm), свободный (дата обращения: 05.12.2018).

165. Тер-Минасова, С. Г. Язык, личность, Интернет [Электронный ресурс] / С. Г. Тер-Минасова // Вестник Московского университета. Серия 19. Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2000. – № 14. – Режим доступа: <http://www.ffl.msu.ru/research/publications/ter-minasova-lang-and-icc/ter-minasova-yazik-i-mkk-BOOK.pdf>, свободный (дата обращения: 05.12.2018).

166. Толмачева, Т. А. Теория языковой личности в процессе обучения межкультурной коммуникации [Электронный ресурс] / Т. А. Толмачева // Вестник молодых ученых : сб. работ / Горно-Алтайский государственный университет. – Горно-Алтайск, 2004. – С. 46-49. – Режим доступа: <http://elib.gasu.ru/vmu/arhive/2004/01/19.shtml>, свободный (дата обращения: 05.12.2018).

167. Уфимцева, Н. В. Языковое сознание: этнолингвистическая парадигма исследования / Н. В. Уфимцева // Методология современной лингвистики: проблемы, поиски, перспективы : сборник научных статей / под общ. ред. Л. М. Босовой. – Москва ; Барнаул : Изд-во Алт. ун-та, 2003. – С. 162–174.

168. Ушаков, Д. Н. Толковый словарь современного русского языка [Электронный ресурс] / Д. Н. Ушаков. – Москва : Аделант, 2014. – 800 с. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=241944> (дата обращения: 05.12.2018).

169. Филлмор, Ч. Фреймы и семантика понимания [Электронный ресурс] / Ч. Филлмор // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 17. Когнитивные аспекты языка. – Москва : Прогресс, 1988. – С. 52–92. – Режим доступа: <https://www.booksite.ru/fulltext/novoelingv/text.pdf>, свободный (дата обращения: 05.12.2018).

170. Фома Аквинский. Сумма теологии [Электронный ресурс]. Ч. I. Т. 3 : Вопросы 75–119. – Режим доступа:

<https://azbyka.ru/otechnik/konfessii/summa-teologii-tom-3/>, свободный (дата обращения: 05.12.2018).

171. Харлашкин, М. Н. Особенности дискурса видеоигр [Электронный ресурс] / М. Н. Харлашкин // Вестник Московского государственного областного университета. Сер. Лингвистика. – 2016. – № 1. – С. 92–98. – Режим доступа: <https://elibrary.ru/item.asp?id=26020426> (дата обращения: 05.12.2018).

172. Харрис, З. С. Совместная встречаемость и трансформация в языковой структуре / З. С. Харрис // Новое в лингвистике. Вып. II. – Москва : Изд-во иностр. лит., 1962. – С. 34–62.

173. Хейзинга, Й. Homo Ludens [Текст] = Homo Ludens: artikelen over de cultuurgeschiedenis : статьи по истории культуры / Й. Хейзинга ; сост., пер. с нидерланд., авт. вступ. ст. Д. В. Сильвестров ; [под ред. А. И. Иоффе] ; коммент. Д. Э. Харитоновича. – Москва : Прогресс–Традиция, 1997. – 413 с.

174. Хэррис, З. С. Метод в структуральной лингвистике [Электронный ресурс] / З. С. Хэррис // Звегинцев, В. А. История языкознания XIX и XX вв. в очерках и извлечениях. – Москва : Просвещение, 1965. – Т. 2. – С. 209–227. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=38398> (дата обращения: 05.12.2018).

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

176. Часовский, П. В. Компьютерные игры как один из способов взаимодействия с виртуальной реальностью / П. В. Часовский // Когнитивные исследования языка. – 2014. – Вып. XVIII. – С. 578–581.

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

178. Часовский, П. В. Языковая личность геймера:

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

179. Частиков, А. Архитекторы компьютерного мира / А. Частиков. – Санкт-Петербург : БВХ–Петербург, 2002. – 383 с.

180. Чернявская, В. Е. Дискурс как объект лингвистических исследований / В. Е. Чернявская // Текст и дискурс. Проблемы экономического дискурса: сб. науч. тр. – Санкт-Петербург: Изд-во СПбГУЭФ, 2001. – С. 11–22.

181. Шабшин, И. И. О психологических особенностях общения в интернете [Электронный ресурс] / И. И. Шабшин // Московский психотерапевтический журнал. – 2005. – № 1. – С. 158–182. – Режим доступа: <https://elibrary.ru/item.asp?id=12197980> (дата обращения: 05.12.2018).

182. Шаев, Ю. М. Виртуальная реальность: Прологомены к онтологии / Ю. М. Шаев. – 2-е изд. – Москва : URSS. 2019. – 160 с.

183. Шатров, В. Б. Проклятые МЗ [Электронный ресурс] : Киберпанк. – Режим доступа: <https://goo.gl/kW2XKv>, свободный (дата обращения: 05.12.2018).

184. Шелестюк, Е. В. Этапы и закономерности смыслового восприятия текста / Е. В. Шелестюк // Вопросы когнитивной лингвистики. – 2010. – № 2 (023). – С. 85–90.

185. Югай, И. И. Компьютерная игра как жанр художественного творчества на рубеже XX–XXI веков : дис. ... канд. искусствоведения : 17.00.09 / Югай Инга Игоревна. – Санкт-Петербург, 2008. – 226 с.

186. Языковая картина мира // Энциклопедия Кругосвет [Электронный ресурс] : универсальная научно-популярная энциклопедия. – Москва, 2002. – Режим доступа: [http://www.krugosvet.ru/enc/gumanitarnye\\_nauki/lingvistika/YAZIKOVAYA\\_KARTINA\\_MIRA.html](http://www.krugosvet.ru/enc/gumanitarnye_nauki/lingvistika/YAZIKOVAYA_KARTINA_MIRA.html), свободный (дата обращения: 03.12.2018).

187. Языковая личность: институциональный и персональный дискурс / под ред. В. И. Карасика, Г. Г. Слышкина. – Волгоград : Перемена, 2000. –

228 с.

188. Яковлева, Е. С. Фрагменты русской языковой картины мира (модели пространства, времени и восприятия) [Электронный ресурс] / Е. С. Яковлева. – Москва : Гнозис, 1994. – 344 с. – Режим доступа: <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=213274> (дата обращения: 05.12.2018).

189. Baron, Naomi S. Computer mediated communication as a force in language change // *Visible Language*, XVIII 2. – 1984. – P. 118–141.

190. Castronova, E. Synthetic worlds: the business and culture of online games / Edward Castronova. – Chicago : University of Chicago Press, 2005. – 332 p.

191. Corey, S. Powell Interview with Jaron Lanier A cyberspace Renaissance man reveals his current thoughts on the World Wide Web, virtual reality, and other silicon dreams [Электронный ресурс] / *Scientific American*. – Режим доступа: <http://www.scientificamerican.com/article/interview-with-jaron-lani/>, свободный (дата обращения: 05.12.2018).

192. Crystal, D. Language and the Internet / D. Crystal. – Cambridge, UK ; New York : Cambridge University Press, 2006. – 304 p.

193. Dota 2 [Электронный ресурс] : сайт. – Режим доступа: <http://ru.dota2.com/>, свободный (дата обращения: 05.12.2018).

194. Georgakopoulou, A. Postscript: Computer-mediated communication in sociolinguistics / A. Georgakopoulou // *Journal of Sociolinguistics*. – 2006. – V. 10. – P. 548–557. – Режим доступа: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/j.1467-9841.2006.00292.x>, свободный (дата обращения: 05.12.2018).

195. Harris, Z. S. Discourse analysis / Z. S. Harris // *Language*. – 1952. – Vol. 28. – P. 1–30.

196. Heeks, R. Information and communication technology for development (ICT4D) / R. Heeks. – London: Routledge, 2017. – 410 p.

197. Herring, S. C. Computer-mediated discourse analysis: An approach to

researching online behavior / S. C. Herring // *Designing for virtual communities in the service of learning* / S. A. Barab, R. Kling, & J. Gray (Eds.). – Cambridge/New York: Cambridge University Press, 2004. – P. 338-376.

198. Huffaker, D. A. Gender, identity, and language use in teenage blogs / D. A. Huffaker, S. L. Calvert // *Journal of Computer-Mediated Communication*. – 2008. V. 10(2), article 1. – Режим доступа: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/j.1083-6101.2005.tb00238.x>, свободный (дата обращения: 05.12.2018).

199. McLuhan, M. *The medium is the message : an inventory of effects* / Marshall McLuhan, Quentin Fiore ; produced by Jerome Agel. Corte Madera, Calif. : Gingko Press, 2001. – 159 p.

200. McLuhan, H. M., & McLuhan, E. *Laws of Media: The New Science*. – Toronto: Academic Press, 1992. – 252 p.

201. McMillan, Kate. *Virtual Reality: Architecture and the Broader Community* [Электронный ресурс] / Kate McMillan. – Режим доступа: <http://www.arch.unsw.edu.au/subject/arch/specres2/mcmillan>, свободный (дата обращения: 05.12.2018).

202. Morris M., Ogan C. *The Internet as Mass Medium* // *Journal of Communication*. – 1996. – Vol. 46, № 1. – 39-50.

203. Oxford Advanced Learner's Dictionary (OALD) [Электронный ресурс] : сайт. Режим доступа: <http://www.oxfordlearnersdictionaries.com/>, свободный (дата обращения: 05.12.2018).

204. PONG-Story [Электронный ресурс] : сайт про первые компьютерные игры. – Режим доступа: URL: <http://www.pong-story.com/intro.htm>, свободный (дата обращения: 05.12.2018).

205. Sutton, Laurel A. *Using Usenet: Gender, power, and silence in electronic discourse*. Proceedings of the 20th Annual Meeting of the Berkeley Linguistics Society. – Berkeley: Berkeley Linguistics, 1994. – P. 506–520. – Режим доступа: <https://journals.linguisticsociety.org/proceedings/index.php/BLS/article/viewFile/1>

480/1263, свободный (дата обращения: 05.12.2018).

206. The American Heritage Dictionary [Электронный ресурс] : сайт. – Режим доступа: <http://ahdictionary.com/>, свободный (дата обращения: 05.12.2018).

207. Video Games Lead to Faster Decisions that Are No Less Accurate [Электронный ресурс] : сайт. – Режим доступа: <https://www.rochester.edu/news/show.php?id=3679> свободный (дата обращения: 07.12.2018).

208. We, Gladys. Cross-gender communication in cyberspace / Gladys We // *Electronic Journal of Virtual Culture*. – 1994. – V. 2(3). – Режим доступа: <http://serials.infomotions.com/aejvc/aejvc-v02n3.html>, свободный (дата обращения: 05.12.2018).

209. Yoon, Sunny. Internet Discourse and the Habitus of Korea's New Generation / Sunny Yoon // *Culture, Technology, Communication* / edited by Charles Ess with Fay Sudweeks. – Albany : State University of New York, 2001. – P. 241–260.

**Анкета «Компьютерные игры в повседневной жизни»**

1. Играете ли вы в компьютерные игры?
2. Ваше имя / никнейм на форумах или в компьютерных играх.
3. Ваш пол (мужской, женский).
4. В какие компьютерные игры вы играете?
5. Если да, игры с каким расположением камеры предпочитаете? («от первого лица», «от третьего лица», «вид сверху», «без разницы»)
6. Сколько часов в день проводите за компьютерными играми?
7. Сколько часов в день проводите в социальных сетях?
8. Сколько часов в день проводите за компьютером (телефон, планшет)?
9. С какой целью играете в компьютерные игры?
10. Вкладываете ли вы деньги в компьютерные игры?
11. Есть ли у вас друзья в компьютерных играх?
12. Что для вас важнее: графика или сюжет?
13. Что для вас важнее в игре: графика или атмосфера?
14. Что для вас главное в компьютерной игре (в порядке возрастания)?
15. В какие игры вы играете сейчас?
16. В какие игры играли (количество и название игр)?
17. Используете ли в словечки из компьютерных игр в реальной жизни?
18. Как часто вы пропускаете уроки (пары) из-за компьютерных игр?
19. Как часто вы не делаете домашнее задание (работу) из-за компьютерных игр?
20. Напишите 10 слов, ассоциирующихся в вашем сознании с компьютерными играми.

**Анкета «Gamer vs. Player»**

1. Геймер – это \_\_\_\_\_
2. Плеер – это \_\_\_\_\_
3. Разница между геймером и плеер есть? Да / Нет
4. Разницы между геймером и плеером нет? Да / Нет

**Анкета геймера**

1. Пол геймера: мужской/женский
2. Возраст геймера: \_\_\_\_\_
3. Внешность геймера: \_\_\_\_\_
4. Речь геймера: \_\_\_\_\_
5. Привычки геймера: \_\_\_\_\_
6. Круг общения и образ жизни геймера: \_\_\_\_\_
7. Особенности психики геймера и влияние компьютерных игр на его мышление: \_\_\_\_\_

### Ассоциативный эксперимент

*Добрый день! Напишите, пожалуйста, первое пришедшее Вам на ум слово рядом с каждым словом списка. Последовательно читайте слово за словом и отвечайте, не раздумывая.*

1. Ваше имя	19.квест	37.база
2. геймер	20.мышка	38.удар
3. шмот	21.хобби	39.стоять
4. магия	22.ребята	40.глаз
5. приключение	23.уровень	41.маг
6. друзья	24.стан	42.дэф
7. скилл	25.жизнь	43.демон
8. мана	26.единица	44.сторона
9. свобода	27.получить	45.урон
10.раш	28.эльф	46.земля
11.тима	29.телепорт	47.воин
12.отдых	30.игрок	48.земля
13.компьютер	31.рудник	49.время
14.битва	32.крыса	50.мид
15.золото	33.мана	51.голд
16.рейд	34.кольцо	52.нуб
17.атмосфера	35.характеристики	
18.азарт	36.рука	