

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

Гуманитарно-педагогический институт

Кафедра «Теория и методика преподавания иностранных
языков и культур»

направление подготовки бакалавров 45.03.02 «Лингвистика»,

профиль «Теория и методика преподавания иностранных
языков и культур»

Бакалаврская работа

на тему «Лингвистические особенности онлайн общения и игрового сленга
в области массовых многопользовательских игр на английском языке»

Студент

А.С. Амелькина

(И.О. Фамилия)

(личная подпись)

Руководитель

Е.Ю. Горбунов

(И.О. Фамилия)

(личная подпись)

Научный
консультант

О.А. Плахова

(И.О. Фамилия)

(личная подпись)

Допустить к защите

Заведующий кафедрой

к.п.н., доцент

(ученая степень,
звание)

Г.В. Артамонова

(И.О. Фамилия)

(личная подпись)

«» _____ 2017 г.

Тольятти 2017

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

Гуманитарно-педагогический институт

Кафедра «Теория и методика преподавания иностранных
языков и культур»

УТВЕРЖДАЮ

Зав. кафедрой

«Теория и методика преподавания
и иностранных языков и культур»

_____ Г.В. Артамонова
(личная подпись) (И.О. Фамилия)

«» _____ 2016 г.

ЗАДАНИЕ

на выполнение бакалаврской работы

Студент

Амелькина Алина Сергеевна

1. Тема Лингвистические особенности онлайн общения и игрового сленга в
области массовых многопользовательских игр на английском языке

2. Срок сдачи студентом законченной выпускной квалификационной работы
1 июня 2017 г.

3. Исходные данные к выпускной квалификационной работе
серия публикаций Галичкиной Е. Н. и Агапова О.Д.

4. Содержание выпускной квалификационной работы (перечень подлежащих
разработке вопросов, разделов)

1) анализ виртуального дискурса; 2) раскрытие методов образования игрового сленга;
3) анализ жанровых характеристик языка массовых многопользовательских игр.

5. Ориентировочный перечень графического и иллюстративного материала
2 графика, 1 таблица

6. Дата выдачи задания «15» сентября 2016 г.

Руководитель бакалаврской
работы

_____ (личная подпись)

Е.Ю. Горбунов

_____ (И.О. Фамилия)

Научный консультант

_____ (личная подпись)

О.А. Плахова

_____ (И.О. Фамилия)

Задание принял к исполнению

_____ (личная подпись)

А.С. Амелькина

_____ (И.О. Фамилия)

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Тольяттинский государственный университет»

ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ
«Теория и методика преподавания иностранных языков и культур»

УТВЕРЖДАЮ
Зав. кафедрой «Теория и методика
преподавания ИЯ и культур»
_____ Г.В. Артамонова
(подпись)
«16» сентября 2016 г.

КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН
выполнения бакалаврской работы

Студента Амелькиной Алины Сергеевны
по теме «Лингвистические особенности онлайн общения и игрового сленга в
области массовых многопользовательских игр на английском языке»

Наименование раздела работы	Плановый срок выполнения раздела	Фактический срок выполнения раздела	Отметка о выполнении	Подпись руководителя
Утверждение темы	Сентябрь 2016	Сентябрь 2016	Выполнено	
Сбор материала по теоретической части	Октябрь 2016	Ноябрь 2016	Выполнено	
Глава 1	Ноябрь 2016-январь 2017	Январь 2017	Выполнено	
Глава 2	Январь - март 2017	Апрель 2017	Выполнено	
Проведение практической работы	Апрель-май 2017	Май 2017	Выполнено	
Анализ и описание, выводы	Май 2017	Май 2017	Выполнено	
Предзащита	Июнь 2017	Июнь 2017	Выполнено	

Руководитель бакалаврской
работы
Задание принял к исполнению

(личная подпись)

(личная подпись)

Е.Ю. Горбунов

(И.О. Фамилия)

А.С. Амелькина

(И.О. Фамилия)

Аннотация

Тема: «Лингвистические особенности онлайн общения и игрового сленга в области массовых многопользовательских игр на английском языке»

Объем дипломной работы 67 страниц, на которых размещены 1 таблица и 2 диаграммы. При написании работы использовались 54 источника.

Целью исследования является исследование виртуального языка в онлайн-играх с точки зрения лингвокультурологии и формирование словаря терминов на основе материалов, собранных в процессе исследования. Ключевые слова: сленг, массовые многопользовательские игры, виртуальный дискурс, дискурс, лингвистические особенности. Объектом исследования является коммуникация в виртуальной реальности, и ее определенное изображение в современных массовых многопользовательских играх. Методы, использованные в данной работе: метод лингвистического наблюдения и контекстуального анализа и социологического опроса. Предметом данного исследования являются лингвокультурологические свойства коммуникации в виртуальной реальности. В исследовательскую работу входит введение, две главы с подглавами, два вывода по написанным главам, итоговое заключение, список использованной литературы и приложение.

Во введении раскрывается актуальность исследования по выбранному направлению, ставится проблема, цель и задачи исследования, определяются объект, предмет научных поисков, формулируется гипотеза, ставятся цель и задачи, указывается методологическая база исследования, его теоретическая, практическая значимости.

В главе первой предложено теоретическое обоснование проблемы, раскрыто понятие дискурса в целом и виртуального дискурса отдельно. В выводе по ней подводятся итоги по изучению теоретического материала. В главе второй осуществляется опытно-практическая работа, в нее также входит постановка задач, цели практической работы, анализ результатов.

В выводе по ней описывается значимость полученных результатов.

Заключение посвящено основным выводам и предложениям по включению результатов исследования в различные отрасли жизнедеятельности, где они могут пригодиться.

Содержание

Введение	6
Глава 1. ОНЛАЙН-ИГРОВАЯ КОММУНИКАЦИЯ КАК ЛИНГВИСТИЧЕСКАЯ КАТЕГОРИЯ	9
1.1. Понятие виртуального дискурса, его свойства и жанровая классификация.....	9
1.2. Игровая онлайн-коммуникация, ее особенности и функции	15
Выводы по первой главе	24
Глава 2. ОНЛАЙН-ИГРОВОЕ ОБЩЕНИЕ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ЛИНГВИСТИКИ	26
2.1. Лингвистические аспекты виртуального дискурса в онлайн играх	26
2.2. Анализ игрового сленга во всех его аспектах на примере онлайн игр .	37
Выводы по второй главе	46
Заключение	49
Список использованной литературы	51
Приложение 1	57
Словарь терминов виртуального языка и игрового сленга	57

ВВЕДЕНИЕ

На данный момент можно смело заявлять о том, что интернет владеет отнюдь не только информативной, но и коммуникативной функцией. С формированием игровой индустрии и повышением количества людей, так или иначе увлеченных ею, игровой сленг набирает все более и более крупные обороты. Еще 15 лет назад игровой сленги использовался совсем маленькой категорией людей – игроками на тот момент малочисленным онлайн и оффлайн играм. Из-за формирования видеоигровой индустрии известность видеоигр быстро увеличивалась, поэтому росла игровая аудитория. Это, в свою очередь, привело к формированию первых любительских лиг и турниров, которые из-за возрастающей массовости переросли в высокопрофессиональный киберспорт.

Киберспорт – это феномен, направленный на вливание больших денежных средств в игровую индустрию и в доход самих игроков. На сегодняшний день он является одним из главных условий формирования индустрии видеоигр, что, в свою очередь, представляется одним из главных условий развития IT. Главная задача создания тех или иных игровых терминов – предельно быстрая и ясная передача некоторой информации игрокам. Таким образом, одной из проблем игрового сленга является облегчение общения внутри игрового сообщества на различные темы, так или иначе касающиеся игрового процесса (геймплея), новости игровой индустрии, мероприятия в киберспорте и так далее. Сообществу игроков, равно как и каждому другому, присущи обсуждения посторонних событий, никак не связанных напрямую с игрой, так называемый «оффтоп». Собственно, в подобных разговорах первоначально и совершалось соединение игрового сленга с общепризнанными нормами современного языка. По причине всеобщей распространенности данного явления, исследование разных типов коммуникации и коммуникативного пространства в сети Интернет обретает определённую известность.

Актуальность настоящего исследования обусловлена следующими факторами. Киберспорт приобретает все большее распространение и притягивает большее количество людей. Их аудитория разнится равно как гендерно, так и по возрастным категориям, а возможности симуляции общения значительно шире, нежели в рамках многих других типов виртуального дискурса.

Общение в коммуникативной сфере сети интернет представляется значимой характеристикой современной культуры, одновременно с тем лингвистические свойства данного феномена освещены в научной литературе до сих пор неполно.

Объектом изучения является коммуникация в виртуальной реальности, и ее определенное изображение в современных массовых многопользовательских играх. Предметом данного исследования являются лингвокультурологические свойства упоминаемого прежде типа коммуникации.

Цель работы состоит в исследовании виртуального языка в онлайн-играх с точки зрения лингвокультурологии, а кроме того, формирование словаря терминов виртуального языка и игрового сленга на основе материалов, собранных в процессе исследования. В соответствии с установленной целью формулируются следующие задачи:

- 1) произвести анализ виртуального дискурса;
- 2) раскрыть методы создания игрового сленга;
- 3) проанализировать жанровые характеристики и многообразие языка массовых многопользовательских игр.

Материалом для исследования послужили следующие онлайн игры:

World of Warcraft, Archage, League of legends, Star Wars: The Old Republic, The Elder Scrolls Online, Dota 2, Counter strike: global offensive.

Методы исследования установлены в соответствии с поставленными задачами. В качестве рабочих методов используются метод лингвистического наблюдения и контекстуального анализа и социологического опроса.

Практическая значимость работы состоит в том, что итоги работы могут найти применение в курсах языковедения, стилистики, лингвокультурологии, в спецкурсах по теории дискурса, лингвистике текста, основах компьютерной лингвистики и компьютерной психологии. Кроме того, данные исследования могут быть применены на занятиях по научно-техническому переводу, также на уроках английского языка и применяться на курсах в специализированных школах по киберспорту.

Работа состоит из введения, двух глав с подглавами, заключения, перечня использованной литературы.

Во введении рассматривается потребность и актуальность исследования виртуальной коммуникации в многопользовательских играх.

Первая глава посвящена концепции дискурса, его разновидностям и жанрам, а кроме того выделен и самостоятельно рассмотрен жанр онлайн-игрового общения. Также эта глава описывает процесс исследования коммуникации массовых многопользовательских онлайн-игр как отдельного типа виртуального общения.

Во второй главе рассмотрены определённые лингвистические особенности, подчеркивающие онлайн игровое общение многопользовательских игр из числа прочих типов виртуального общения, и проведен анализ игрового сленга на примере отдельных онлайн-игр, составлен словарь терминов (Приложение 1).

В заключении сформированы результаты проведённой деятельности.

Список использованных источников содержит в себе работы различных авторов по теме исследования виртуального дискурса и дискурса в целом, а также перечень игр, материалы из которых стали примерами и базой для исследования.

Глава 1. ОНЛАЙН-ИГРОВАЯ КОММУНИКАЦИЯ КАК ЛИНГВИСТИЧЕСКАЯ КАТЕГОРИЯ

1.1. Понятие виртуального дискурса, его свойства и жанровая классификация

Для начала, рассмотрим понятие самого дискурса. Дискурс - целостный объект с нечётко характеризуемым определением в современной лингвистике. Харрис в статье «Дискурс-анализ» объяснял данное понятие максимально просто, как очередность высказываний, часть текста по объёму большую, чем предложение [40].

О неоднозначности категории дискурса заявлял Т.А. ван Дейк и пояснял это как неопределённостью места дискурса в системе категорий языка, так и критериями развития этого термина [43].

Структурно-синтаксический ракурс рассмотрения дискурса обретает отображение и в определении В.А. Звегинцева: дискурс «...это два или несколько предложений, находящихся в смысловой связи...» [18, с. 13-21].

В.И. Карасик понимает под дискурсом «текст, погруженный в ситуацию общения», имеющий «большое количество измерений» подходов в изучении, взаимодополняющих друг друга, в том числе структурно-лингвистический, прагмалингвистический, психолингвистический, лингвокультурологический, социолингвистический [20, с. 5-20].

О.В. Александрова и Е.С. Кубрякова трактуют дискурс как умственный процесс, неразрывно связанный с воспроизводством речи, а текст представляется им равно как итоговый результат процесса речевой деятельности, который содержит некоторую завершённую (и зафиксированную) форму [24].

В коллективном труде Ж. Куртэ и А.Греймаса «Семиотика. Объяснительный словарь теории языка» рассматриваются одиннадцать значений определения дискурса. При этом текст противопоставляется дискурсу, и представляется в качестве выражения, актуализованного в

дискурсе, как продукт, с точки зрения языка, в то время как дискурс представляется процессом [16]. Подобное восприятие природы текста и дискурса уходит своими корнями в латынь, где «discursus» означал действие, а «textus» - имя предмета, итог действия. Ж. Куртэ понимает под дискурсом многокомпонентное целое, которое формируется множеством сочетающихся и специально отбираемых определённым методом языковых единиц, которые в свою очередь являются строительным материалом для «речевых актов, являющихся актами коммуникации, <...> как частей определённой глобальной целостности» [16, с. 483-550].

Из вышеизложенного вытекает, что понятие «дискурс», происхождение которого обусловлено выходом лингвистических исследований в сфере сверхфразового синтаксиса, обозначает комплексную единицу, состоящую из очередности предложений, которые связаны логическим путем. Иными словами, дискурс - это языковая единица, располагающая многофункциональной, структурной особенностью, это «новая черта в облике языка, каким он предстал перед нами к концу XX века» [39, с. 35-73].

В Дискурсе можно увидеть разные проявления, как идеологии общества, так и его культуры. Наиболее четкое определение его многообразию проявлений предоставляет Т.А. ван Дейк.

Имеет смысл заметить, то, что дискурс занимает особое положение в исследовании, как общества, так и его лингвистического поведения. В отличие от многих социальных практик и семиотических кодов (визуальные образы, знаки, фотография, невербальные компоненты и т.д.) характеристики текста и речи дают возможность нам определять и выражать абстрактные идейные верования наиболее прямым способом, в ходе общения.

Разные общественные группы в ходе взаимной коммуникации отстаивают и поддерживают собственные идеологические взгляды, и порой, стараются навязать их членам иных групп. Эта идеологическая социализация осуществляется в виде дискурса.

Под дискурсом понимается особое применение языка, с целью формулирования особой ментальности, а кроме того особой идеологии. Это порождает активизацию разных характеристик языка и, в конечном счете, требует особенной грамматики и правил лексики. Весь данный языковой материал также можно охарактеризовать дискурсом. Образцом дискурса также способна служить и сумма выражений любого персонажа художественного произведения, кинематографии, что представляется в данном случае как форма определённой реальной языковой личности. В предоставленной работе рассматривается сумма подобных компонентов, которые создают виртуальный дискурс.

Сфера коммуникации через сеть интернет возникла не так давно, поэтому на настоящий период, виртуальный дискурс изучен недостаточно глубоко.

Являясь созданным искусственным путем, виртуальное пространство, создает искусственную среду общения, в которой также появляются искусственные коммуниканты. С этой точки зрения нельзя заявлять о виртуальном общении как о живом общении с реальными собеседниками. Тем не менее, не отрицая того факта, что в качестве виртуальных коммуникантов выступают настоящие личности, а компьютер рассматривается как технический способ связи среди участников общения таким же как телефон, мы можем заявлять, что виртуальный дискурс – это явление, требующее наиболее полного теоретического изучения.

Исследование проблем виртуальной коммуникации нашло большую заинтересованность не только в сфере социальной философии и психологии, но и в сфере лингвистики (в частности, социолингвистики, прагмалингвистики и лингвистики текста), следовательно, три данных течения нередко используют достижения друг друга с целью наиболее точной оценки процессов, совершающихся в виртуальном пространстве. Согласно словам Е.Н. Галичкиной, виртуальный дискурс, «представляя собой многожанровую функциональную разновидность публичной

монологической и диалогической речи», характеризуется целым рядом специфических коммуникативных средств[12]. Общение непосредственных пользователей ПК – (персонального компьютера) отличается от общения обычных людей по многим аспектам. Таким как краткость – иная форма изложения, иной подбор терминов и другое.

По большей части направленное на быстрое и точное объяснение тех или иных операций, прделываемых на компьютере.

Согласно мнению О.Д. Агапова, «в социальном плане Интернет представляет собой сложную структурированную коммуникативную систему, область общественного сознания и деятельности человека, обеспечиваемой технологическим прорывом второй половины XX в.» [1] Согласно утверждению А.Е. Войскунского, занимающегося проблемами психологии интернет-общения и взаимодействия между людьми, сеть интернет «превратилась в своеобразную лабораторию испытаний над естественным языком» [11].

Члены виртуального дискурса – пользователи развлекательных, информативных и иных ресурсов, использующие интернет. Классическая модель «агент-клиент» здесь не является функционирующей, так как собеседники пребывают в ситуативном равенстве друг к другу. Из-за возможности соблюдать некоторую анонимность, появляется отсутствие прямого контакта с собеседником, что помогает избежать вероятного эмоционального дискомфорта, который может возникнуть при общении в реальности.

Помимо того, для виртуального дискурса градация по возрастному и статусному принципу не свойственна, что создает условия для иной модели поведения человека.

Бурно развивающиеся в конце минувшего столетия новые информационные технологии, привели не только к происхождению новых методов обработки, передачи, и сохранения информации, но и способствовали выходу в свет нового типа виртуальной реальности.

Текст, погруженный в ситуацию общения в виртуальной реальности, рассматривается как виртуальный дискурс.

На данный момент, одна из самых важных проблем лингвистики – это анализ жанров виртуального дискурса, потому как число пользователей сети прогрессивно растет с каждым днем, и приобретение жанровой компетенции виртуальной языковой личностью становится одной из ее главных задач. Еще М.М. Бахтин подметил, что, если человек, не обладающий навыками общения в отдельных ситуациях, даже если человек прекрасно обладает языком, он не сможет ощущать себя комфортно в данных сферах, не обладая необходимым запасом той информации, которая может помочь моментально и непринужденно отлить собственную речь в определенные композиционно-стилистические формы, применяемые в данной области [4].

Принимая во внимание определение понятия «жанр» в самом общем его понимании как конкретный тип высказываний в рамках некоторого дискурса и осматривая дискурс как «текст, погруженный в ситуацию общения», выделение жанров виртуального дискурса возможно осуществлять, во-первых, на основании структурности, композиционности его текста. Исчисление жанров дискурса на основании этого аспекта совершается на основе действительно имеющихся форм общения, для которых необходимо особо отметить прототипные единицы. Жанры, выделяемые на данном основании дискурса, именуются дискурсообразующими.

Во-вторых, вычислять его жанры можно согласно использованию достаточно устоявшихся видов изложений в разных ситуациях, как вербальное исчисление типичной ситуации социального взаимодействия, исходя из интенциональной многочисленности изречений дискурса. Данные жанры онлайн дискурса возможно отнести к дискурсоприобретенными, так как использование относительно принятых типов суждения происходит уже в общепринятых формах общения, строго предназначенных для виртуальной среды особенными параметрами.

К дискурсообразующим стилям онлайн дискурса можно отнести (e-mail) электронное письмо, блог(online-blog), форум(forum), чат(chat), массовая многопользовательская онлайн-игра.

Форма электронного письма выглядит как соучастие лиц виртуального дискурса при поддержке рассылки сообщений в формате текстовых файлов с зарегистрированного на сайте почтового ящика в сторонний почтовый ящик, помимо этого, возможно прикрепление к письмам, других документов как текстового, так и другого характера.

Чат выглядит как взаимодействие членов онлайн дискурса в реальном времени при помощи обмена сообщениями на различных веб-сайтах, обычно не большими по размеру оповещениями разных тематических сообщений, доступными для одновременного восприятия всеми коммуникантами, которые находятся на данном интернет портале.

Блог – это взаимодействие членов онлайн дискурса через веб-сайт либо другой вид интернет порталов, являющийся своего рода новостной лентой (чаще всего в хронологическом порядке), которая включает в себя набор ссылок на сторонние сайты и их сокращенным пересказом, а также имеющий возможность комментирования информации, что там находится .

Форум – это действие членов онлайн дискурса при помощи изречений, помещенных на отдельном интернет портале в специальных ячейках отведенных под одну или несколько тем, где разные изречения выглядят инициальными, задающими тему, а все последующие – комментариями, к первому вопросу и развивающими ее.

Массовая многопользовательская онлайн-игра в сокращении (ММО) является взаимодействием участвующих в виртуальном дискурсе методом пересылки сообщений и действий в отведённых рамках той или иной модели ситуации, где каждый из коммуникантов полностью ассоциирует себя с созданным им персонажем и выполняет различные задачи от лица своего персонажа.

К дискурсоприобретенным жанрам можно отнести «флейм» (от англ. «Flame» переводится как пламя, огонь), «флуд» (от англ. «Flood»– потоп, топить), спам.

«Флейм» – это грубые вызывающие сообщения, ориентированные на возбуждение ссоры, к тому же помимо этого, ссора происходит отдельно от темы переписки, оскорбления личностей и применение других обидных выражений с одной целью - оскорбить собеседника.

«Флуд» – это нескончаемый поток сообщений, не несущий в себе никакой важной информации по отношению к контексту, и по сути является «Мусорным трафиком» для всех читающих, по большей части для привлечения внимания, или же для разжигания ссоры.

«Спам»– является массовым распространением той или иной информации адресатам, которым не нужна данная информация.

При описании дискурсоприобретенных жанров принимается во внимание факт того, что любая цель, являющаяся характеризующей особенностью каждого жанра речи, реализуется по большей части в шаблонных актах и формируется на основе принятых норм речевого поведения.

1.2.Игровая онлайн-коммуникация, ее особенности и функции

Игра – это некоторый идеализированный мир с установленными собственными правилами, наиболее конкретными для любого вида, где человек удовлетворяет собственный инстинкт познания, упражняет умение предвидеть ту или иную ситуацию, использует свои социальные навыки или совершенствует двигательные, также игра позволяет человеку отвлечься от ежедневных проблем.

Можно выделить разные виды игр, принимая во внимание самые разные аспекты. К примеру, статические и динамические, индивидуальные и групповые, образовательные и развлекательные и т.д. Тем не менее, каждый

из представленных типов владеет ключевыми свойствами, общими для всех игр:

- 1) игра представляет собой свободную творческую деятельность;
- 2) обладает подражательным характером, то есть осознается только за пределами повседневной жизни;
- 3) характеризуется выходом за грани обыкновенной жизни, во временную (виртуальную) область деятельности;
- 4) ей свойственны собственные напряжение и порядок, ведущие к установленным игровым правилам и законам [41, с. 18].

Если рассматривать игру в более широком понятии, то она охватывает человеческую деятельность в абсолютно всех ее проявлениях, разные «последовательности операций, базирующиеся, в отличие от времяпровождения, не на социальном, а на личном планировании» [7, с. 12]. Самым подходящим для нашего исследования представляется определение игры как проявление активности индивидуума, сосредоточенной на условное моделирование любой детальной деятельности в рамках коммуникации. Научно-техническое развитие, прогрессирующее в прошлом столетии с очень большой скоростью, привело к выходу в свет новых информационных технологий, которые повлияли на многие отрасли жизнедеятельности человека.

Онлайн-игры очень разнообразны, однако все их можно разделить на браузерные, клиентские и казуальные игры.

К браузерным принадлежат те игры, для которых браузер представляется либо главной средой, либо осуществляет роль определённой базы для системы, которая контролирует процесс игры.

В основе клиентских игр лежат специализированные программы для какой-либо игры или категории игр. Из наиболее популярных клиентских игр можно особо отметить,пользующуюся большой известностью в сети,WorldofTanks. К ним также можно отнести и большую часть встроенных программ, такие как электронная почта либо социальные сети.

Помимо самых основных жанров, есть масса разных подвидов, пребывающих на стыке двух и даже трёх разных типов игр. К примеру, onlineaction RPG GlobalAgenda, где RPG (role-playinggame) составляющая заключается в способности кастомизировать внешний вид собственного персонажа, подбирать его военную роль и свойства поведения с помощью большого количества специализированных инструментов, то есть эмотивов и классовых возможностей. А экшн-составляющая представляет собой непрерывное действие, а именно, потребность стремительно передвигаться и стрелять в соперника в ходе боевого взаимодействия.

Коммуникативная часть в играх подобного жанра чаще всего создана разработчиками массового контента и представляется задачами, которые практически нельзя осуществить в одиночку, что заставляет игроков контактировать, создавать боевые команды, выбирая партнёров не только следуя собственному желанию, но и согласно характеристикам производительности и полезности класса партнёра в данной тактической ситуации (к примеру, в команде из четырёх человек, как минимум один обязан быть способным вылечивать своих товарищей по команде в период битвы), что разделяет игроков на ключевые классы, которые представлены далее.

«Танк/ tank» – участник игры с высочайшими показателями здоровья и тяжёлой и сильной бронёй. Причиняет достаточный урон сопернику, чтобы убедить последнего нападать на себя, а не на остальных членов группы, таким образом берет на себя основной урон, который остальная группа не способна вынести, и потому имеет необходимость в непрерывном поддержании здоровья в ходе битвы.

«Хил/ Heal» – либо лекарь/медик, класс помощи, участник игры с рядом специальных возможностей, позволяющих пополнять жизненные показатели команды в период и за пределами боя.

«DPS» – damage per second/уронводнусекунду. Этот класс можно расценивать как связующее звено между игроками помощи и основными

игроками. Данный герой причиняет немало урона в единицу времени, что видно из наименования данного класса. Такого рода игрок нужен для стремительного ликвидации главной цели. Пока танк отвлекает на себя внимание, а хил лечит его, DPS причиняет отвлечённому противнику достаточно урона, для того чтобы стремительно его ликвидировать.

Но командное боевое взаимодействие – не единственный тип коммуникации, кроме того игрокам доступен игровой рынок-аукцион, где они ведут торговлю друг с другом с помощью игровой денежной единицы и игровых предметов, также имеются развлечения спортивного вида (игрок против игрока) и мини-игры на взаимодействие. И это всё никак не исключает простого общения среди игроков, с применением эмотивов, движений и диалогов в чате и режиме «/сказать(/say, /s)», доступном во многих играх. А присутствие самих видов общения, особенной терминологии и сленга уже само по себе подтверждает наличие определенного типа виртуального дискурса.

Для виртуального дискурса, который понимается нами как текст, погруженный в условие общения в виртуальной реальности, заинтересованность представляет RPG, в виртуальной реальности в ходе реального времени, где в качестве героев выступают разные пользователи сети. Компьютерная ролевая онлайн игра базируется на деталях обыкновенной ролевой игры, представляющей собой тип драматической деятельности, члены которой действуют в рамках подобранных ими ролей, следуя характеру собственной роли и внутренней логике среды действия, а не наружным сценарием поведения. В таком случае то, как станут совершенствоваться те или иные события, зависит собственно от действий самих игроков. Иными словами, ход игры предполагает прогнозирование группой людей той или иной ситуации, где любой игрок ведет себя, как желает, выступая за персонажа, которого создал сам. Мы рассматриваем этот тип RPG, как один из дискурсообразующих жанров виртуального дискурса, наравне с электронным чатом, почтой, блогом, форумом и смс. Данные

жанры выделяются при включении во внимание технологического аспекта, что обуславливает прототипные ситуации общения в виртуальной среде. Именно дискурсообразующие жанры становятся основой для коммуникации, той конфигурацией, внутри которой планы участников общения обретают собственное отражение. В настоящий период существует масса онлайн ролевых игр. В процессе нашего исследования мы взяли во внимание множество многопользовательских онлайн игр, которые на сегодняшний день являются одними из самых популярных, а именно такие игры как: Star Wars: The Old Republic, World of Warcraft, ArcheAge, The Elder Scrolls Online, CounterStrike и прочие. Любая из рассмотренных игр является массовой многопользовательской онлайн ролевой игрой, то есть ролевой игрой, где крупное число игроков взаимодействуют друг с другом в виртуальной реальности. Отличительным показателем массовой многопользовательской игры является постоянный искусственно созданный мир, который непрерывно формируется, даже в то время, когда тот или иной игрок покидает игру. Необходимо отметить, что сюжет многопользовательских ролевых онлайн игр может варьироваться от научно-фантастического жанра до имитирования настоящей истории. Результат какой-то цели не всегда представляется главной задачей ролевой игры, в отдельных ролевых играх подобная цель может совсем не существовать, и приоритетной задачей в них может быть, к примеру, развитие персонажа либо исследование мира и т.д. В сети интернет имеются не только специализированные веб-сайты, посвященные играм, но кроме того форумы, приуроченные к ним, где члены игры меняются впечатлениями, договариваются о каких-то коллективных действиях и т.п.

Жанр RPG – это особенная модель отношений коммуникантов, в которой ясно можно наблюдать необходимость одного человека в другом в связи с тем, что многие задачи выполнить одному невозможно, а кроме того в противостоянии ему, в достаточно безопасном режиме, так как в таких играх очень развиты варианты соревнований между игроками. При помощи

собственного персонажа пользователь может воплощать свои фантазии, то чего в реальной жизни достичь фактически невозможно. «В Игре человек, позволяет себе сделать массу того, что невозможно в реальном мире, тем самым отдыхая от рутины. Цивилизованный тянется к дикости, рациональный – к исступлению и безудержности. Слабый – к самоутверждению и власти. Сильный – к подчинению и пластичности. Циник – к идеалам. Идеалист – к цинизму. Игры – это место, где быть самим собой можно, только будучи другим» [3]. Практически все, что пользователь создает в игре – это он лично. Безусловно, созданный герой имеет возможность отличаться от игрока собственными умениями и познаниями (к примеру, действуя в средние века, герой никак не имеет возможность создать мобильный телефон с целью общения с союзниками либо использовать автомат, потому как они возникли значительно позднее указанного временного периода, несмотря на то, что играющий обладает знаниями о данных достижениях), тем не менее, внешний вид персонажа и его нравственные качества являются отражением желаний и стремлений игрока. «Прыгнуть выше головы можно только на виселице – если бы мы на сто процентов проживали своих персонажей – то первая же ролевая игра кончилась бы трагически. Весь лепет на тему «мой персонаж действует независимо от меня», «я не ожидал от него такого» – это удел очень ранней молодости. Как я могу сыграть другого человека, если не знаю до конца самого себя? Поэтому почти все, что мы делаем в самой игре – это мы сами, плюс приобретенный опыт – книги, представления об истории, штампы сознания» [27].

Общение в рамках ММО (Массовая многопользовательская онлайн-игра) производится самыми разными способами. Игроки могут воспользоваться встроенным игровым чатом с различным диапазоном вкладок созданных для систематизации сообщений для удобства игроков. К тому же для удобства присутствуют внечатовые методы передачи информации, называемые эмотивами которые включают в себя и звуковые

реплики персонажа игрока, такие сообщения возможно передавать только от одного персонажа другому в непосредственной близости к персонажу другого игрока в игровом мире. Игроки, в распоряжении которых находится микрофон, могут пользоваться голосовым чатом. Таким методом передачи информации пользуются при выполнении трудных миссий, где нужна хорошая координация действий команды, и, как правило, нет времени на описание задач в письменном чате.

Внешний вид игрового чата схож с очень популярным чатом (ICQ), он похоже организован и подобным образом оформлен, но главным различием является наличие каналов и присутствие эмодзи которые визуализирует персонаж игрока.

Различные каналы чата присутствуют для упрощения ориентации в игровом пространстве. При необходимости внутриигровых товаров, брони, оружия или же особенных редкостях, в играх присутствуют торговые каналы, где каждый игрок размещает свои объявления, а покупатели выставляют свои предложения на товары.

Такие каналы напоминают своего рода рынок или же аукцион. Если нужны приглашения в рейдовые группы или хочется попасть в клан или гильдию, нужно найти вербовщика в канале вербовки. В данном канале все игроки могут попасть в гильдию, на собеседование, или вступить в ряды группового рейда на охоту или задание за отдельную плату.

Благодаря этой схеме, многие новые пользователи заходят на канал новичков в познавательных целях или же узнать рекомендации об отдельных нюансах игрового процесса.

Желающим свободно поговорить с игроками, достаточно раскрыть главный чат, где можно пообщаться с другими игроками на любые темы, в числе которых темы, совсем удаленные от игрового мира, а в праздники порадоваться поздравлениям и получить много приятных эмоций.

Отдельно нужно подчеркнуть, что основной чат является источником различных новостей не только внутри игрового мира.

Все каналы схожи между собой и различаются префиксом в заголовке чата, и выглядит это следующим образом:
<chattype>:<Username>+actiontype: text. Соответственно:

<Genchat>: <lighsider>yells: Morningeveryone!

Иногда в игровом чате есть виды действий (actiontype), в разных манерах отображающихся в каналах. Например, действием «/say» (сказать) является фраза, отображаемая только у тех игроков чей персонаж был в непосредственной близости с персонажем произносящим эти слова.

Действие «/yell» (кричать) воздействует на гораздо большую дистанцию контакта нежели «/say» (сказать).

Не обозначенные действия по шаблону попадают в <Genchat>, где каждый игрок сможет прочитать сообщение другого игрока. Нужно подчеркнуть, что построенная модель и визуальное оформление может различаться в каждой игре, когда в текстовом виде данный образ точен для любой ММО.

Беседы в играх почти ничем не расходятся с беседами в чатах если не брать в расчет эмотивы. Во всех чатах содержатся разные эмотивы или же смайлы. Но в мире ММО у нас есть личный персонаж, чьи действия и эмоции отражают наши взгляды на мир, помимо действий персонажа он имеет индивидуальный внешний вид, который создал игрок, со своими особенностями и комплектом эмотивов. Приведем пример диалога с вышеперечисленными особенностями.

Персонаж с именем <Yivien> не спеша приближается к рейд-группе других играющих, во главе которых стоит персонаж с именем <lighsider>. Игрок с именем <Yivien>- женского рода и другой расы под названием Твилек, имеет синий оттенок кожи, хорошо сконструированное лицо и особенную для её принадлежности тату на лобной части, она снаряжена в легкую робу синего оттенка и на её ступнях ботинки из чёрной дублёной кожи, на руках аналогичные перчатки. На ремне закреплен световой клинок в выключенном режиме, что говорит нам о том, что она является воином-

ждедем. В тот момент, когда она подходит, игрок <lighsider> производит клик мышкой по модели её персонажа, высвечивая меню. Выбрав раздел «характеристики/особенности» игрок <lighsider> рассматривает такие особенности персонажа как принадлежность к гильдии, уровень, инвентарь, количество здоровья и другие особенности персонажа. Закрывает данный раздел, и к тому моменту, персонаж <Yivien> замирает на небольшой дистанции от рейда, и принимает дерзкую позу, уперев обе руки в бока. После в основном чате (который принято считать основным для начала беседы) отображается:

<Genchat>: <Yivien> says: Name yorselve! You are on the sovereign territory of the jedi temple!

Она создает впечатление уверенной девушки, так же как и её внешние характеристики вызывают особую реакцию. Рейд, рассматривая её действия, приходит к выводу, что <Yivien> является ролевиком.

Глава рейда в ответ на действия <Yivien> анимирует поклон и прописывает текст:

*<Genchat>: <lighsider> says: We are official Republic military representatives, here on investigation. *givesherhisdocuments**

Действия, изображённые текстом с символами в диалоге IC, и теперь с их сторон не будет логичным переходить за пределы данных стилистик поведения в данном разговоре.

Стоит подчеркнуть, что группа могла проигнорировать <Yivien> в данной ситуации и продолжить путь (что, несомненно, воспринималось бы как невоспитанность). Продолжив беседу, <Yivien> ответила:

Genchat>: <Yivien> Looks through the papers and nods once, giving them back.

Тем самым в StarWars: TheOldRepublic, в игре, на основе которой находится этот образец, с задачей отразить действия, без анимации и словами косвенных речей, есть отдельная чатовая функция «/me», которая

отображается в чате, как показанное ранее слово оранжевого цвета. Выглядит это таким образом:

<Genchat>:/me Looks through the papers and nods once, giving them back

где «/me» является автоматически замененным на название персонажа, а характеристики его действий (says:/yells: etc.) исчезнут. Похожие сообщения включают в себя небольшой радиус отображения как у функции «/say». Тем самым мы замечаем, что разговор из нескольких реплик в игровом мире имеет широкую разновидность невербальных методов коммуникации и подтекстов, расширяющих возможности общения. Диалоги с помощью голосовых чатов являются самым простым типом общения в ММО и организуются с помощью дополнительных функций игры, и при помощи сторонних программ или параллельно работающих с игрою в режиме вторичного окна. Данный тип общения актуален в инструктивных задачах, и никто кроме игроков в составе группы не в состоянии услышать данный диалог.

Выводы по первой главе

Принимая во внимание сказанное выше, можно сделать выводы. Дискурс нужно рассматривать как абстрактное понятие для подчеркивания основной задачи общения с полноценным кругом контекстов и подтекстов. А также число всех проявлений таких процессов ведения диалога очень велико, и достаточно сложно рассмотреть все из возможных жанров, но мы можем выявить основные, как например, политический и военный дискурс. В огромном количестве разнообразных жанров дискурса ярко выделяется новое и быстро растущее направление как виртуальный дискурс.

Мы выяснили, как выявить особенности у виртуального дискурса и отличить их от всех остальных. К тому же дали некоторую характеристику самым развитым жанрам ведения диалога в виртуальном мире.

Выяснили, что в виртуальной реальности есть свои виды дискурса. И в пределах его правил, игроки ведут общение друг с другом, примеряют на себя новые роли и имеют полную свободу мышления и действий, в рамках механики той или иной ММО игры, пользуясь разными терминами характерными для данных игровых миров каких великое множество. Рассмотрев дискурс ММО игр как новый вид виртуального общения, мы выяснили, что существует много видов игровых жанров и оценили их возможности, как и методы организации дискуссий в игровом процессе. Исходя из этого, отметим, что в рамках виртуального дискурса игроки имеют неограниченные возможности реализовать себя как можно ярче в жанре ММОРПГ, где есть возможность ограничить дистанцию от своего персонажа, объявив, что любые грубые действия объясняются не личным желанием, а всего лишь образом персонажа, его ролью, а не личными качествами. Данный жанр даёт игрокам возможность увеличить и преобразовать пакет их социальных представлений, научиться принимать решения в социальном контексте, что дает больше возможностей в саморепрезентации языковой личности в виртуальном мире.

Глава 2. ОНЛАЙН-ИГРОВОЕ ОБЩЕНИЕ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ЛИНГВИСТИКИ

2.1. Лингвистические аспекты виртуального дискурса в онлайн играх

Практическая часть выпускной квалификационной работы проводилась на основе данных, собранных в разных источниках, а именно: сайт потокового видео Twitch.tv, основная задача которого состоит в вещании прямых трансляций киберспортивных турниров; также данные были собраны с различных сайтов-словарей игрового сленга; были задействованы форумы самых распространенных и массовых на сегодняшний день игр (Archage, CounterStrike:GlobalOffensive, WorldofWarcraft, Dota2 и др.); данные для анализа были собраны так же из прямого источника, то есть, непосредственно из игрового процесса ранее упомянутых игр; так же были использованы данные, полученные с помощью опроса игроков на нескольких форумах, посвященных массовым многопользовательским играм.

Так как у каждого самостоятельно взятого дискурса выделяются какие-либо характерные черты, данные черты имеются также и в дискурсе ММО игр. В данной работе мы изучили лингвистические свойства пользующихся популярностью, на сегодняшний день, представителей подобных жанров виртуальных игр как: симулятор, экшн, браузерная игра, RPG. Нужно отметить, что вычислить совокупные особенности, весьма проблемно, так как любая отдельно взятая игра нередко имеет собственные характерные черты и виды дискурса, которые непосредственно взаимосвязаны с сеттингом, обществом, где происходит действие игры. Таким образом, любители научно-фантастической мира StarWars могут, вероятно, ощущать себя неуютно в игре, выполненной в жанре «фэнтези», так как приверженцы фэнтези говорят как будтона чужом языке, свободно применяя терминологию, с которой любители фантастики не знакомы.

Но данные отличия никак не могут препятствовать обычному разговору игроков. Пользуясь свободно распространенным английским языком, люди всегда могут поговорить отвлечённо в чате игры, применяя доступный им сленг. Подобное взаимодействие называется ООС (OutOfCharacter), что буквально имеет значение «вне персонажа», и именно в этом общении начинает развиваться настоящий дискурс массовых многопользовательских игр.

В ходе исследования нами были выявлены множество лингвистических аспектов, с помощью которых образуются те или иные термины. Данные аспекты будут приведены ниже.

Фонетико-графический аспект

Спонтанная разговорная речь представляется в дискурсе массовых многопользовательских игр на различных языковых уровнях. Таким образом, на фонетическом уровне выделяются последующие характерные черты, к примеру, гиперкоррекция фонем является отличительной особенностью такого общения. Причем происходит гиперкоррекция именно тех фонем, которые изначально пребывают в сигнификативно и перцептивно слабых позициях:

Конечных согласных и/или стоящих перед ними гласных: localz, greetingz, boyz . К примеру:

<lightsider> says: Whazzuplocalz?

<Luke> says: Alls good, hitting the wb, wanna join?

<lightsider> says: Why not, ima tank

<Luke> says: Great! Group up boyz!

<Night326> says: Greetingzmortalz!

Довольно часто прослеживается использование такого фонетического явления как символные омофоны:

В данную категорию также часто включают аббревиатуры и разные сокращения, к примеру: CU либо CYA взамен seeyou (seeya), LOL взамен

laughoutloud либо lotsoflove, BTW взамен bytheway. Так же попадают комбинации букв и знаков, к примеру: CUL8R взамен seeyoulater, rofl взамен Rollingonthefloorlaughing, и omg взамен ohmyGod. К примеру:

<Dok94>says: SRY GTG CYA (sorry, got to go, see you)

Кроме того, в сферемногопользовательских онлайн-игр распространен подобный феномен как «Лит спик» (с английского «Leetspeak»). Данное составление слов происходит с помощью применения чисел и знаков вместо букв. К примеру:

<Reymond>says: Au5t1Nist3hr0xx0rz

Что в собственную очередность означает «Austinrocks».

На просторах онлайн-игрового коммуникативного пространства можно отыскать все те же явления, что существуют и в IRC (internetrelaychat) и иных типах коммуникации в интернете, так к примеру, графические проявления языка станут схожи, явления смещения алфавитных и числовых символов (уряя!!!111!!) и ликвидации пробела между словами (обожемой, кагдила?) также существуют в системах IRC.

Словообразовательный аспект

Самой высокой продуктивностью в дискурсе многопользовательских онлайн игр отличаются словообразовательные явления. На наш взгляд, это связано, во-первых, с интенсивным языкотворчеством, которое свойственно виртуальному дискурсу в целом, во-вторых, с огромным воздействием иностранного языка, который игроки подстраивают под словообразовательные модификации языка той или иной игры. В-третьих, довольно широкая и разнообразная основа методов словообразования динамично задействуется коммуникантами в построении коммуникативных тактик. Рассмотрим этот аспект наиболее досконально на следующих примерах.

Очень часто в построении дискурса массовых многопользовательских игр можно заметить применение разной суффиксации. Мы можем отметить тенденцию применения как продуктивных, так и непродуктивных словообразовательных видов в литературном языке. В числе продуктивных - интенсивное применение суффиксов -к-, -ств-, -ник-, при помощи которых возникнет огромное число существительных с достаточно фамильярным оттенком.

<Yivien>says: разгребаю свой джипиерэсник.

Уменьшительно-ласкательные суффиксы (-чик-, -чек-, -к-, -ишк-), равно как и увеличительные (-ищ(е)-, -ин(а)-), демонстрируют интерес к объекту высказывания, либо наоборот, высказывание принимает тон сарказма и определенной насмешки. К примеру:

<lightsider>says: Ты же мой лекарёчичек!

Еще чаще применяются аффиксальный и префиксально-суффиксальный методы словообразования. Основная часть глаголов возникает согласно аналогии с продуктивными словообразовательными типами с префиксами за-, от-, по- и др. К примеру:

<lightsider>says: Квадпушка у него. Надо бы отхилить того парня.

<K8>says: Я ДПСить только могу.

Так же нередко попадает объединение частей из разных языков («квадпушка» (английский и русский) в образце выше), это упрощает ход языковой адаптации участников общения к возникающим неологизмам, которые за довольно небольшой период превращаются в активный словарный запас.

Рассмотренное нами количество словообразовательных компонентов, которые применяются в языковой игре дискурса массовых многопользовательских онлайн игр, не ограничивается только ими. Мы рассмотрели лишь наиболее часто встречаемые варианты использования. Так

как виртуальный дискурс использует по возможности все языковые системы, число языковых ограничений в нем снижено до минимального. На словообразовательном уровне мы можем заметить интенсивное применение коммуникантами окказионализмов, семантически переосмысленных элементов речи, а кроме того, языковых новообразований, созданных по аналогии со словообразовательными моделями, которые уже существуют. Подобные явления, как часть самопрезентации, могут характеризовать одного из коммуникантов или быть характерной чертой свойственной единому каналу частного дискурса.

Лексический аспект

В дискурсе массовых многопользовательских игр можно обнаружить различные методы применения языка, порой то, что в повседневном тексте является жесткой ошибкой, принимается как элемент нормы, границы применения языковой системы размыты так, что их практически нельзя определить. Подобные обстоятельства формируют идеальную среду для появления неологизмов и окказионализмов, стремительно входящих в повсеместное использование по сети. Данные обстоятельства так же являются идеальными для смешения языков и образования не только единичных интеръязыковых явлений, но и отдельных пиджинов.

Нельзя не отметить также наличие собственной терминологии, не понимая которой, легко можно утратить нить повествования, и пропустить критически немаловажную информацию. Не принимая во внимание данную видеоигровую виртуальную терминологию, мы, несомненно, можем наблюдать преобладание компьютерной. Однако не редко можно встретить и другие типы лексики, от медицинской, вплоть до религиозной и политической, так как в свободное время от игровых заданий, допускается и побеседовать оффлайн, а это нередко переходит в дебаты на совершенно разносторонние темы.

Принимая во внимание лексический уровень, нельзя забывать о стилистических характерных чертах, свойственных дискурсу онлайн игр. Применяя различные лексические приемы, он использует ресурсы не столько литературного языка, сколько его виды (разговорный, диалектный и т.д.), адресуясь и к функциональным стилям.

Насколько часто используется то или иное лексическое средство зависит от свойств характера самих участников общения и от применяемых ими тактик общения. Отталкиваясь от этого, мы отмечаем определённые свойства.

Одно из ключевых лексических средств – это переосмысление многозначных слов, применяемых коммуникантами в языковой игре. К примеру:

<lightsider> says: I'm just going to go and open some good whiskey.

<Jariah> says: oh my, It's the opening of the year!

Зачастую компонент комического существует только в данном контексте и за его границами способен являться непонятен иным коммуникантам. К примеру:

<lightsider> says: and then he got fired from his job...

<Elyssia> says: Oh, that probably hurt...he made quite a gun for them...

<lightsider> says: Hah, he flew all the way back home:)

В данном примере обыгрывается роль глагола fire. В обычном разговоре высказывание hegotfiredfromhisjob переводилась бы «его уволили с работы», однако, в контексте, представленной в примере, языковой игры, глаголу дано значение «стрелять», и второй коммуникант принимает данное высказывание как шутку. Перевод образца:

<lightsider> says: и потом им выстрелили из его творения...

<Elyssia> says: Оу, наверное, было больно...он для них хорошую пушку сделал...

<lightsider> says: ага, он до дома летел:)

При переводе пропадает юмор, так как шутка построена на языковой игре и знании устойчивых выражений. Коннотационная нагрузка информации высказываний, кроме того, рассматривается только в контексте, так как за его пределами лишается экспрессии, которая была вложена изначально в нее вложена. Подобным образом, осмотренные нами лексические составляющие несут в себе вспомогательные коннотативные оттенки, и увеличивают область языковой деятельности коммуникантов при этом способствуя наиболее ярко выразить значение, вкладываемое в выражение.

Орфографический аспект

Что касается орфографии, то ей не уделяется особо пристального внимания в виртуальном дискурсе. Неверное написание слов, нередко, запланировано, и в таком случае, в этом варианте дискурса, считается еще одним типом экспрессии.

Правильно писать в чате массовых многопользовательских игр является хорошим тоном, с помощью которого, игрок может не только показать собственную серьезность и продемонстрировать определенную степень образованности, но и выразить свое уважение к обществу в целом. Кроме того, данное явление определяет его как человека взрослого.

Правописание принципиально для любого рода руководителя в среде игроков, в случае если лидер гильдии либо клана, а проще говоря, определённого формального союза героев, сообщает какую-либо информацию с грубыми орфографическими ошибками, это определяет его, как человека несерьёзного и, поэтому, не подходящего на место, которое он занимает.

Однако, это применяется только в достаточно серьёзных условиях. В период дружественных споров и разговоров с согильдийцами, членами группы, в которой он представляется руководителем, он применяет любого рода языковую игру.

В некоторых сообществах орфография может совсем игнорироваться, однако есть группы людей, готовые постоянно поправить человека, сделавшего ошибку в основном чате, а, следовательно, видимую для всех. Эти люди стремятся бороться с неграмотностью и, нередко, слишком сильно налегают на игроков, что провоцирует к ним достаточно отрицательное отношение со стороны многих игроков. Подобных людей именуют «грамматическими нацистами», либо «граммар наци» согласно аналогу с английским *grammarnazi*. Эти люди не являются частью какой-то официально определённой группы. Любой человек, излишествующий во внимании к правописанию остальных игроков, может быть отнесён к данному обществу. К примеру:

<lightsider> says: Whats around the temple?.

<Shadowsteel> says: seems liek nothing...

<Cel> says: You should know that your misspelling «like».

<Shadowsteel> says: Ooops! Grammar nazi around, save yourselves!:)

Но также есть случаи, когда данным людям не мешают, а даже поддерживают их. Тех, кто излишествует в корректировке других в игровом обществе, принимают всё же наиболее теплее нежели тех, кто слишком часто делает ошибки в написании текста. Из этого можно сделать заключение, что использование всех типов языковой игры в меру и в нужных местах формирует чувство коммуникабельности и настраивает людей на общение друг с другом значительно проще, нежели чрезмерность в применении одного определенного языкового приёма в онлайн игровой среде.

Морфологический аспект

Также, явления морфологического уровня гораздо реже применяются коммуникантами в языковой игре нежели явления морфологического и словообразовательного уровней. Однако, морфологический аспект, на наш взгляд, тоже имеет достаточно интересные для изучения характерные черты.

Для передачи выражению вспомогательной коннотации наравне со смысловой нагрузкой, часто применяются разделение либо усечение словоформы. Кроме того, использование опущения основы слова также встречается достаточно часто. К примеру:

<lightsider> says: Надо бы в зин слетать.

<Ainhes> says: Каких зин?)

<lightsider> says: Да разных, продуктовых всяко там...

<Ainhes> says: Мне один анекот вспоминается...

<Ainhes> says: анекдом:)

Такое явление, по большей части, появляется из-за ориентации на спонтанную речь, где пауза между репликами крайне невелика. Ошибаясь в написании фразы, коммуникант, как правило, поправляется, дублируя слово либо только ту морфему, в которой была допущена ошибка. Тем не менее, мы можем наблюдать и случаи языковой игры.

Для подобного общения так же свойственно смешивание родов у существительных, которые означают неодушевленные объекты либо определяют человека (I hasthis).

Средний род применяется чаще других, в особенности при отображении действий, совершаемых коммуникантами либо их характеристик (I agethere). Преднамеренная замена рода, наравне со сменой ника, нередко является применяемым способом самопрезентации коммуниканта. В исследуемом нами виде дискурса данный способ имеет положительное значение, и акцентирует внимание на соучастниках коммуникации. На первом плане находится обыгрывание действия, а не признака. Активно пользуясь способностями, которые дает виртуальное пространство, коммуниканты порой имитируют целое театрализованное представление. К примеру:

*<lightsider> *comes closer to innocent looking Ainhes unnoticed*

*<Ainhes> *Hears scratching from behind and turns around arming his blaster*

<lightsider> says: «gotcha!»

<Ainhes> says: «Id say its you who gets caught today!»

*<Drauka> *Force lifts them and throws to the river «Haha!»*

Это образец из языковой игры построенной на сюжете мира «Звёздных войн», созданной когда-то в рамках чата на одном из тематических форумов. Отличительной особенностью игры такого рода является недостаток графической составляющей отчего появляется потребность досконально описывать все действия персонажа.

Повышенная эмоциональность участников общения проявляется с помощью графических средств – многоточия, эмотивов, немалого числа вопросительных и восклицательных символов, словообразовательных и синтаксических конструкций, междометий, и бросается в глаза уже при поверхностном прочтении. Зачастую общение сужается до чисто прагматических элементов и представляет собою обмен междометиями, пиктограммами либо жаргонизмами.

Таким образом, мы можем отметить достаточно интенсивное применение морфологических категорий в массовых многопользовательских онлайн-играх в качестве средств языковой игры, хотя данный процесс не особо продуктивен, нежели использование словообразовательных и фонетических категорий. Интересным, на наш взгляд, кроме того, является обширное применение, добавляющих дополнительную коннотационную нагрузку в выражение, "второстепенных" частей речи – предлогов, частиц, междометий.

Синтаксический аспект

При анализе дискурса на этом языковом уровне является значимым расценивать не только элементы, участвующие в языковой игре, но и те синтаксические конструкции, что отображают характерные черты структуры этого дискурса.

Основной объем текстов онлайн-игр состоит из неполных и односоставных предложений, что сопряжено с протеканием коммуникации в реальном времени. В силу достаточно интенсивного обмена репликами, высказывания несут только тот смысловой и формально-структурный минимум, который необходим для понимания коммуникантами друг друга. Таким образом мы можем заметить, что достаточно редко применяются личные местоимения, опускаются многочисленные второстепенные члены предложения, которые можно восстановить из контекста либо додумать ассоциативно.

Пунктуационные нормы в данном варианте дискурса подверглись трансформации из-за направленности на спонтанную речь. Таким образом, границы повествовательного предложения формируются не графическим показателем-точкой, а приспособлением данного выражения кому-либо из коммуникантов. Градация же неповествовательных предложений (вопросительных, восклицательных и т.п.) за счет графических характеристик, значительно расширяется – уровень эмоциональности высказывания изменяется в зависимости от числа вопросительных, восклицательных знаков, многоточий, присутствия прописных букв, а кроме того использования того или иного эмотива– показателя эмоции либо аббревиатуры – LOL (laughingoutloud– громко смеюсь), OMG (ohmygod– о боже мой!) и другие.

Синтаксические составляющие придают составным компонентам (конкретным дискурсам и текстам) целостность и складность. В то же время, находясь задействованными в языковой игре, они способствуют актуализации нового значения в выражении, кроме того они вносят вспомогательную степень выразительности.

2.2. Анализ игрового сленга во всех его аспектах на примере онлайн игр

Объектом изучения, как говорилось ранее, является коммуникация в виртуальной реальности, и ее определенное изображение в современных массовых многопользовательских играх.

Целью данного исследования является анализ онлайн игрового сленга с точки зрения лингвокультурологии и, исходя из полученных данных, составление словаря терминов, используемых в онлайн-игровой среде.

Для достижения цели данной работы были выбраны следующие методы исследования:

– метод лингвистического наблюдения.

Данный метод позволяет выделить основные факты использования сленговых терминов в онлайн-игровом дискурсе, установить их признаки, и включить их в изучаемую категорию, а также уточнить предмет изучения.

– метод контекстуального анализа.

Этот метод основан на наблюдении слов в типичных контекстах речи и использован в данной исследовательской работе для выявления их взаимовлияний.

– метод социологического опроса.

Метод опроса был выбран для сбора социологической информации от людей, непосредственно заинтересованных в теме данного исследования. Информация, полученная в итоге опроса, в свою очередь, подтверждает или опровергает данные, полученные в результате личного наблюдения.

На этом этапе работы необходимо было выявить самые часто используемые термины онлайн-игрового дискурса и установить причины их возникновения и последующего их использования.

Первый этап исследования включает в себя сбор данных с многочисленных источников, посвященных многопользовательским видеоиграм в режиме онлайн. За основу были взяты три основных жанра игр:

1. МОБА (MultiplayerOnlineBattleArena) – дословно переводится как «многопользовательская сетевая боевая арена». Жанр компьютерных видеоигр, включающий в себя как элементы стратегии в реальном времени, так и составляющие ролевой игры. В играх подобного жанра существует две команды игроков, которые бьются друг с другом на боевом поле специального типа. Задача каждой команды – это разрушение главной точки команды противника. Во время матча персонажи могут становиться сильнее, получать новые способности и снаряжение.

2. MMORPG (massively multiplayer online role-playing game) – многопользовательская ролевая онлайн-игра. Жанр онлайн ролевых игр, где игроки взаимодействуют друг с другом в виртуальном мире (в основном, в жанре фэнтези). Как и в каждой RPG, игрок выполняет роль, созданного им персонажа, и имеет возможность управлять его действиями. В большинстве MMORPG игроки могут создавать гильдии, политика которых всегда отличается.

3. Action – в переводе с английского «действие». Сутью этого жанра видеоигр, является быстрота реакции и скоростное планирование. Действие таких игр развивается очень динамично и требует высокую концентрацию внимания и быстрой реакции на происходящие в игре события.

Чтобы лучше систематизировать наше исследование, для каждого из данных жанров были выбраны по одному представителю – игры с наибольшей популярностью и массовым числом пользователей, а именно, такие игры как: Dota2, Archage и CounterStrike: GlobalOffensive.

Начать сбор данных мы решили с типичного представителя такого жанра как МОБА, вышедшая в 2013 году от разработчиков ValveCorporation, пользующаяся огромной популярностью Dota2. Главной особенностью Dota 2 можно считать обилие игровых персонажей, число которых переваливает за

сотню. Все они отличаются не только внешне, но и по стилю игры, поскольку обладают различными характеристиками и способностями. Также каждый герой играет определенные роли в команде во время игры в зависимости от той или иной ситуации. Общение в данной игре происходит в игровом чате, который находится в левом нижнем углу экрана.

При анализе игрового чата игры, а также форума, посвященного Dota 2 и просмотренных трансляций на сайте Twitch.tv, были выявлены некоторые особенности коммуникации между игроками. Нами было отмечено, что зачастую игроки используют такие термины, которые имеют следующие способы словообразования:

– аффиксальный способ, сокращение и аббревиатуры. Например: MP (Manapoints) – очки маны (запас магической энергии), тратятся героями или юнитами на использование способностей; Mid (Мид) – центральная линия движения (по такому же принципу Bot (Bottom), Top); TP (Teleportation, ТП, Телепорт) – телепортация; Sup (Support, суппорт) – герой, обладающий возможностью помогать способностями своим союзникам;

–соединение основ. Еще один популярный способ словообразования, стоящий по своей распространенности следующим после сокращений и аббревиатур.

Примеры: Manacost (Манакост, МС) – Количество маны, которое требуется для заклинания, использования предмета.

– использование символьных омофонов. Третий по частоте использования метод в данной игре.

Например: W8 (Wait), CUL8R (see you later).

–Leetspeak (2.1). Совсем редко используется в игре из-за достаточно большой затраты времени на написание того или иного слова подобным способом.

Следующая игра, данные из которой были проанализированы в данной работе – это Archage. Archage – игра жанра MMORPG, выпущенная в 2014 году в Корее разработчиками TrionWorlds. Вселенная, представленная в

стиле средневековья, магии и стимпанка. Главной особенностью является эмуляция жизни персонажа. Можно заниматься торговлей, получить профессию, построить собственный дом, погрузиться в пучину сражений или выйти в открытое море на собственном корабле. Так же игра поддерживает систему создания собственного контента. В настоящее время в игре представлены шесть рас, которые располагаются на Западном или Восточном континенте. Общение в данной игре представлено так же, как и в предыдущей, игровой чат в нижнем левом углу экрана.

Игроки Archage в общении, в свою очередь, используют следующие способы словообразования в терминах:

– сокращения и аббревиатуры.

Очень распространённо использование данного метода словообразования. Можно отметить, что является даже основным и практически единственным способом словообразования. Например: Crit – criticalstrike (критический удар) самый сильный удар; удар оружием, умением или заклинанием, урон от которого больше обычного; PvP (playervsplayer) – «игрок против игрока», бой между персонажами игроков; PK (playerkiller) – игрок, убивающий персонажей своей фракции; DMG (damage) – количество нанесенного урона.

– соединение основ. Используется крайне редко по сравнению с предыдущим способом, но тоже является основным.

Например: Pdef (physicaldefence) – физическая защита. Показатель защиты от физических атак (по аналогии Mdef (magicaldefence)); Manacost; Oneshot– убийство персонажа или монстра с одного удара.

Представитель следующего жанра (Action) является одной из самых популярных игр не только в своем жанре, но и, можно смело сказать, среди всех существующих видеоигр на сегодняшний день. Игра CounterStrike: GlobalOffensive от разработчиков Valvecorporation, была выпущена в 2012 году и до сих пор остается на вершине популярности. Идея игры CounterStrike– противостояние команды террористов команде контр-террористов.

Каждый игрок выбирает при входе команду, за которую будет играть, либо, если это разрешено настройками игрового сервера, становится наблюдателем (spectator). Цель игры Counter-Strike – выполнить задание карты либо уничтожить противника. За выполнение задания и за уничтожение противников игроку начисляются деньги, которые он может потратить на оружие, боеприпасы и снаряжение. Команда проигравших также получает деньги, однако существенно меньшие. Задания определяются типом карты. Общение в этой игре представлено, так же как и во всех играх подобного жанра, а также в играх, жанры которых были представлены выше. Однако, помимо игрового чата, находящегося внизу экрана, в этой игре существует голосовой чат, о котором мы упоминали в первой главе исследования. Голосовой чат является здесь основной формой общения.

При анализе данных, полученных из этой игры, были выявлены следующие типы словообразования:

– соединение основ. Этот способ, по нашим наблюдениям, является самым распространенным в данной игре.

Примеры: Headshot – попадание в голову и, как результат, моментальная смерть врага; Jumpshot – стрельба в момент прыжка; Longjump – специальная техника, позволяющая игрокам преодолевать в прыжке большие дистанции; Crossfire ("перекрестный огонь") – позиции двух или более игроков, при которых враг будет атакован с разных углов атаки; Doublekill – случается, когда игрок убивает двоих членов вражеской команды.

– аббревиатуры и сокращения. Еще один из самых основных способов словообразования в данной игре, существующий для быстрой передачи информации. По своей распространенности не уступает первому способу и используется почти так же часто.

Примеры: HP «healpoints» – количество оставшихся очков здоровья; Eco «econotumground» – раунд, когда игроки команды не тратят деньги, чтобы

полностью закупиться в следующем раунде; "ggwp" "Goodgame, wellplayed" или "Хорошая получилась игра, хорошо сыграли".

Здесь мы можем увидеть, что сокращения используются не только для названий терминов, но и для передачи целого предложения, что становится в итоге устойчивым выражением в данной игровой среде.

– использование символьных омофонов. В сравнении с предыдущими методами, используется крайне редко.

Примеры: W8 (wait); N1(nice).

Полученные данные были проанализированы и обобщены, в результате чего нами была составлена диаграмма (рис. 1), в которой наглядно представлены итоги, проведенных нами, лингвистического наблюдения и контекстуального анализа собранного материала в процентном соотношении.

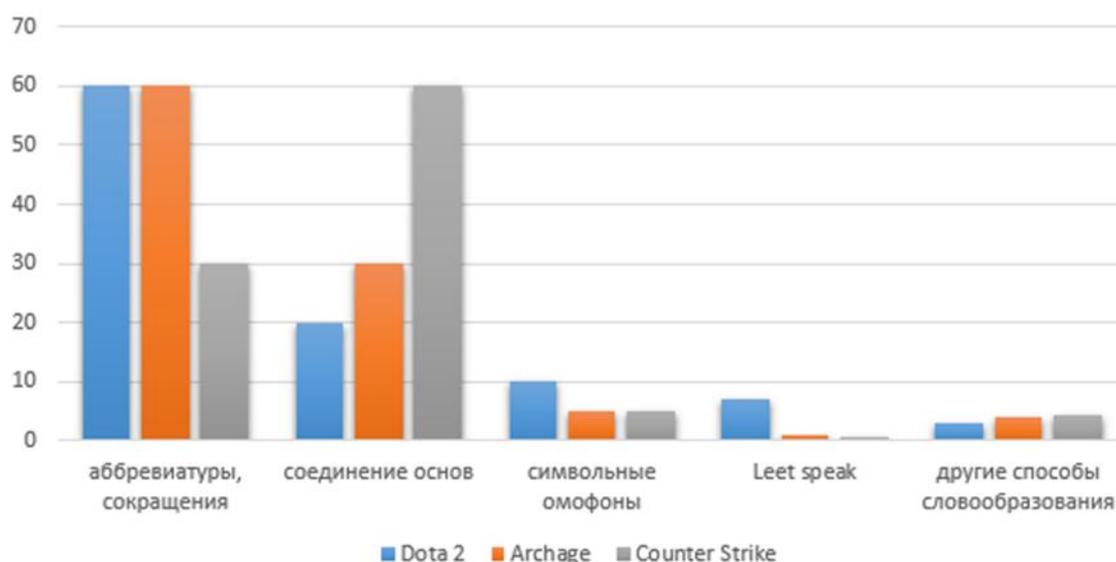


Рисунок 1. Процентное соотношение выявленных лексем

Из данной диаграммы мы можем наблюдать, что самыми распространенными способами образования слов в игровой терминологии являются аббревиатуры, сокращения и соединение основ, когда, в свою очередь, фонетический аспект (образование омофонов и leetspeak) используется чуть менее часто. В то же время, другие способы словообразования в коммуникации между игроками, такие как усечение словоформы, игра слов, гиперкоррекция фонем и прочие, используются

совсем редко, и в совокупности составляют совсем небольшой процент от всего игрового сленга.

Следующим этапом в нашем исследовании было проведение социологического опроса на тематических форумах, посвященных видео играм, принадлежащим жанрам, которые были упомянуты ранее в нашей исследовательской работе.

Опрос состоял из четырех интересующих нас вопросов:

1. Какие термины вы используете чаще всего в процессе игры?
2. Какой способ образования терминологии вы предпочитаете использовать чаще других?
 - a) Соединение основ двух или более слов (Mdef, Doublekill и т.д.)
 - b) Аббревиатуры и сокращения (HP, PvP, Mid, Sup, TP)
 - c) Замещение букв цифрами и другими символами (символьные омофоны), а также другие способы фонетического сокращения (W8, N1, CU, CUL8R)
 - d) Другие способы (игра слов, leetspeak, усечение основы слова и др.)
3. Назовите причину использования вами игрового сленга.
4. Используете ли вы игровой сленг в повседневной жизни?

В результате анализа ответов, полученных из указанных источников, мы смогли обобщить полученную информацию и сделать выводы. Ответы на первые два вопроса («Какие термины вы используете чаще всего в процессе игры?», «Какой способ образования терминологии вы предпочитаете использовать чаще других?») дали четко определить, что большинство игроков предпочитает использовать сокращения. Результаты этих ответов были занесены в дальнейшем в словарь терминов виртуального языка и игрового сленга, который представлен в настоящем исследовании и является его целью. Также мы составили диаграмму (рис. 2), дабы сравнить методы получения данных (личный анализ и наблюдение, и опрос пользователей так или иначе заинтересованных в киберспорте).

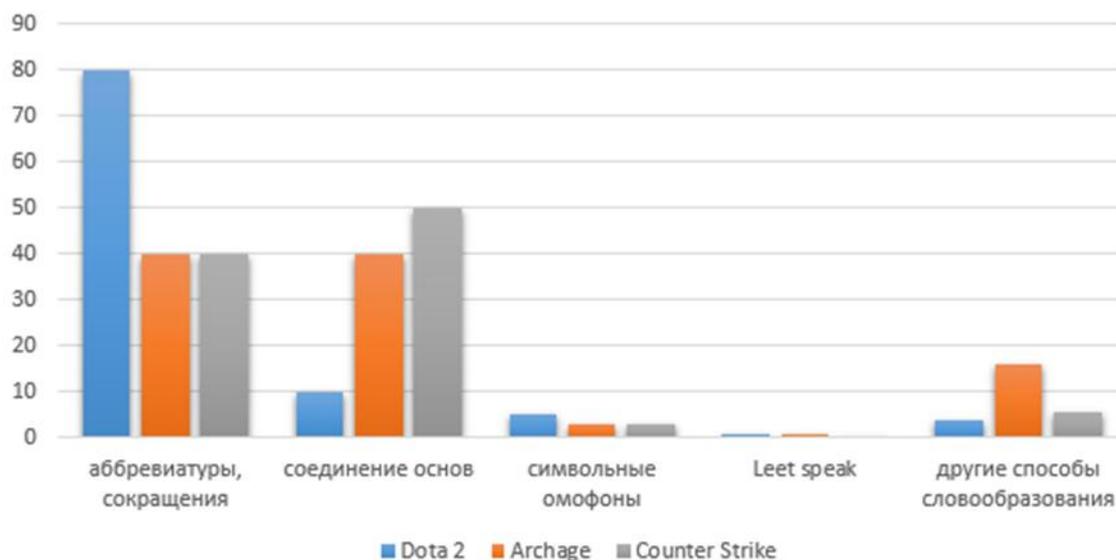


Рисунок 2. Процентное соотношение, выявленных с помощью опроса, лексем

Сравнивая результаты полученных диаграмм (рис. 1 и рис. 2), мы можем отметить, что данные методы сбора информации практически подтверждают друг друга, за исключением некоторых моментов. Во второй диаграмме мы можем заметить, что процент использования аббревиатур в таком жанре игр как МОВА достаточно выше, нежели в первой диаграмме, однако в остальных жанрах, их показатель ниже. Также здесь мы можем отметить, что Leetspeak как способ общения совершенно не популярен среди пользователей на сегодняшний день, причина этому, по словам игроков, что этот способ достаточно устарел, а также причина слишком долгого времени написания, и достаточно сложное и непривычное восприятие слов, написанных подобным образом. Это вполне ясное пояснение, так как в играх подобных жанров, как уже говорилось, главной задачей общения является как можно быстрая и четкая передача информации и указаний. Из этого следует перейти к анализу следующего вопроса, который был задан пользователям форумов: «Назовите причину использования вами игрового сленга»). Многие люди подтвердили уже указанную нами ранее информацию, что сленг и терминология существуют, как правило, для быстрой передачи конкретной информации. Некоторые люди так же ответили, что общение подобным образом (использование терминологии)

стало привычным для них, и они не могут воспринимать эти термины в другом виде, что дает нам понять, что игровой сленг создает свою языковую среду, фактически свой новый язык, без знания которого, человеку только что вошедшему в киберспорт и онлайн-игровую среду, будет очень сложно, практически невозможно ориентироваться, и он будет чувствовать дискомфорт, как человек, прибывший в другую страну и не знающий языка, на котором говорит ее население.

Последний вопрос в нашем опросе был следующим: «Используете ли вы игровой сленг в повседневной жизни?». Большой процент людей ответил положительно, что дает нам понять, что игровой сленг получает повсеместное распространение и входит в пользование и в повседневной жизни. Этот факт подчеркивает важность изучения такой языковой среды, как онлайн-игровое сообщество.

Исходя из представленной выше собранной информации, был составлен терминологический словарь игрового сленга (Приложение 1), в котором позиции слов зависят от процентного соотношения их использования в игровом онлайн сообществе (то есть, чем чаще используется то или иное слово, тем выше его позиция в словаре). Данный словарь составлен с целью ознакомления с игровой терминологией и погружением в данную языковую среду людьми, так или иначе заинтересованными в киберспорте а так же просто увлеченными людьми в данной сфере, дабы облегчить понимание нового языкового материала, с которым им придется встретиться.

Идея внедрения результата данного исследования заключается в актуальности темы исследования. Киберспорт на сегодняшний день настолько популярен, что существуют специализированные школы, которые обучают игроков для дальнейшего участия в турнирах на мировом уровне, где игроки могут представлять свою страну, как спортсмены на национальных играх. Следовательно, игровой сленг переходит на новый, более высокий уровень, как отдельный язык, на котором разговаривают все

больше и больше людей с каждым днем. Эти факторы дают нам понять, что материалы, изученные в данном исследовании, могут использоваться в выше упомянутых школах и преподаваться отдельной дисциплиной, как изучаемый язык. Так же, развитие игровой индустрии получает все большее распространение по всему миру, чем привлекает внимание многих людей, даже менее заинтересованных в играх, это дает нам право предполагать, что данные этого исследования, а именно, полученный в результате словарь и анализ словообразования игрового сленга, могут быть использованы как отдельная тема на уроках английского языка и расширить словарный запас учащихся в современном английском языке, так как, как уже говорилось ранее, данные термины используются уже не только в игровом сообществе, но и применяются все больше в современном повседневном языке. Стремительное развитие игр приводит к еще большему развитию онлайн игрового языка, который получает повсеместное распространение, что дает ему право стать отдельным направлением для изучения в лингвистике. К тому же, данная область практически совсем не изучена, однако, полна многими аспектами, которые могут быть интересны с лингвокультурологической стороны.

Выводы по второй главе

Нам удалось раскрыть разные лингвистические свойства и характерные черты виртуального дискурса и проанализировать их проявление в массовых многопользовательских играх. Мы установили цепь зачастую встречаемых явлений, и обсудили их специфики в рамках виртуального дискурса массовых многопользовательских онлайн-игр.

Можно уверенно судить о том, что в любой сфере, где имеется человеческое взаимодействие, кроме того имеется и собственный, отдельный подвид дискурса. Однако виртуальный дискурс сильно выделяется в нынешнем обществе, за счёт обширного применения. А дискурс массовых многопользовательских игр, на данный момент, распространяется среди

молодёжи весьма стремительно, тем самым он не только расширяет использующую его, и без того большую и многонациональную аудиторию, однако и приумножает набор свойственных черт и специфик, не характерных для иных типов дискурса.

Также нам удалось выяснить, какие явления в словообразовании тех или иных терминов в онлайн-игровом дискурсе используются чаще всего, а также с какой целью данный вид дискурса применяется в игровой среде. Чаще всего причиной является необходимость в кратком и четком изложении информации, дабы сэкономить время в игровом процессе. С целью лучшего понимания и быстрой адаптации в новой языковой среде, а в данном случае, в онлайн игровой среде, был составлен словарь терминов данного вида дискурса, для составления которого были использованы данные, собранные с разных источников такими методами как метод лингвистического наблюдения и контекстуального анализа, а также метод социологического опроса. Зачастую люди, попадая в иную языковую среду, не имея никаких знаний о данном языке, подвергаются культурному шоку, и только потом идет долгий процесс адаптации личности к новой информации. Онлайн игровую сферу также можно назвать отдельной языковой средой, незнающему человеку, попадая в нее, очень сложно адаптироваться, отчего он испытывает некий дискомфорт. Данные, собранные нами и в итоге выведенные в словарь, могут помочь преодолеть некоторые языковые трудности, возникающие в подобных случаях. Однако, стоит помнить, что данная сфера, затронутая в этой исследовательской работе, как уже говорилось ранее, стремительно развивается, а, следовательно, развивается и ее язык, что делает необходимым и развитие представленного словаря, или подобного ему других терминологических словарей.

Широкий диапазон разнообразных перспектив самовыражения человека посредством языковой самореализации в виртуальных игровых сферах предоставляет нам возможность не только испытать на себе ряд приключений с нашими старыми друзьями, но и завести немало товарищей

новых, разных людей со всего света, которых мы узнаем лучше, не только разговаривая простым текстом, но и «общаясь» действием. Демонстрируя образ собственного тщательно обдуманного персонажа, совершая действия, отталкиваясь из следствий каковых, прочие игроки станут решать насколько они желают контактировать. В виртуальном обществе нынешних игр допускается быть практически кем угодно, как и в жизни, но всё предоставляется проще, и всё-таки данное сказка, выдуманный мир, игра, и это прекрасный способ внести изменения в собственный времяпровождение и повстречать новых людей, не думая о расстоянии.

Заключение

Настоящее исследование посвящено изучению виртуального дискурса, а собственно дискурсно-пользовательских онлайн-игр. За базу изучения взяты всевозможные примеры и материалы из обширного диапазона современных игр, и изучения ряда учёных в сферы виртуального дискурса и дискурса в целом.

Виртуальный дискурс массовых многопользовательских онлайн-игр подразумевается нами, как процесс общения, осуществляющийся в определённой виртуальной видеоигровой ситуации, в определённый период между двумя (либо более) участниками, нацеленными на результат различных итогов: организация команды, анализ какой-либо проблемы либо ознакомление и повседневное общение.

Диалогическими формами подобного дискурса являются чатовое взаимодействие, диалог с прямой видимостью и применением эмодзи и анимаций, организация командных взаимоотношений с употреблением частных чатовых каналов, игровая торговая деятельность и игровая дипломатичная межкомандная работа, которые относятся к ситуативно-связанному виду дискурса, направленному на модификацию исходной ситуации и формирование новой.

Главной чертой дискурса массовых многопользовательских онлайн-игр в работе признаётся речевое воздействие. Речевое воздействие имеет собственной целью определить связь с иными игроками подобным способом, для того, чтобы повысить общий объём удовольствия от внутриигрового общения, заставляя их сотрудничать либо побуждая к игровой вражде, развивая собственные актёрские умения и примеряя на себя всё новые игровые роли. В данной работе рассматривается речевое воздействие в рамках виртуальной игры как когнитивная черта дискурса в общем и дискурса массовых многопользовательских игр, в частности.

В процессе данной работы нам удалось установить, чем различается виртуальный дискурс от иных типов дискурса. Кроме того, мы сумели предоставить сжатую характеристику единичных жанров в рамках виртуального дискурса. Мы обсудили жанр массовых многопользовательских игр как самостоятельную категорию виртуального дискурса. Установили некоторое многообразие онлайн-игровых жанров и обсудили их свойства и методы организации общения в рамках игрового процесса. Нам удалось раскрыть разные лингвистические характеристики и характерные черты условного дискурса и проанализировать их проявление в массовых многопользовательских играх. Мы установили ряд часто встречаемых явлений, и обсудили их характерные черты в рамках виртуального дискурса массовых многопользовательских онлайн-игр.

Можно сделать заключение, что разные приёмы, используемые современными игроками в области онлайн-игр, рано или поздно перейдут в рамки повседневного общения среди этих людей и, поэтому, займут собственную установленную нишу в языкознании. Что, в свою очередь, означает, что исследование данных приёмов не только актуально, но и имеет возможность принести результаты в исследовании языковой картины мира немалого числа людей, играющих в компьютерные игры друг с другом посредством сети интернет.

Цель, поставленная нами в данной работе, а именно исследование виртуального языка в онлайн-играх с точки зрения лингвокультурологии, и кроме того, формирование словаря терминов на основе материалов, собранных в процессе исследования, была достигнута. Был составлен словарь (Приложение 1) и произведен анализ виртуального языка на основе онлайн видеоигр, пользующихся повсеместной популярностью на сегодняшний день. Кроме того, были достигнуты все задачи, поставленные нами в данном исследовании.

Список использованной литературы

1. Агапов О.Д. Виртуальность как проблема социальной философии[Текст]//URL: <http://ruslan.ksu.ru/phil/0-737566/026-029.pdf>
2. Арутюнова, Н.Д. Дискурс [Текст]/ Н.Д. Арутюнова // Лингвистический энциклопедический словарь / Гл. ред. В.Н. Ярцева - М.: Сов. Энциклопедия, 1990.–С. 136-137.
3. Балла, О. Человек возможный [Текст]/ О. Балла // Знание – сила. – 2002. – № 8 Игры XX века //URL:http://www.znanie-sila.ru/online/issue_1762.html.
4. Бахтин М.М. Проблема речевых жанров.[Текст] // Эстетика словесного творчества. М., 1979–423 с.
5. Бенвенист, Э. Общая лингвистика [Текст]/ Э. Бенвенист. – 3-е изд. – М.:Эдиториал УРСС, 2009. – 448 с.
6. Бергельсон М.Б. Конструирование Адресата в условиях виртуальной коммуникации [Текст] // Русский язык: исторические судьбы и современность. Труды и материалы. М., 2004
7. Берн, Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений; Люди, которые играют в игры. Психология человеческой судьбы[Текст]: пер. с англ. / Э. Берн. – СПб.: Лениздат, 1992. - 400 с.
8. Бочарова, Л. В. История ролевого движения в России - от Античности до Нового времени[Текст] /Л. В. Бочарова // Сайт свободных игровых коммуникаций. – 2005. // URL:<http://www.alexander6.ru/alexander6/166940>.
9. Бурлаков, И.В. Психология компьютерных игр[Текст] / И. В. Бурлаков // Наука и жизнь. –1999.– №5,6,8,9 // URL:<http://psynet.carfax.ru/texts/burlakov.htm>.
10. Вальтамский, Д. Ролевая субкультура в контексте виртуализации [Текст]/ Д. Вальтамский // Теория и практика ролевых игр: выступление на семинаре. – Санкт-Петербург, 2001. //URL: <http://darth.by.ru/articls/subkult.htm>.

11. Войскунский А.Е. Развитие речевого общения как результат применения Интернета [Текст]// Конференция "Социальные и психологические последствия применения информационных технологий".//URL: <http://psynet.by.ru/texts/voysk6.htm>

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

13. Горелов И.Н. Невербальные компоненты коммуникации [Текст]/ И.Н Горелов–Изд. 4-е. - М., 2009. - 112 с.

14. Грайс, Г.П. Логика и речевое общение[Текст] / Г.П. Грайс // Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 16. Лингвистическая прагматика. – М.: Прогресс, 1985.

15. Дейк, ван Т.А. Язык. Познание. Коммуникация : пер. с англ. / Т.А. ван Дейк. – М. : Прогресс, 1989. – 312 с.

16. Греймас А.Ж., Куртеж. Семиотика. Объяснительный словарь теории языка // Семиотика, 1983. – 528 с.

17. Дейк, ван Т.А. Стратегии понимания связного текста[Текст] / Т.А. ван Дейк, В. Кинч // Новое в зарубежной лингвистике. - М.: Прогресс, 1988. – Вып. 23. – С. 153-212.

18. Звегинцев, В.А. О цельнооформленности единиц текста[Текст] / В.А. Звегинцев // Известия АН СССР. Сер.литературы и языка. – 1980. – Т. 39. – № 1. – С. 13-21.

19. Демьянков, В.З. Текст и дискурс как термины и как слова обыденного языка[Текст] / В.З. Демьянков // Язык. Личность. Текст: сб. ст. к 70-летию Т.М. Николаевой / Ин-т славяноведения РАН; отв. ред. В.Н. Топоров. – М.: Языки славянских культур, 2005.– С. 34-55.

20. Карасик, В.И. О типах дискурса[Текст] / В.И. Карасик // Языковая личность: институциональный и персональный дискурс: сб. науч. тр. – Волгоград : Перемена, 2000 (а). – С. 5-20.

21. Киров, Е.Ф. Цепь событий – дискурс/текст – концепт[Текст] // Актуальные проблемы лингвистики и межкультурной коммуникации. Лингводидактические аспекты МК: материалы науч. сессии фактаЛиМКВолГУ. – Волгоград, апрель 2003: сб. науч. ст. – Волгоград: Изд-во «Волгоград», 2004. – Вып. 2. – С. 29-41.

22. Кибрик, А.Е. Язык[Текст] / А.Е. Кибрик // Лингвистический энциклопедический словарь. – М.; 1990.–С. 604-606

23. Костырко, В. Когда даешь слишком много свободы, – это нервирует (интервью с Николаем Дыбовским) / В. Костырко // ПОЛИТ.РУ [Прагматика культуры]. – 2007.

24. Кубрякова, Е.С. О контурах новой парадигмы знания в лингвистике [Текст]/ Е.С. Кубрякова, О.В. Александрова // Структура и семантика художественного текста: доклады VII междунар. конф.– М., 1999. - С. 186-197.

25. Лабунская В.А. Невербальное поведение [Текст]/ В.А. Лабунская– Ростов - на - Дону: издательство Ростовского университета, 1986.–С. 5-35.

26. Медведев, Е.А. Субкультура участников ролевых игр и игровые модели как фактор социализации личности / Е.А. Медведев // Россия и социальные изменения в современном мире: материалы междунар. науч. конф. «Ломоносов 2004». Т. 1. – М.: Макс пресс, 2004 // Электронная библиотека социологического факультета МГУ им. М.В.Ломоносова //URL:<http://lib.socio.msu.ru/l/library?e=d-000-00---0lomon--00-0-0-0prompt-10--4-----0-11--1-ru-50---20-about---00031-001-1-0windowsZz-1251-00&cl=CL3.3&d=HASH936463c7ece8e05186d09a.2.27&gc=1.> -

27. Максимов, Е. Почему не стоит играть?[Текст] / Е. Максимов // Сайт свободных игровых коммуникаций, 2002

28. Муравлянский, Д. Методическое пособие по ролевым играм для начинающих[Текст] / Д. Муравлянский // Сайт свободных игровых коммуникаций, 2003.

29. Немов, Р.С. Психология : учеб. для студ. высш. пед. учеб. заведений : в 3 кн. – 4-е изд. [Текст] / Р.С. Немов. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2001. – Кн. 2: Психология образования. – 608 с.
30. Пажитнов, А.П. Логическая структура компьютерной игры [Текст] / А.П. Пажитнов // Микро-процессорные средства и системы. – 1987. – Вып. 3
31. Пиз Аллан. Язык телодвижений: как читать мысли других людей по их жестам [Текст] / Алан Пиз – М.: Ай - Кью, 1995. – 257 с.
32. Пиз Аллан. Язык жестов: увлекательное пособие для деловых людей. [Текст] / Алан Пиз – М.: Ай - Кью, 1992. – 112 с.
33. Почепцов, Г.Г. Теория коммуникации / Г.Г. Почепцов. – М.: Рефл-бук Ваклер, 2006. – 651 С.
34. Потапова, Р.К. Речь: коммуникация, информация, кибернетика: учеб. пособие / Р.К. Потапова. – 4-е изд. – М.: ЛИБРОКОМ, 2010. – 568 С.
35. Психологический лексикон. Энциклопедический словарь в шести томах [Текст] / ред.–сост. Л.А. Карпенко ; под общ. ред. А.В. Петровского. – Москва : ПЕР СЭ, 2007. – 176 С.
36. Психология общения: энцикл. Словарь [Текст] / под общ. ред. А.А. Бодалева. – Москва : Когито-Центр, 2011. – 237 С.
37. Рюкле Хорст. Ваше тайное оружие в общении: мимика, жест, движение [Текст] / Хорст Рюкле – М.: Интерэксперт: Инфра, 1996. – 187 с.
38. Сухих, С.А. Личность в коммуникативном процессе [Текст] / С.А. Сухих. – Краснодар, 2004. – 155 С.
39. Степанов, Ю.С. Альтернативный мир, Дискурс, Факт и Принцип причинности [Текст] / Ю.С. Степанов // Язык и наука конца 20 века. – М.: РАН, 1996. – С. 35-73.
40. Харрис З. Дискурс. Анализ [Текст] / З. Харрис, 1952.
41. Хейзинга, Й. *Homo ludens*. В тени завтрашнего дня [Текст] / Й. Хейзинга; пер с нидерл., Общ ред. и послесл. Г. М. Тавризян. – М.: Издательская группа «Прогресс»: «прогресс-академия», 1992. – 464 с.

42. Charaudeau, P. Langage et discours [Текст] / P. Charaudeau. – Paris: Hachette, 1983.

43. T.A. van Dijk Ideology: A Multidisciplinary Approach. London: Sage, 1998. – 365 с.

44. Nedorezova D.D., Brikunova O.Y., SLANG OF ONLINE GAMERS [Текст] / Nedorezova D.D., Brikunova O.Y. // Сборник материалов XV Международной научно-практической конференции студентов и молодых ученых. / под ред. С.А. Песоцкой, pp. 55-58 – 2015. 21 мая.

45. Vdovichenko, S.S. Let's speak modern gamer slang [Текст] / S. Vdovichenko // Вопросы современной лингвистики и методики обучения иностранным языкам в школе и в ВУЗе, pp. 79-84 Vol. 1. – 2015.

46. Yanchun Zhou, Yanhong Fan, A Sociolinguistic Study of American Slang [Текст] / Zhou Yanchun, Fan Yanhong // Theory and Practice in Language Studies, Vol. 3, No. 12, pp. 2209-2213. – 2013.

Список электронных ресурсов

47. ММО - игра «Star Wars: The Old Republic»: //URL:<http://www.swtor.com>

48. ММО - игра «World of Warcraft»: //URL:<https://worldofwarcraft.com>

49. ММО - игра «World Of Tanks»: //URL:<https://worldoftanks.ru>

50. ММО - игра «The Elder Scrolls Online»: //URL:<http://www.elderscrollsonline.com/en-gb/agegate>

51. Action - игра «Counter strike: Global offensive»: //URL:<http://store.steampowered.com/sub/54029>

52. RPG - игра «Dota 2»: //URL:<http://ru.dota2.com>

53. ММО - игра «Archage»: //URL:<https://aa.mail.ru>

54. Сайт онлан-игровой трансляции Twitch.tv//URL:<https://www.twitch.tv>

Словарь терминов виртуального языка и игрового сленга

Слово	Значение слова и его расшифровка
GGWP	(от англ. <i>good game, well players</i> – «хорошая игра и игроки») - обычно пишется после матча, или в случаях, когда команда хочет сдаться. Чаще всего используется в играх жанра RTS (стратегии в реальном времени) или RPG. Представители таких жанров: Dota2, League of Legends, Starcraft, Heroes of Newerth и др.
HP	(от англ. <i>health point</i> – «очки здоровья») - основная характеристика персонажа игрока. Здоровье персонажа уменьшается, когда ему наносят урон. Когда здоровье персонажа падает до нуля, он умирает. Используется во всех жанрах онлайн игр.
Afk	(от англ. <i>away from keyboard</i> – «вдали от клавиатуры/компьютера») - сокращение, с помощью которого вы даете понять другим игрокам, что на некоторое время отойдете от компьютера. Используется во всех жанрах онлайн игр.
LOL	(от англ. <i>laughing out loud</i>) - одно из базовых сокращений среди игроков, которое чаще всего используется в двух ситуациях. Первое - когда кто-то пошутил, и "lol" показывает, что вам смешно. Второе - когда кто-то сказал что-то нелепое, и в этом случае "lol" означает, что ваш хохот вызван глупостью игрока. Используется во всех жанрах игр, а также в повседневном языке.
OMG	(от англ. <i>oh my god</i> – «боже мой») - сокращение, используемое игроками для выражения своего удивления, разочарования. Используется во всех жанрах игр, а также в повседневном языке.
Bg	(от англ. <i>battleground</i> – «поле боя») - особая игровая зона, где персонажи игроков могут сражаться друг с другом. Используется чаще всего в играх жанра MMORPG. Представители данного жанра: Linage, World of Warcraft, Archage, Perfect world и др.

AOE	(от англ. <i>area of effect</i> – «воздействие по площади») - свойство умения, заклинания, предмета и т.д. воздействовать не на конкретную цель, а по определенной области, затрагивая всех (или определенное число) персонажей, находящихся в этой области.
PvP	(от англ. <i>player vs player</i> – «игрок против игрока») - бой между персонажами игроков (проходит в форме дуэли (1 на 1) или массового PvP с неограниченным количеством участников). Используется чаще всего в играх жанра MMORPG. Представители данного жанра: Linage, World of Warcraft, Archage, Perfect world и др.
PvE	(от англ. <i>player vs environment</i> – «игрок против окружающего мира») - стиль игры, при котором основной целью является выполнение квестов, убийство НПС (неигровых персонажей - монстров), прохождение подземелий и т.д. Используется чаще всего в играх жанра MMORPG. Представители данного жанра: Linage, World of Warcraft, Archage, Perfect world и др.
NPC	(от англ. <i>none-player character</i> – «персонаж, не управляемый игроком») - игровые персонажи, не управляемые игроком, например, торговцы. Также к НПС можно отнести и любых монстров, которых можно убивать, получая за это опыт или какую-либо добычу. Используется чаще всего в играх жанра MMORPG. Представители данного жанра: Linage, World of Warcraft, Archage, Perfect world и др.
Beta	(сокращение от «бета тестирование») - одна из стадий разработки игры, требующая привлечения большого количества игроков, которые смогут воссоздать как можно больше возможных игровых ситуаций для поиска и устранения багов. Используется во всех жанрах игр.

Buff	(от англ. <i>buff</i> – «поглащать») - тип заклинаний или умений персонажа игрока, увеличивающих его характеристики (или характеристики персонажей других игроков): защиту, урон, силу и т.д. Используется во всех жанрах игр.
creep	(от англ. <i>creep</i> - «ползать») - любые НПС (неигровые персонажи - монстры) в игре, которых можно убивать, получая за это опыт или какую-либо добычу. Чаще всего используется в играх жанра RTS (стратегии в реальном времени) или RPG. Представители таких жанров: Dota2, League of Legends, Starcraft, Heroes of Newerth и др.
drop	(от англ. <i>drop</i> – «ронять») – любые предметы, ресурсы или деньги, достаемые игроку после победы над НПС (неигровых персонажей - монстров). Используется чаще всего в играх жанра MMORPG. Представители данного жанра: Linage, World of Warcraft, Archage, Perfect world и др.
Tank	(«танк») - обобщенное название классов персонажей, обладающих большим количеством жизни, высоким показателем защиты и слабой атакой, способных принять на себя большой урон. Кроме того, у танка должны быть умения, с помощью которых он сможет «держать монстров на себе» (т.е. делать так, чтобы они атаковали только его, пока остальные члены группы их убивают). Чаще всего используется в играх жанра RTS (стратегии в реальном времени) или RPG. Представители таких жанров: Dota2, League of Legends, Starcraft, Heroes of Newerth и др.
raid	(от англ. <i>raid</i> – «рейд») - большое количество игроков (слияние нескольких групп), которые объединились для совместного достижения поставленной цели. Чаще всего игроки объединяются в рейды для набегов на врагов и прохождения самых сложных подземелий. Используется чаще всего в играх жанра MMORPG. Представители данного жанра: Linage, World of Warcraft, Archage, Perfect world и др.

Sup (support)	<p>(от англ. <i>support</i> – «поддержка») - служба поддержки, в состав которой входят люди, занимающиеся решением игровых вопросов, как правило, технического характера. (от англ. <i>support</i> – «поддержка») - группа персонажей, умения и заклинания которых предназначены для помощи другим персонажам (союзникам). К этой группе относятся персонажи с умениями лечить, повышать характеристики персонажей или их защиту. Чаще всего используется в играх жанра RTS (стратегии в реальном времени) или RPG. Представители таких жанров: Dota2, League of Legends, Starcraft, Heroes of Newerth и др.</p>
skill	<p>(от англ. <i>skill</i> – «умение») - активное (применяется по желанию игрока) или пассивное (действует постоянно) умение или способность персонажа игрока. Например, умение лечить или какой-либо особый удар. Как правило, с ростом уровня персонажа, у него появляются новые умения, а также улучшаются старые. Используется во всех жанрах игр.</p>
TP	<p>(от англ. <i>Teleport</i> - сокращение от «телепорт») - строение или НПС (неигровой персонаж), с помощью которого можно перенестись в какую-либо другую игровую зону. Используется чаще всего в играх жанра MMORPG. Представители данного жанра: Linage, World of Warcraft, Archage, Perfect world и др.</p>
noob	<p>(от англ. <i>newbie</i> – «новичок») - обычно не несет негативной оценки, а лишь указывает на малый опыт игрока в какой-то области знаний, либо в целом в игре. Любой игрок, начиная играть в какую-либо игру, является в ней «нубом» до того момента, пока не разберется в ней. Используется во всех жанрах игр.</p>

DPS	<p>(от англ. <i>damage per second</i> – «урон в секунду») - показатель, с помощью которого можно определить эффективность оружия, умения или заклинания. ДПС = урон/время, требуемое для его нанесения. Чем выше показатель, тем больше эффективность.</p> <p>Чаще всего используется в играх жанра RTS (стратегии в реальном времени) или RPG.</p> <p>Представители таких жанров: Dota2, League of Legends, Starcraft, Heroes of Newerth и др.</p>
Heal	<p>(от англ. <i>healer</i> – «целитель») - обобщенное название классов персонажей, обладающих особыми способностями, позволяющими восстанавливать здоровье персонажам других игроков.</p> <p>Используется во всех жанрах игр.</p>
FPS	<p>FPS / ФПС (от английского термина <i>Frames Per Second</i>) – это количество кадров за одну секунду на мониторе или же на экране телевизора, которое может выдать программное обеспечение видеокарты.</p> <p>Используется во всех жанрах игр.</p>
Teamspeak	<p>компьютерная программа, предназначенная для голосового общения в сети Интернет посредством технологии VoIP. От классического телефона отличается практически неограниченным количеством абонентов, разговаривающих одновременно.</p> <p>Чаще всего используется в играх жанра RTS (стратегии в реальном времени) или RPG и Action (shooter).</p> <p>Представители таких жанров: Dota2, League of Legends, Starcraft, Heroes of Newerth, Counter strike и др.</p>
bug	<p>(от англ. <i>bug</i> – «ошибка») - глюк или ошибка в игре. Например, не прорисованы ноги у персонажа игрока, или можно пройти сквозь стену, или не работает какое-то заклинание и т.д. Т.е. абсолютно любая неисправность в игре.</p> <p>Используется во всех жанрах игр.</p>

oneshot	(от англ. <i>one shot</i> «один выстрел») - убийство персонажа игрока с помощью одного удара, выстрела или умения, или наоборот, когда кто-либо умирает от одного удара босса или обычного монстра. Используется чаще всего в играх жанра MMORPG. Представители данного жанра: Linage, World of Warcraft, Archage, Perfect world и др.
donate	(от англ. <i>donate</i> – «пожертвования») - реальные деньги, вкладываемые игроками в игру. Эти деньги возмещаются какими-либо игровыми бонусами, которые позволяют ускорить развитие персонажа, купить новое оружие, получить доступ к новым функциям игры и т.д. Используется во всех жанрах игр.
doublekill	Случай, когда игрок убивает подряд 2 и больше противников, за что получает дополнительные очки. Чаще всего используется в играх жанра RTS (стратегии в реальном времени) или RPG и Action (shooter). Представители таких жанров: Dota2, League of Legends, Starcraft, Heroes of Newerth, Counter strike и др.
PK	(от англ. <i>player killing</i> – «убийца игроков») - игрок, целенаправленно убивающий персонажей других игроков. Как правило, целью PK становятся персонажи, чьи уровни намного ниже чем их собственный. Используется чаще всего в играх жанра MMORPG. Представители данного жанра: Linage, World of Warcraft, Archage, Perfect world и др.
headshot	(от англ. <i>head shot</i> - «выстрел в голову») - убийство противника одним выстрелом в голову. Чаще всего используется в играх жанра Action. Представитель: Counter Strike
offtop	(от англ. <i>off topic</i> – «вне темы») - любое сообщение, выходящее за рамки обсуждаемой темы. Используется во всех жанрах игр.

party	<p>(от англ. <i>party</i> – «группа») - несколько игроков (как правило от двух до пяти), которые объединились для совместного достижения поставленной цели. В некоторых играх группы так же могут объединяться друг с другом, образуя рейды.</p> <p>Используется чаще всего в играх жанра MMORPG.</p> <p>Представители данного жанра: Linage, World of Warcraft, Archage, Perfect world и др.</p>
crit	<p>(сокращение от <i>critical strike</i> - «критический удар») - удар оружием, умением или заклинанием, урон от которого больше обычного в 2-5 раз. Каждый удар с некоторой вероятностью может стать критическим.</p> <p>Используется чаще всего в играх жанра MMORPG.</p> <p>Представители данного жанра: Linage, World of Warcraft, Archage, Perfect world и др.</p>
event	<p>(от англ. <i>event</i> – «событие») - какое-либо нестандартное мероприятие в игре, проводимое администрацией или самими игроками.</p> <p>Используется чаще всего в играх жанра MMORPG.</p> <p>Представители данного жанра: Linage, World of Warcraft, Archage, Perfect world и др.</p>
set	<p>(от англ. <i>set</i> – «комплект») - комплект предметов экипировки персонажа. Как правило, в сет может входить от двух до шести предметов обмундирования (шлем, перчатки, ботинки, штаны и т.д.), при одновременном экипировании которых персонаж получает какой-либо дополнительный бонус.</p> <p>Используется чаще всего в играх жанра MMORPG.</p> <p>Представители данного жанра: Linage, World of Warcraft, Archage, Perfect world и др.</p>
spawn	<p>(от англ. <i>respawn</i> – «возрождение») - определенное место, в котором появляется какой-либо предмет, или НПС (неигровой персонаж - монстр). Используется чаще всего в играх жанра MMORPG.</p> <p>Представители данного жанра: Linage, World of Warcraft, Archage, Perfect world и др.</p>

farm	<p>(от англ. <i>farming</i> – «ферма») - долгое и занудное убийство НПС (неигровых персонажей - монстров) с определенной целью (получение опыта, добыча ресурсов и др.).</p> <p>Используется чаще всего в играх жанра MMORPG. Представители данного жанра: Linage, World of Warcraft, Archage, Perfect world и др.</p>
flood	<p>(от англ. <i>flood</i> – «наводнение») - несколько бессмысленных (не несущих никакой полезной информации) сообщений в чат или форум подряд.</p> <p>Используется во всех жанрах игр, а также в повседневном языке.</p>
lvl	<p>(от англ. <i>level</i> – «уровень») - одно из базовых понятий среди игроков, может означать уровень вашего персонажа в игре, уровень какого-либо навыка, любого неигрового персонажа (НПС), уровень какого-либо предмета и т.д.</p> <p>Используется во всех жанрах игр.</p>
stun	<p>(от англ. <i>stun</i> – «оглушение») - способность персонажа игрока (умение, заклинание) или оружия выводить цель (персонажа другого игрока, или НПС) из строя на некоторое время. Во время оглушения цель не может двигаться или совершать какие-либо действия.</p> <p>Используется чаще всего в играх жанра MMORPG. Представители данного жанра: Linage, World of Warcraft, Archage, Perfect world и др.</p>
IC	<p>(от англ. <i>In character</i>) – вести себя так, будто вы и есть персонаж игры.</p> <p>Используется чаще всего в играх жанра MMORPG. Представители данного жанра: Linage, World of Warcraft, Archage, Perfect world и др.</p>
cheater	<p>(от англ. <i>cheater</i> – «мошенник») - игрок, ведущий нечестную игру, использующий специальные команды, баги или уязвимости в игровом процессе, дающими ему преимущество в игре.</p> <p>Чаще всего используется в играх жанра Action. Представитель: Counter Strike</p>

cast	<p>(от англ. <i>cast</i> – «метать») - использование заклинаний персонажем или НПС (неигровым персонажем).</p> <p>Используется чаще всего в играх жанра MMORPG. Представители данного жанра: Linage, World of Warcraft, Archage, Perfect world и др.</p>
trade	<p>(от англ. <i>trade</i> – «торговля») - окно торговли между персонажами двух игроков.</p> <p>Используется чаще всего в играх жанра MMORPG. Представители данного жанра: Linage, World of Warcraft, Archage, Perfect world и др.</p>
RDD	<p>(от англ. <i>range damage dealer</i> – «наносящий урон с расстояния») - обобщенное название классов персонажей, специализирующихся на нанесении большого урона по цели с расстояния. Как правило, имеют небольшое количество здоровья и слабую защиту.</p> <p>Чаще всего используется в играх жанра RTS (стратегии в реальном времени) или RPG и Action (shooter).</p> <p>Представители таких жанров: Dota2, League of Legends, Starcraft, Heroes of Newerth, Counter strike и др.</p>
bots	<p>игрок, управляемый компьютером, компьютерным скриптом. Также может иметься ввиду плохой игрок, интеллект которого сравним с интеллектом управляемого компьютером игрока.</p> <p>Чаще всего используется в играх жанра RTS (стратегии в реальном времени) или RPG и Action (shooter).</p> <p>Представители таких жанров: Dota2, League of Legends, Starcraft, Heroes of Newerth, Counter strike и др.</p>

Dmg	<p>(от англ. <i>damage</i> – «урон») - количество очков здоровья, которое вы сможете отнять у противника, если нанесете ему удар, наложите заклинание или примените атакующее умение. Урон указывается для любого оружия, атакующего умения или заклинания в игре.</p> <p>Используется чаще всего в играх жанра MMORPG. Представители данного жанра: Linage, World of Warcraft, Archage, Perfect world и др.</p>
Jumpshot	<p>(от англ. <i>jump</i> – «прыжок» + <i>shot</i> – «выстрел») - стрелять или использовать какое-либо умение персонажа во время прыжка, что способствует некоторому замешательству противника.</p> <p>Чаще всего используется в играх жанра Action. Представитель: Counter Strike</p>
WTB	<p>(от англ. <i>want to buy</i> – «хочу купить») - одно из сокращений среди игроков, используемое при желании покупки какого-либо предмета.</p> <p>Используется чаще всего в играх жанра MMORPG. Представители данного жанра: Linage, World of Warcraft, Archage, Perfect world и др.</p>
WTS	<p>(от англ. <i>want to sell</i> – «хочу продать») - одно из сокращений среди игроков, используемое при желании продажи какого-либо предмета.</p> <p>Используется чаще всего в играх жанра MMORPG. Представители данного жанра: Linage, World of Warcraft, Archage, Perfect world и др.</p>
Mdef	<p>(от англ. <i>magic defence</i> – «защита от магии») - одна из основных характеристик персонажа игрока. Чем больше магическая защита у персонажа, тем меньше урона от заклинаний он получает в бою.</p> <p>Чаще всего используется в играх жанра RTS (стратегии в реальном времени) или RPG и Action (shooter).</p> <p>Представители таких жанров: Dota2, League of Legends, Starcraft, Heroes of Newerth, Counter strike и др.</p>

MP	(от англ. <i>mana point</i> – «очки маны») - основная характеристика персонажа игрока. Мана - это ресурс персонажа, некая магическая энергия, которая расходуется на различные заклинания и другие магические способности персонажа. Используется чаще всего в играх жанра MMORPG. Представители данного жанра: Linage, World of Warcraft, Archage, Perfect world и др.
def	(от англ. <i>defence</i> – «защита») - одна из основных характеристик персонажа игрока. Чем больше защита у персонажа, тем меньше урона он получает в бою. Используется чаще всего в играх жанра MMORPG. Представители данного жанра: Linage, World of Warcraft, Archage, Perfect world и др.
guide	(от англ. <i>guide</i> – «руководство») - статья, описывающая одну из сторон игры. Используется чаще всего в играх жанра MMORPG. Представители данного жанра: Linage, World of Warcraft, Archage, Perfect world и др.
IMBA	(от англ. <i>imbalance</i> – «дисбаланс») - недоработка игры, при которой один класс персонажей объективно сильнее других классов. Используется чаще всего в играх жанра MMORPG. Представители данного жанра: Linage, World of Warcraft, Archage, Perfect world и др.
tnx	(от англ. <i>thanks</i> – «спасибо») - одно из сокращений среди игроков, используемое для выражения благодарности. Используется во всех жанрах игр, а также в повседневном языке.
pet	(от англ. <i>pet</i> - «любимец») - питомец, который может быть вызван игроком для помощи своему персонажу. Используется чаще всего в играх жанра MMORPG. Представители данного жанра: Linage, World of Warcraft, Archage, Perfect world и др.
HG	(от англ. <i>high ground</i> – «возвышенность») - возвышенность над какой-либо областью в игре. Чаще всего используется в играх жанра Action. Представитель: Counter Strike

Camper	(от англ. <i>to camp</i> – «разбить лагерь») - игрок, избегающий прямых столкновений с другими игроками, предпочитающий отсиживаться в труднодоступных местах карты с хорошим обзором, удобных для внезапного нападения на заведомо не готового к бою противника. Чаще всего используется в играх жанра Action. Представитель: Counter Strike
CTF	(от англ. <i>Capture the Flag</i> – «захват флага») - один из режимов в командных играх, в котором целью является захват флага соперника и доставка его на свою базу. Используется чаще всего в играх жанра MMORPG. Представители данного жанра: Linage, World of Warcraft, Archage, Perfect world и др.
OMW	(от англ. <i>on my way</i> – «в пути») - сокращение, используемое игроками для информирования о том, что их персонаж уже направляется в определенное место назначения. Используется во всех жанрах игр.
LOS	(от англ. <i>line of sight</i> – «линия видимости») - поле зрения НПС (неигрового персонажа - монстра), при попадании игрока в которую, НПС начинает нападать на него. Используется чаще всего в играх жанра MMORPG. Представители данного жанра: Linage, World of Warcraft, Archage, Perfect world и др.
CUL8R	Сокращение от англ. See you later
NM	Сокращение от англ. Never mind
T2YL	Сокращение от англ. Talk to you later
N1	Сокращение от англ. Nice