

Габрова Ю. О.,
здобувачка,
Бердянський державний педагогічний університет,
науковий керівник – кандидатка філологічних наук,
доцентка **Г. Л. Вусик**

ЗНАКОВО-СИМВОЛІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ КОМП'ЮТЕРНОГО ДИСКУРСУ

На сучасному етапі розвитку людства українське суспільство переживає період стрімкого розвитку та збільшення впливу ігрової індустрії на види проведення вільного часу та інших видів діяльності. Відеоігри стають популярними і доступнішими для все більш великої кількості населення різних країн світу. Неймовірний рівень технологічного розвитку та інформаційного суспільства дозволяє пережити не бачений раніше досвід. Сучасному суспільству ігрова індустрія може надати величезну кількість різноманітних відеоігор будь-якого жанру, вподобання та на будь-яку платформу. Розраховані на багато користувачів онлайн-ігри як найбільш складний і розроблений варіант комп'ютерних ігор, що представляють особливий інтерес для науковців, особливо для соціологів, так як вони породили один з найяскравіших соціальних феноменів сучасності – геймерство.

Вивченням ігрової індустрії займається наука Game Studies. Вона вивчає відеоігри з різних сторін суспільного життя: з точки зору нарратології, соціальної, психологічної, медичної. У кожному з цих аспектів відеоігри вивчаються та починають виглядати по-різному, геймерство набуває все більшого впливу на суспільне життя, тому ігнорувати цей феномен на даний момент стає неможливим завданням.

Актуальність дослідження. З інтенсивним проникненням віртуальної реальності у повсякденне життя суспільства через соціальні мережі, інтернет-телебачення, комп'ютерні відеоігри, спостерігається інтерес до віртуального дискурсу. Дослідженням цього феномену займаються як науковці, так і маркетологи, рекламники та політики. Віртуальний дискурс дозволяє легко та швидко визначати образ споживача за заданими параметрами, а також відкриває широкі можливості для впливу на користувача, на його мовну картину світу. Отже, віртуальний дискурс стає оболонкою потужного інструменту впливу на свідомість користувачів.

Стрімке поширення та розвиток віртуального дискурсу, створили передумови для виникнення суперечності між необхідністю вирішення загальних та вузькоспеціальних питань щодо застосування його в повсякденному житті. Це зумовило актуальність наукової розробки питань, пов'язаних з особливостями одного з ключових дискурсів усередині віртуального – комп'ютерно-ігрового. Під комп'ютерно-ігровим дискурсом розуміється текст у ситуації спілкування, який має властивості віртуальної символічної реальності, яка створена на основі комп'ютерної техніки та реалізує принципи зворотного зв'язку з ігровими цілями, де реальне «Я» користувача пов'язується з «Я» віртуальним.

Треба зауважити, що немає чіткого розмежування властивостей та особливостей віртуальної реальності як такої, віртуального дискурсу та комп'ютерно-ігрового дискурсу; не зрозумілий процес формування мовної свідомості учасників комп'ютерно-ігрового дискурсу та структура цієї свідомості; не визначено особливості вербально-семантичного, тезаурусного та мотиваційного рівнів узагальненої мовної особистості геймера; недостатньо вивчені особливості мови та «усно-писемного мовлення» комп'ютерно-ігрового дискурсу. Усе перераховане визначило об'єкт, предмет, мету та завдання нашого дослідження.

Кожна окрема мова інтернет-комунікації тісно пов'язана з культурою. Усі особливості її структури та функціонування треба розглядати як прояви культури відповідного мовного (або етнічного) колективу з огляду на складний та опосередкований характер мотивації іншими елементами культури. Навколишній світ, духовне життя та поведінка людей відображаються у свідомості представника кожної окремої мовної картини світу, у певних когнітивних структурах, що реалізуються та структуруються у своїх специфічних мовних категоріях та формах. Формування та розвиток різних концептів чи когнітивних структур відбувається як під впливом

зовнішніх чинників (тих чи інших елементів культури), так і від інших понять, як цілісних утворень.

У кожній окремій соціальній мережі можна знайти чимало запозичень з інших мов. При цьому такі носії часто використовують слова зі своєї мови, які були запозичені в англійську, вступаючи з англомовними учасниками соціальної мережі в комунікацію.

Спілкування у мережі стало невід'ємною частиною соціальної діяльності сучасної людини. Це пов'язано зі зростанням популярності різних соціальних мереж та розважальних ресурсів. Сьогодні практично неможливо уявити сучасну людину, яка не була б учасником інтернет-комунікації тією чи іншою мірою. У зв'язку з цим необхідно визначити, що ж розуміють під Інтернет-комунацією.

Комунікація – це соціально зумовлений процес передачі та сприйняття інформації, як у міжособистісному, так і в масовому спілкуванні з різних каналів за допомогою різних вербальних і невербальних комунікативних засобів.

Використання традиційних механізмів комунікацій, таких як факс або телефон, сьогодні швидко замінюються новими технологіями – обмін миттєвими повідомленнями, використання електронної пошти, голосова та за допомогою відео передача через Інтернет.

Спілкування із застосуванням сучасних Інтернет-технологій отримало назву Інтернет-комунікації.

Інтернет-комунікація – це спілкування, у якому передача інформації відбувається каналами Інтернет за допомогою стандартних протоколів обміну та подання інформації. Через Інтернет, інформація може передаватися у різний спосіб. Наприклад: голосові повідомлення, відеоповідомлення, різні документи, обмін миттєвими повідомленнями, надсилання різних файлів.

При спілкуванні в мережі Інтернет можна виділити два основні види спілкування:

1. Спілкування у режимі реального часу:
 - з одним співрозмовником;
 - з великою кількістю користувачів одночасно.
2. Спілкування, у якому повідомлення надходять до адресата з відстрочкою:
 - з одним співрозмовником;
 - з великою кількістю користувачів одночасно.

Інтернет сьогодні – це найбільше джерело інформації, яким користується людство. Такі можливості інтернет-спілкування, як оперативність, швидкість і доступність зв'язку між користувачами на далеких і близьких відстанях, дозволяють використовувати Інтернет не тільки як спосіб пізнання, але і як інструмент для спілкування.

Виділяються такі особливості спілкування через Інтернет [2]:

1. Анонімність. Незважаючи на те, що іноді можна отримати деякі

відомості анкетного характеру і навіть фотографію співрозмовника, вони недостатні для реального та адекватного сприйняття особистості. Крім того, спостерігається укриття або презентація неправдивих відомостей. Внаслідок подібної анонімності та безкарності у мережі проявляється й інша особливість, пов'язана зі зниженням психологічного та соціального ризику в процесі спілкування – афективна розкутість, ненормативність та деяка безвідповідальність учасників спілкування. Людина в мережі може виявляти і виявляє більшу свободу висловлювань і вчинків (нецензурні вирази, сексуальні домагання), оскільки ризик викриття та особистої негативної оцінки оточенням мінімальний.

2. Своєрідність перебігу процесів міжособистісного сприйняття за умов відсутності невербальної інформації. Як правило, сильний вплив на уявлення про співрозмовника мають механізми стереотипізації та ідентифікації, а також встановлення процесу очікування щодо бажаних якостей партнера.

3. Добровільність та бажаність контактів. Користувач добровільно зав'язує контакти або йде від них, а також може перервати їх у будь-який момент.

4. Важкість емоційного компонента спілкування, водночас стійке прагнення емоційного наповнення тексту, що виражається у створенні спеціальних смайлів для позначення емоцій.

5. Прагнення нетипової, ненормативної поведінки. Найчастіше користувачі презентують себе з іншого боку, ніж за умов реальної соціальної норми, програють не реалізовані у діяльності поза мережею ролі, сценарії ненормативної поведінки.

Наші спостереження вказують на особливості спілкування через Інтернет:

- опосередкованість спілкування технічними засобами;
- спілкування великих соціальних груп;
- відсутність безпосереднього зворотного зв'язку;
- наявність масової, анонімної, розрізненої аудиторії.

До причин звернення до Інтернету, як інструменту спілкування, відносять:

1. Недостатнє спілкуванням у реальних контактах. З появою можливості задовольнити ці потреби у реальному житті, користувачі швидко втрачають інтерес до інтернет-спілкування.

2. Можливість реалізації якостей особистості, відтворення ролей, переживання емоцій, з тих чи інших причин фрустрованих у реальному житті. Подібна можливість зумовлена певними особливостями спілкування за допомогою мережі – анонімністю, нежорсткою нормативністю, своєрідністю процесу сприйняття один одного. Бажанням переживання тих чи інших емоцій пояснюється і прагнення емоційного наповнення тексту [1].

Умберто Еко писав, що наше суспільство незабаром розділиться на два класи – тих, хто дивиться тільки ТБ і отримує готову інформацію про світ, і тих, хто дивиться на екран комп'ютера, хто здатний фільтрувати та обробляти інформацію.

І справді, завдяки такому розвитку Інтернету сучасна людина отримала доступ до абсолютно будь-якої інформації. Вона може отримувати тільки ту інформацію, яка їй цікава, може відбирати те, що потрібно знати, а що ні, може ділитися своїм досвідом і знаннями у відкритому доступі.

Зауважимо, що особи у віртуальному просторі можуть спілкуватися один з одним тільки за допомогою письмових текстів, що створюються в процесі реального часу, які впливають на спонтанну розмову. Мова стає не тільки засобом спілкування, а й засобом створення віртуальної дійсності, бо «штучні мови програмування є лише технологічним засобом, завдяки яким Інтернет працює, а справжньою мовою віртуального співтовариства виявляються природні мови аудиторії користувачів». Учені в різних країнах також спостерігають і займаються вивченням подібних процесів. В Інтернеті ви можете стати всім, ким хочете. Можете, якщо хочете, повністю відкрити себе або стати особою протилежної статі. Ви можете бути тим, ким бажаєте. Вам не потрібно перейматися тим, як вас сприймуть інші, бо на них легко вплинути. Усі ці уявлення ґрунтуються на тому, що ви показуєте, вони не бачать і не чують вас, і, виходячи з цього, вони не можуть зробити жодних припущень чи висновків. Усе, що вони бачать – це те, що ви пишете. Текст в Інтернеті відіграє роль певної маски, що одягається на віртуальне «Я».

Розглянемо докладніше особливості писемного мовлення, що використовується в комп'ютерно-ігрових чатах, або так звана чатівська мова. За своїм характером ця мова може бути визначена як усно-письмова чи письмова розмовна.

Сьогодні письмове мовлення та його наукове трактування зазнали серйозних трансформацій. Засновники теорії писемного мовлення стверджували, що за своєю комунікативною природою вона є більшою мірою монологічною. У сучасному писемному мовленні (особливо з використанням різних технічних засобів) застосовується безліч невербальних символів. Раніше вважалося, що письмова мова – це завжди мова без співрозмовника, на що вказує її будова [4]. У письмовій мові (яка стала частиною повсякденного життя звичайної людини) створюється ефект присутності співрозмовника і реалізується швидкий обмін повідомленнями.

Твердження про участь віртуальної мовної особистості у віртуальній комунікації не відноситься до одиночних ігор, у дискурс яких геймер не привносить нічого нового, хоча і може запозичити з нього слова, звороти, що сподобалися, манеру мовної поведінки героїв. Дискурс одиночних ігор відрізняється, наприклад, від літературно-художнього дискурсу, тим, що в ньому набагато меншою мірою присутній символічний, але в набагато більшій – візуально-образний і аудіальний компоненти. Крім того, геймер

(у порівнянні з реципієнтом літературно-художнього тексту) прямо бере участь у подіях, що розгортаються в ігровому просторі, виступаючи не стороннім спостерігачем, а найголовнішим героєм.

У розрахованих на багато користувачів іграх те, як розгортатимуться події гри, багато в чому залежить від геймерів, і цілі будуть досягатися при умові, що її учасники мають певні навички спілкування. «Одиночкам» у комп'ютерно-ігровому світі не лише нудно, а й неможливо існувати. Отже, дискурс розрахований на багато користувачів, відрізняється складом і компетенцією комунікантів. Саме цей тип ігор та пов'язаний з ними дискурс знаходиться у центрі уваги справжньої роботи. Наші спостереження над усно-письмовим різновидом мови в комп'ютерно-ігровому дискурсі дозволяють виділити такі її особливості.

Висока швидкість спілкування, яка дає можливості обміркувати відповідь, пов'язану з діалогом у реальному часі. Відповіді, як і питання, повинні бути максимально короткими.

Вимога стислості та оперативності комунікації є чинником появи величезної кількості запозичень з англійської мови. Частотність англійських запозичень у комп'ютерно-ігровому дискурсі пояснюється також і тим, що більшість ігор перекладається українською мовою із запізненнями.

Для усно-письмового мовлення у межах комп'ютерно-ігрового дискурсу характерна висока насиченість спеціальною лексикою: «ульт», «стан», «пуш», «арт», «соло» тощо. Більшість подібних слів не досягає термінологічної точності, однозначності та контекстуальної незалежності, хоча наближається до термінів за функцією номінації спеціальних понять із досить чітко окресленими межами. Тому ми відносимо такі назви до комп'ютерно-ігрових термінів – спеціальних лексем, які використовуються для іменування недостатньо усталених (що формуються) і здебільшого некодифікованих комп'ютерно-ігрових понять. Комп'ютерно-ігрові терміни відрізняються експресивністю (у тому числі за рахунок ясної внутрішньої форми) і мають контекстуальний зміст. Вони, безперечно, становлять основну частину одиниць комп'ютерно-ігрового сленгу.

Мова учасників комп'ютерно-ігрового дискурсу характеризується високою експресивністю та емоційністю як на лексичному рівні («нуб» – новачок, «рак», «краб» – геймер з поганою навичкою гри), так і на рівні висловлювань («зомбя, ти який мертвий»).

Можливість реалізації невербальної складової в комп'ютерно-ігровому дискурсі для вираження емоцій та почуттів, передачі експресії, надання конотації щодо комунікантів (наприклад, *загроза*, *похвала*) зумовлює створення та активне використання певних графічних жестів, фонаційних графічних комплексів, звуконаслідувань. Як невербальні засоби в комп'ютерно-ігровому просторі широко використовуються різні смайли – індикатори настрою: «(=)_» – все круто, «(:)*» – поцілунок, «йди в () ()» – йди звідси; застосовується прийом написання тексту великими літерами

(«капсом»): *привіт, та звідки я знаю?* Для імітації звуку використовуються фонаційні графічні засоби, включаючи вигуки-меми, наприклад, *ахаха, лол, потім я йому ляца дав, відразу по-людськи залопотав*. У самій грі закладено потенціал для широкого спектру емоцій. Наприклад, ігровий персонаж може підстрибнути, висловлюючи радість, зобразити танець перемоги, вклонитися і навіть показати язик.

Комп'ютерно-ігровий дискурс характеризується відступом від нормативності у мовленні, що проявляється у наявності великої кількості зниженої лексики. Необхідно звернути увагу на той факт, що більшість геймерів спочатку для вираження емоцій, а потім за звичкою використовують у процесі гри евфемістичні скорочення лайки, наприклад: *пци, ск*.

Усно-письмова мова в межах комп'ютерно-ігрового дискурсу характеризується яскраво вираженою еративністю, зневагою до орфографії (*куру варди ботл* – відсутність ком), при цьому графічна передача деяких слів навмисно наближається комунікантами до їх фонетичного стану і починається, як, наприклад: «тя» (тебе), «м'я» (мене), «чо-нитку» (щонебудь), «щас» (зараз), «ваще» (взагалі) тощо.

Отже, розвиток технологій та їхнє впровадження у повсякденне життя користувачів призвели до створення абсолютно нових видів електронних розваг, культових ігор, багато з яких уже встигли стати важливою частиною сучасної культури.

Нами було виявлено, що для відеоігрового дискурсу характерний усно-письмовий характер мовлення, широке використання розмовної, емоційно-експресивної лексики, креолізованих текстів, мемів, відеоігрового сленгу, скорочень, англомовних запозичень.

Учасниками відеоігрового дискурсу є віртуальні мовні особи. У процесі спілкування у віртуальному середовищі мовна особистість змінює своє ставлення до часу, до моделі комунікації, зміщуються її пріоритети, відбувається нівелювання низки параметрів, що становлять невід'ємну частину мовної особистості в реальному спілкуванні.

На наш погляд, відеоігри поряд з негативними характеристиками (уникнення реальності та спілкування, втрата часу і зору тощо) спонукають людину до корисної та продуктивної діяльності, наприклад, навчання, робота, творчість можуть на певному етапі розвитку людини інтегруватися в ігрову канву, тобто відбувається легше алгоритмізоване оволодіння цією діяльністю.

Незважаючи на численні недоліки віртуального дискурсу та відеоігор зокрема, досліджуваний вид комунікації в житті сучасної людини посідає значне місце та істотно впливає на розвиток її особистості. В освітньому процесі, в умовах зростаючої віртуалізації освіти, відеоігри стають основою для розробки навчальних відеоматеріалів, що мають високу продуктивність і результативність.

Практична цінність дослідження полягає у можливості використання результатів в університетських курсах психолінгвістики, лексикології, стилістики, спецкурсах з теорії дискурсу, лінгвістики тексту, лінгвокультурології, когнітивної лінгвістики, у розробці нових методів вивчення української мови за допомогою комп'ютерних ігор.

Література

1. Акуліч М. Тролінг як феномен мережі Інтернет. *Соціологія: теорія, методи, маркетинг*. 2012. № 3. С. 175–185.
2. Вусик Г. Вплив сучасної лексики ігрового комп'ютерного дискурсу на медіа та розважальний контент. *Науковий журнал Львівського державного університету безпеки життєдіяльності «Львівський філологічний часопис»*. № 11. Львів, 2022. С. 51–56.
3. Ісакова Т. О. Інтернет-залежність як новий феномен сучасного світу: сутність і проблеми: аналітична доповідь. Київ: НІСД, 2011. 47 с.
4. Камінська О. В. Чинники розвитку інтернет-залежності молоді. *Психологічні перспективи*. 2015. № 25. С. 65–75.
5. Петренко О. С. Вплив інтернет-середовища на ідентичність користувачів. *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка (соціологічні науки)*. Луганськ, 2013. № 23 (282). С. 45–54.

Гагара Т. В.,

здобувачка,

Бердянський державний педагогічний університет,
науковий керівник – кандидатка філологічних наук,

доцентка **О. В. Боговін**

ВІЗУАЛЬНА НОВЕЛА «КРАЙЗЕР СИНГУЛЯРНОСТІ» У ДИСКУРСІ Ф'ЮЖН ЛІТЕРАТУРИ

Нова епоха серйозно ставить питання про подолання етапу писемності і відходу від фонетико-алфавітного фіксування смислів за допомогою слів до більш складних способів передачі інформації у вигляді знаків візуального, аудіального, усно-письмового кодів та їх (завдяки універсальному протоколу оцифровки) інтерференції. Новітні явища в сфері писемності (поступове зникнення авторучок, розвиток усно-письмових гібридів, поширення додатків, що забезпечують все більш складну обробку, анімація, трансформування зображень і створення полікодових повідомлень, а також соціально значущі ефекти переходу в епоху постграмотності і надграмотності) показують, що початкове уявлення про літературу може кардинальним образом змінитися. Це призведе до неминучої трансформації самої суті мистецтва слова – його зміни мистецтвом художньої комунікації в