

КОМПЬЮТЕРНО–ИГРОВОЙ ДИСКУРС КАК ОДНА ИЗ РАЗНОВИДНОСТЕЙ КОМПЬЮТЕРНОГО СЛЕНГА

Макеенко М. Э.

Белорусский государственный университет, 3 курс

Аннотация. Компьютерно-игровой дискурс представляет собой разновидность компьютерного сленга, используемую в контексте игровой культуры. Эта работа включает в себя термины, фразы и выражения, специфичные для игрового сообщества, которые могут быть непонятными для людей, не знакомых с играми. Компьютерно-игровой дискурс является важной частью культуры игр и может использоваться для создания связи между игроками.

Ключевые слова: компьютерный дискурс, коннотативность, жанровые разновидности, рунглиш, вживаемость.

Исследовательский интерес к дискурсу компьютерных игр вызван масштабом игровой индустрии, её финансовым ростом, сопоставимым с киноиндустрией и спортом.

Компьютерный дискурс (далее по тексту КД) характеризуется многообразием речеповеденческих ситуаций, определяющих специфику жанров в этом виде общения. Жанры КД (форумы, чаты, ICQ–общение, игры) различаются степенью и характером экспликации в них выделенных ранее дискурсивных признаков.

ICQ простыми словами сервис для обмена мгновенными сообщениями. Расшифровывается как «I seek you» и переводится – я ищу тебя. Принадлежит компании «Mail.ru Group».

Компьютерный дискурс интерпретируется как речеповеденческая система, характеризующаяся следующими общедискурсивными признаками: динамичностью и процессуальностью, коммуникативностью, персонифицированностью, ситуативной обусловленностью, коннотативностью, социальной и культурологической маркированностью. В различных типах дискурса эти свойства проявляются по-разному, определяя его как речеповеденческую систему.

Все жанры КД ситуативно обусловлены. Отличительными признаками ситуации являются следующие: на форумах – ситуация доверительного и заинтересованного обсуждения общей темы; в чатах – стремительный разнотемный полилог с элементами «карнавальности»; в ICQ – дружеская беседа, насыщенная шутками и языковой игрой; в игровом дискурсе – многообразие ситуаций, определяемых сценарием. Коннотативность как собирательное свойство различается в жанрах КД своими оттенками: образность полнее всего реализуется в играх, самым серьезным жанром можно считать форум, а наиболее экспрессивным – чат, положительная оценочность и эмоциональность свойственны мгновенным сообщениям.

Жанровые разновидности КД различаются степенью и специфичностью проявления в них общих дискурсивных признаков. Форумы как жанр противостоят другим жанрам по признакам асинхронности дискурса, его тематической выдержанности, соблюдения нормативности и авторского стиля текста, социально-лингвистической структурированности. Синхронные фатические жанры – чаты и мгновенные сообщения – характеризуются соответственно полилогичностью и диалогичностью речи, скрытой (масочной) и открытой персонифицированностью, установкой на «карнавальность» и языковую игру; различаются степенью коммуникативной близости собеседников. Для игры как специфического жанра КД характерны виртуальный

характер общения, сюжетная основа, видеоряд как основа текста, заданность диалогов, «вживаемость» играющего в образ героя.

Наиболее значимыми свойствами компьютерного дискурса, выводимыми из обще дискурсивных, являются следующие:

– сочетание реальных и виртуальных векторов в характеристиках общения (реальное и виртуальное пространство, время; реальные собеседники и виртуальные маски–ники); имитативный характер коммуникации;

– взаимодействие естественных языковых систем: исходной для этого вида общения (английский язык) и национальной (русский язык) – и появление на основе этого взаимодействия коммуникативных «гибридов» («рунглиш», компьютерный жаргон);

– взаимопроникновение различных по природе форм речи (устной и письменной) и наличие специфических контаминированных выразительно–изобразительных средств (смайлики);

– формирование особых коммуникативных сообществ, свободных от традиционных социальных рамок, но создающих собственную регламентированность общения;

– возникновение межкультурной коммуникативной сферы, усиливающей современные тенденции к мировой глобализации.

Компьютерный дискурс также может иметь свои недостатки, такие как возможность неправильного понимания сообщений из–за отсутствия невербальных сигналов, которые присутствуют в обычном общении. Кроме того, компьютерный дискурс может стать источником конфликтов и непонимания, особенно в случаях, когда люди используют его для выражения своих эмоций и чувств.

Список литературы

1. Берн Э., Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. -СПб-М.: Университетская книга, 1998.-399 с. [Берн, с 12]. Э. Берн ИГРЫ, В КОТОРЫЕ ИГРАЮТ ЛЮДИ Печатается по: Берн Э. Игры, в которые играют люди. Литур, 2001 /Берн Э. Игры, в которые играют люди. Люди, которые играют в игры. М., 1996. 302 с.

2. Лапшеева Н.А. Жанровые особенности компьютерного дискурса // Вестник ЧелГУ. 2009. №43. [Электронный ресурс]. - URL:

3. Галичкина Е. Н. Характеристики компьютерного дискурса. Оренбург: Вестник Оренб. ун-та, 2004. 5 с.

4. Кутузов akutuzov72@gmail.com Тюменский государственный университет ... - Челябинск, 2006. - Ч.2., сс. 306-311 Коммуникативные особенности дискурса . Кутузов А.Б. Коммуникативные особенности дискурса компьютерных сетевых форумов // Треть Лазаревские чтения. Традиционная культура: теория и практика. - Челябинск, 2006. - Ч. 3.