

СТРУКТУРА И ЯЗЫКОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ ВИРТУАЛЬНОГО ДИСКУРСА (НА МАТЕРИАЛЕ WORLD OF WARCRAFT)

К.С. Ганина, Д.Д. Кузнецова

Самарский университет государственного управления «МИР», Самара, Россия

Обоснование. В силу того, что глобальное распространение технологий началось относительно недавно, сам фактор «виртуальности» — достаточно молодое явление. «Виртуальный» подразумевает существование в рамках компьютерных технологий, создающих определенную искусственную сферу существования. Следовательно, виртуальную коммуникацию вряд ли получится сравнить и назвать живым общением между людьми. Пользователи выстраивают свое виртуальное присутствие с помощью конструкции адресата при помощи воображения и реального жизненного опыта, чему присущи стереотипы и психологические специфики человеческого поведения [1]. Массовые многопользовательские онлайн-игры (ММО) сочетают в себе все черты и характеристики виртуального дискурса [2], в более простом понимании игры ориентированы на человеческую социальную деятельность [3]. Поджанр ММО с уклоном в отыгрыш роли (ММОППГ) формируют отдельную субкультуру и, как следствие, свой собственный специфический игровой дискурс [4].

Цель — рассмотреть и выявить специфику виртуального игрового дискурса на примере массовой многопользовательской игры World of Warcraft с позиции лингвистики.

Методы. Игровой дискурс на языковом уровне состоит из разговорной и игровой лексики. Однако слой игровой лексики также имеет свой собственный подраздел — специфическая лексика самой игры. Обычно в нее входят имена собственные, названия игровых локаций, особые определения персонажей игроков и т. д. Чтобы мы смогли лучше различать специфические слои лексики виртуального игрового дискурса, поподробнее изучим систему чата и его тематические сферы общения в одной из самых влиятельных игр жанра MMORPG — World of Warcraft от Blizzard Entertainment. Множество ее идей способствовали становлению, развитию и расширению коммуникационного функционала онлайн-игр. В качестве примера на рассмотрение трех слоев специфической лексики мы выделили сообщения игроков, искавших для совместного досуга других соигроков, распределили примеры лексики и расшифровали ее (см. таблицу).

Таблица. Пример употребления игровой лексики в чате игры World of Warcraft

Оригинал	Расшифровка
[6. Поиск спутников] [Темнолика]: ГМ хм нид сова или маг 260+ (1 анр) [6. Поиск спутников] [Ежжик]: ОНЯ 10 нид дд [Гильдия] [Термихантер]: 1 рдд гдкп цлк 25	[6. Поиск спутников] [Темнолика]: В Гномреган героической сложности нужен друид специализации «Баланс» или маг с суммарным уровнем экипировки 260 и больше (1 раз без распределения награды, я все себе заберу) [6. Поиск спутников] [Ежжик]: На сражение против Ониксии составом на 10 человек нужен тот, кто будет наносить урон [Гильдия] [Термихантер]: Нужен 1 наносящий урон на расстоянии, распределим награду в формате аукциона между участниками-согильдийцами, идем в Цитадель Ледяной Короны составом в 25 человек

Результаты. Произведен подсчет соответствующих игровому дискурсу лексем примера из таблицы: 1 разговорная лексема, 4 общепринятых для всех представителей жанра ММОППГ и 6 — для World of Warcraft. Транслитерация разговорной лексемы состоит из трех символов, что уменьшает количество набираемых букв и ускоряет сам процесс набора текста, сохраняя смысл. То же самое относится к остальным лексемам: лексика ММОППГ в данном контексте называет роль и требования к игрокам-соискателям, лексика World of Warcraft уточняет требования, понимаемые для ее игроков.

Выводы. Игровая специальная лексика помогает донести максимум информации в максимально сжатом формате. Основная номинация и применение специфической лексики использовалось для сжатой

конкретизации, а именно: факт поиска людей, в какое место игрового мира и с какой целью отправитель ищет других игроков, сколько человек и с какой ролью ему требуется.

Ключевые слова: дискурс; виртуальный дискурс; массовая многопользовательская онлайн-игра; тематические каналы; специфическая лексика.

Список литературы

1. Карасик В.И. О типах дискурса // Языковая личность: институциональный и персональный дискурс: сборник научных трудов. Волгоград: Перемена, 2000. С. 5–20.
2. Гриценко Л.М. Особенности виртуального дискурса // Молодой ученый. 2011. № 6. Т. 2. С. 17–20.
3. Берн Э. Игры, в которые играют люди. (Психология человеческих взаимоотношений). Санкт-Петербург: Лениздат, 1992.
4. Медведев Е.А. Субкультура участников ролевых игр и методы исследования ее воздействия на личность // Россия и социальные изменения в современном мире: материалы Междунар. науч. конф. «Ломоносов 2004». Т. 1. Москва: Макс Пресс, 2004

Сведения об авторах:

Ксения Сергеевна Ганина — студентка, группа МЛ-20, 2 курс, факультет лингвистики; Самарский университет государственного управления "МИР", Самара, Россия. E-mail: 6.myras.9@gmail.com

Дарья Дмитриевна Кузнецова — научный руководитель, доцент кафедры теории и практики перевода; Самарский университет государственного управления "МИР", Самара, Россия. E-mail: kinokuzneca@gmail.com