

КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ДИСКУРС КАК РАЗНОВИДНОСТЬ КОМПЬЮТЕРНОЙ КОММУНИКАЦИИ

COMPUTER GAMES DISCOURSE AS AN ASPECT OF COMPUTER COMMUNICATION

I. Korolev

Summary. The article examines main approaches to the definition of the «computer discourse» notion and highlights the necessity of definition and analyzing of the computer games discourse as a separate phenomenon of virtual communication due to significant peculiarities of the analyzed communication. Main characteristics of the computer discourse were analyzed in the article in comparison with peculiarities of the computer games discourse. The main results of the research carried out are the characteristics of the computer games communication.

Keywords: computer communication, computer games discourse, discourse relations, computer games communication, computer discourse, discourse analysis.

Королев Игорь Олегович

Аспирант,

Кубанский государственный университет (Краснодар)

grkriv@gmail.com

Аннотация. В статье рассматриваются основные подходы к определению понятия «компьютерный дискурс» и выделяется необходимость определения и исследования компьютерно-игрового дискурса в качестве отдельного феномена виртуальной коммуникации ввиду наличия особенностей исследуемой коммуникации. В статье проанализированы основные характеристики компьютерного дискурса в сопоставлении их с таковыми в компьютерно-игровом дискурсе. Основными выводами проведенного исследования являются характеристики, присущие компьютерно-игровой коммуникации.

Ключевые слова: компьютерная коммуникация, компьютерно-игровой дискурс, дискурсивные отношения, компьютерно-игровая коммуникация, компьютерный дискурс, дискурсивный анализ.

Стремительное развитие информационных технологий создает новые формы межличностной и межкультурной коммуникации. Компьютерная коммуникация открывает новые грани в человеческом общении, порождая новые дискурсивные практики, в которых язык подвергается большим изменениям и, несмотря на то, что понятие «компьютерный дискурс» вошло в науку о языке сравнительно недавно, уже существует немало работ, в которых это понятие изучается. Так, например, А.И. Самаричева понимает компьютерный дискурс, как «всю совокупность текстов, объединённых общей тематикой, связанной с современными информационными технологиями» [7, с. 71], то есть под данное определение попадают все тексты, тем или иным образом связанные с компьютерными технологиями. Однако, такое общее определение, по нашему мнению, не отвечает современным темпам развития компьютерной сферы, в которой большое развитие получили различные аспекты компьютерных технологий. С их развитием происходит естественное разграничение областей, в которых функционирует дискурс. Например, «компьютерно-игровой дискурс», появившийся на стыке компьютерного дискурса и дискурса компьютерных игр. Таким образом, углубив определение, данное А.И. Самаричевой, мы можем определить компьютерно-игровой дискурс как всю совокупность текстов, объединённых общей тематикой, связанной с компьютерными играми различных жанров.

Несмотря на общую освещенность изучаемых аспектов, лингвистические процессы в рамках компьютерно-игрового опыта никогда не изучались именно с точки зрения языкознания. Конечно, сфера информационных технологий и, в частности, компьютерного дискурса и сопутствующих языковых процессов давно привлекает внимание ученых [Кондрашов П.Е. 2004; Галичкина Е.Н. 2004; Хуснуллина Ю.А. 2012; Антонова С.Н. 2004 и др.], а аспекты компьютерных игр изучаются, но с точки зрения антропологического и психологического аспекта [Гутман И.Е. 2009; Омельченко Н.В. 2011; Тимофеева Л.П. 2004]. Таким образом компьютерно-игровой дискурс и дискурсивные процессы, протекающие в нем, остаются недостаточно разработанными. Предметом данного исследования является непосредственно компьютерно-игровой дискурс, а основной целью — выделение схожести и специфических различий и признаков компьютерно-игрового дискурса в сравнении с компьютерным дискурсом. Для достижения цели потребовалось решить следующие задачи:

1. изучить современные подходы к анализу и описанию компьютерного дискурса.
2. методами сравнительного и лингвистического анализа выделить характеристики и особенности компьютерно-игрового дискурса в сравнении с компьютерным.

Несмотря на то, что изучению понятия «дискурс» посвящено немало работ (Schiffirin [10]; Макаров [6]; Карасик [4]), в которых исследуется как само понятие, так и соотношения «дискурса» и «текста», а также рассматриваются виды институционального общения в сравнении с дискурсом, существует необходимость определения подхода к пониманию сущности дискурса, чтобы выделить специфические черты компьютерно-игрового дискурса. Вслед за Е. Н. Галичкиной, которая выделяет коммуникативный, структурно-синтаксический, структурно-стилистический и социально-прагматический подходы [2], мы полагаем, что дискурс — это многоплановое явление, которое может рассматриваться в рамках каждого из этих аспектов. Так, в рамках коммуникативного подхода дискурс исследуется как вербальное общение, диалог и т.д. [10], в структурно-синтаксическом плане — это фрагмент текста, превышающий уровень предложения [3], в структурно-стилистическом — нетекстовая организация разговорной речи [8], в социально-прагматическом — текст, погруженный в ситуацию общения [1].

Компьютерно-игровой дискурс с развитием компьютерных технологий выделяется и обособляется как средство электронного общения, объединяя в себе признаки как всех видов институционального дискурса, так и самого компьютерного дискурса, описанных Е. Н. Галичкиной, определяя при этом собственные характерные черты жанра компьютерно-игрового общения.

Наиболее подходящей для анализа компьютерно-игрового дискурса нам представляется модель компьютерной коммуникации, разработанной Е. Н. Галичкиной, в которой компьютерная коммуникация разделяется по нескольким признакам:

1. по признаку масштабности;
2. по времени;
3. по форме;
4. по способу контакта;
5. по каналу передачи и восприятия информации [2, с. 57].

Также Е. Н. Галичкина выделяет следующие признаки компьютерного дискурса: 1) электронный сигнал как канал общения; 2) виртуальность; 3) дистантность; 4) опосредованность; 5) высокая степень проницаемости; 6) наличие гипертекста; 7) креолизованность компьютерных текстов; 8) преимущественно статусное равноправие участников; 9) передача эмоций, мимики, с помощью «смайликов»; 10) объединение различных типов дискурса; 11) специфическая компьютерная этика [2, с. 59].

Таким образом, обозначив теоретическую базу для исследования, мы определяем выделение схожести и специфических различий и признаков компьютер-

но-игрового дискурса в сравнении с компьютерным дискурсом как основную цель данной работы. Предметом данного исследования является компьютерно-игровой дискурс, а материалом для исследования стали два социально-игровых проекта компании-разработчика под названием «Plarium» («Плариум») [11] с ежедневной аудиторией активных пользователей в размере 250 миллионов игроков. Компания специализируется на разработке игр в жанре «стратегия в реальном времени» на мобильных устройствах. Материалы по проектам («Vikings: War of Clans» («Викинги: война кланов») [11] и «Throne: Kingdom at War» («Трон: королевство в войне») [12]), а именно игровые тексты, тексты общих чатов, глоссарии терминов, были предоставлены компанией для лингвистического анализа и, находясь в открытом доступе в играх, не являются предметом коммерческой тайны компании.

Компьютерно-игровой дискурс многогранен и объединяет в себе характеристики, которые присущи другим видам коммуникации, и его необходимо рассматривать с нескольких точек зрения, а именно метаигровой и непосредственно игровой. Под метаигровой точкой зрения мы понимаем дискурсивные отношения, реализуемые участниками коммуникации, которые непосредственно создают игровой мир, создавая феномен игрового дискурса. В данном исследовании рассматривается только игровой аспект, так как метаигровой дискурс во многом совпадает с деловым дискурсом и, по нашему мнению, должен исследоваться отдельно.

Так, концепция масштабности, присущая компьютерному дискурсу, проявляет свои признаки здесь, но в другом аспекте, а именно:

- ◆ массовая коммуникация, но не со всем миром, а с определенной, ограниченной по численности социальной группой, объединенной в эту самую группу по различным характеристикам; в исследуемом материале дифференциация социальной группы происходит по признаку населенности игрового мира и ограничивается в среднем 50000 игроков, причем разделение происходит только по названному критерию, что не исключает попадание в социальные группы игроков разных национальностей. В игровом сообществе такой отдельно взятой группы коммуникация осуществляется преимущественно на английском языке, что реализуется только в массовой коммуникации.
- ◆ групповая коммуникация, реализуемая в отдельных социально-языковых группах, объединенных одним языком, реалиями и, как правило, целью. Так называемые «кланы» (группа игроков по одним знаменем, выстраивающая свою игру и поведение в качестве союзников) реализуют

групповую черту масштабности компьютерно-игровой коммуникации.

В выделении внутриличностной коммуникации, на наш взгляд, нет необходимости, так как общение между игроком и устройством, на котором он играет, относится скорее к метаигровому аспекту, который определяет то, каким именно образом игрок будет взаимодействовать с интерфейсом игры.

Что касается временного фактора, то Е. Н. Галичкина выделяет краткую и неограниченную коммуникацию, что, на наш взгляд, не применимо к игровому дискурсу. В данном случае дискурсивные отношения реализуются скорее наряду с длительностью игровой сессии каждого отдельно взятого игрока. Классификация игрового дискурса в исследуемом материале по времени была бы некорректной и не отражающей действительность. Так, временной фактор не является характерной чертой игрового дискурса и зависит от длительности игровой сессии отдельно взятого игрока.

По формальной структуре компьютерная коммуникация разделяется на письменную и устную, что также не полностью реализуется в игровом дискурсе. Хотя устная коммуникация несомненно имеет весомые преимущества для координации действий игроков (скорость передачи информации, скорость реагирования на высказывания, скорость осмысления информации на слух), письменная коммуникация является преимущественной характерной чертой взаимодействия игроков, что объясняется конвенциональным подходом к виртуальной коммуникации, позаимствованный игровым дискурсом из компьютерного, в частности из электронных средств для обмена мгновенными сообщениями и чатов.

По способу контакта игровое общение ничем не отличается от компьютерного, представляющего собой опосредованную коммуникацию, так как оно осуществляется с помощью технического средства. В данном случае в качестве технического средства выступает либо мобильное устройство, либо персональный компьютер.

По каналу передачи и восприятия информации компьютерная коммуникация разделяется на актуальную, т.е. общение с реальными, известными людьми, и виртуальную, т.е. общение с неизвестными и воображаемыми собеседниками [2, с. 57]. Такое определение, данное Е. Н. Галичкиной, на наш взгляд, наиболее полно подходит для игрового дискурса, однако с той поправкой, что актуальное общение в данном случае происходит между двумя реальными игроками, а виртуальное реализуется по модели игрок-игра, то есть общение игрока с внутриигровыми персонажами посредством запрограммированных диалогов. При таком подходе к характерной

черте игровой коммуникации будет относиться актуальность и виртуальность, но только лишь в аспекте коммуникации игрок-игра, тогда как виртуальность, с другой стороны, в большой степени присуща метаигровому дискурсу.

Таким образом, компьютерно-игровой коммуникации присущи характеристики масштабности (массовая и групповая коммуникация), формы (письменная коммуникация), опосредованности, актуальности (коммуникация игрок-игрок) и виртуальности (коммуникация игрок-игра).

Выделенные Е. Н. Галичкиной признаки компьютерного дискурса требуют уточнения для более полного описания компьютерно-игровой коммуникации:

1) компьютерно-игровой дискурс технически невозможен без компьютера или мобильного устройства (смартфона), поэтому определение электронного сигнала не оставляет сомнений, однако передача электронного сигнала — общий принцип реализации данной дискурсивной группы. Характерным признаком именно компьютерно-игрового дискурса является использование чатов и внутриигровых текстов как основного канала передачи информации;

2) как было описано ранее, игровому дискурсу присущи как актуальность (игрок-игрок), так и виртуальность (игрок-игра), поэтому характерным признаком игрового дискурса можно назвать как первое, так и второе;

3) игровой дискурс реализуется удаленно и только так, никогда не переходя в непосредственную реальную реализацию, поэтому выделяемый признак дистантности является, на наш взгляд одной из основных характерных черт компьютерно-игрового дискурса;

4) выделение опосредованности как отдельной характеристики, на наш взгляд, излишне, так как дистантность не может реализовываться без признака опосредованности и, более того, подразумевает ее. Таким образом, дистантность и техническая опосредованность будут объединены в один признак;

5) высокая степень проницаемости присуща игровому дискурсу, однако, на наш взгляд, с некоторыми поправками, чем то, как она понимается Е. Н. Галичкиной. В игровой коммуникации высокая степень проницаемости реализуется посредством общения любого игрока с любым другим игроком, независимо от социальных, политических, экономических или любых других факторов. В исследуемых языковых сообществах наблюдается высокая степень проницаемости в том смысле, что каждый игрок имеет возможность обмениваться информаци-

ей с любым другим игроком. Конечно, в рамках игровых сообществ игроки склонны выстраивать иерархические отношения в концепциях игровых «кланов», однако у каждого есть принципиальная возможность реализовать коммуникативные потребности с каждым [5].

б) наличие гипертекста является неотъемлемой частью как компьютерного дискурса, так и игрового, однако в игровом дискурсе гипертекстуальные ссылки понимаются и реализуются в двух разных аспектах: 1) конвенциональные гипертекстуальные ссылки во внутриигровых текстах; 2) гипертекстуальные ссылки в игровых чатах, например, ссылка на координаты игрока на карте. Гипертекстуальность в игровом дискурсе имеет те же принципы работы, однако фактически реализуется в другом формальном виде, адаптированном под принципы моментального обмена сообщениями.

7) тексты игрового дискурса в высокой степени креолизованы, что объясняется необходимостью визуального подкрепления восприятия информации игроками, а также недостатком невербальных средств общения, компенсируемых за счет аватаров, картинок, иллюстраций и смайликов. Креолизованность, понимаемая как наличие в тексте графической информации, характерна для компьютерного дискурса в целом, приобретая еще большее социально-коммуникативное значение в игровом дискурсе, когда на основании визуального образа персонажа в игре, игрок компенсирует недостаток невербального воздействия и создает определенный виртуальный коммуникативный образ.

8) преимущественно статусное равноправие участников коммуникации необходимо рассматривать с различных точек зрения. Так, реализуя принцип проницаемости, игроки действительно равноправны в коммуникации, однако в то же время равноправие ограничивается выстраиванием иерархических отношений в игре, когда один игрок имеет больше возможностей, причем такое положение опосредовано игровыми средствами и механиками, поэтому, по нашему мнению, статусное равноправие участников коммуникации следу-

ет рассматривать в рамках принципа проницаемости, то есть общение каждого с каждым;

9) передача эмоций, мимики, с помощью «смайликов» в нашем представлении напрямую относится к креолизованности текстов компьютерно-игрового дискурса, поэтому ее выделение в качестве отдельного признака дискурса, по нашему мнению, излишне;

10) компьютерно-игровой дискурс, наряду с компьютерным, объединяет в себе различные типы дискурсов в силу того, что коммуникативные акты происходят между совершенно разными игроками. Игровой дискурс может включать в себя: обмен внутриигровой почтой (бытовой дискурс), официальное общение между кланами на основании игровых поведенческих ролей (деловой и политический дискурс, если речь идет о взаимодействии «кланов»), реклама своего клана или объявления о продаже внутриигровых ценностей (рекламный дискурс) и т.д.

11) специфическая игровая этика подразумевает определенный набор поведенческих правил, общающихся в игровой среде. Игровая этика зачастую определяется игровой ролью и иерархической позицией того или иного игрока на основании того, с какой стороны себя презентует человек, в условиях, которые отличаются от реальной социальной нормы. [9]

Таким образом, игровой дискурс, включая в себя элементы других типов дискурсов, имеет свою специфику и детализирует компьютерный дискурс, на основании чего мы выделяем его как отдельный подтип дискурса. Так, игровой дискурс имеет следующие признаки: 1) использование чатов и внутриигровых текстов как основного канала передачи информации; 2) актуальность коммуникации (игрок-игрок); 3) виртуальность коммуникации (игрок-игра); 4) дистантность; 5) проницаемость в разрезе каждый с каждым; 6) гипертекстуальность текстов и игровых чатов; 7) высокая степень креолизованности игровых текстов; 8) объединение различных типов дискурса; 9) ролевая игровая этика.

ЛИТЕРАТУРА

1. Арутюнова Н. Д. Дискурс // Лингвистический энциклопедический словарь. М.: Сов. энцикл., 1990. С. 136–137.
2. Галичкина Е. Н. Характеристики компьютерного дискурса. Оренбург: Вестник Оренб. ун-та, 2004. 5 с.
3. Звегинцев В. А. Предложение и его отношение к языку и речи. М.: Изд-во МГУ, 1976. 308 с.
4. Карасик В. И. Структура институционального дискурса // Проблемы речевой коммуникации. Саратов: Изд-во Саратов. ун-та, 2000. С. 25–33.
5. Кузюзов А. Б. Коммуникативные особенности дискурса компьютерных сетевых форумов // III Лазаревские чтения. Челябинск, 2006. С. 306–311.
6. Макаров М. Л. Интерпретативный анализ дискурса в малой группе. Тверь: Изд-во Твер. Ун-та, 1998. 200 с.
7. Самаричева А. И. Англоязычное влияние на немецкий компьютерный дискурс // Язык, коммуникация и социальная среда. Выпуск 1. Воронеж: Изд-во ВГУ, 2001. С. 71–74.
8. Сиротинина О. Б. Тексты, текстоиды, дискурсы в зоне разговорной речи // Человек — Текст — Культура. Екатеринбург, 1994. С. 105–125.

9. Шевченко И. Некоторые психологические особенности общения посредством Internet. (Казанский гос. университет, кафедра психологии факультета журналистики, социологии и психологии) [Электронный ресурс]. URL: <http://flogiston.ru/articles/netpsy/shevchenko> (дата обращения: 09.03.2018]
10. Schiffrin D. Approaches to Discourse. Oxford; Cambridge, Mass.: Basil Blackwell, 1994. 195 p.
11. Vikings: War of Clans — MMORPG Strategy Game — Plarium [Электронный ресурс]. URL: <https://plarium.com/ru/igri-strategii/vikings-war-of-clans/> (дата обращения: 16.04.2018)
12. Throne: Kingdom at War — MMORPG Strategy Game — Plarium [Электронный ресурс]. URL: <https://plarium.com/ru/igri-strategii/throne-kingdom-at-war/> (дата обращения: 16.04.2018)

© Королев Игорь Олегович (grkriv@gmail.com).

Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»



Кубанский государственный университет