

Соколенко Н. М.,
здобувачка,
Бердянський державний педагогічний університет,
науковий керівник – канд. філол. наук, доцент **Г. Л. Вусик**

ІГРОВИЙ КОМП'ЮТЕРНИЙ ДИСКУРС ЯК НОВИЙ ВИД КОМУНІКАЦІЇ

З інтенсивним проникненням віртуальної реальності у повсякденне життя суспільства через соціальні мережі, інтернет-телебачення, комп'ютерні та 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, що відкриває широкі можливості для впливу на користувача, на його мовну картину світу. Відеоігри залишаються новою темою для лінгвістики, і **актуальність** представленого дослідження пояснюється невивченістю мовної локалізації відеоігор та мови геймерів, хоча їхня субкультура є безпосередньою частиною сучасного суспільства.

Мета дослідження – дати комплексну характеристику комп'ютерно-ігрового дискурсу, виявити його психолінгвістичні, семіотичні, лінгвістичні та лінгвокультурологічні особливості.

Нами були досліджені роботи за останні десять років, у яких розглядаються різні види віртуального дискурсу – комп'ютерний, віртуальний, мережевий (Л. Гриценко, Ю. Єлагіна, П. Кондрашов, О. Леонова, М. Пронін, В. Розін, Ф. Хаміт). При вивченні цього питання більшість дослідників проводять паралелі між різними видами дискурсу, аналізують лінгвістичні категорії, виявляють загальні властивості віртуального або комп'ютерного дискурсу. Ми помітили, що дослідники здебільшого ставлять між двома цими поняттями знак рівності, роблячи акцент на особливостях писемного мовлення, креолізованих символів, що використовуються для позначення емоцій інших форм передачі невербаліки (Д. Лебедева, О. Лутовінова).

Матеріалом для дослідження послужили тексти з сайтів, розрахованих на багато рольових онлайн-ігор, картотека записів текстів спілкування в мережевих іграх у режимі реального часу (ігровий чат, більше 200 висловлювань). Було проаналізовано понад сотні ігрових чатів та форумів, вивчено близько 20 книг комп'ютерно-ігрової спрямованості. Також використовувалися тексти інтернет-форумів, які присвячені комп'ютерним

іграм, тексти авторських сторінок у соціальних мережах, дані лінгвістичних та енциклопедичних словників.

Теоретична значущість дослідження визначається тим, що воно робить внесок у розвиток теорії дискурсу, психолінгвістики, теорії мовного впливу щодо віртуальної комунікації, розкриває сутність комп'ютерно-ігрового дискурсу, особливості мовної свідомості та мовної особистості геймера.

Практична цінність дослідження полягає у можливості використання результатів в університетських курсах психолінгвістики, лексикології, стилістики, спецкурсах з теорії дискурсу, лінгвістиці тексту, лінгвокультурології, когнітивній лінгвістиці.

У нашій роботі доведено, що відеоігровий дискурс є текстом, який є символічною реальністю, що здійснює принцип зворотного зв'язку у дискурсі відеоігор.

Зазначений вид дискурсу має певну текстову специфіку, оскільки відеоігри можуть бути розглянуті як фрагмент глобальної масової культури, так і як продукт певної культури, оскільки вони відтворюють насамперед історичні реалії різних народів і країн.

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

Ми зазначаємо, що ставлення до відеоігор у різних країнах досить неоднозначне: дехто називає гру вигаданою, непередбачуваною та непродуктивною діяльністю з набором правил, а деякі розглядають її як форму медіамистецтва, яка, як і будь-яка форма культури, використовує історичний досвід.

Основна увага в роботі була зосереджена на вивченні особливостей мовної символіки відеоігор.

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.

Аналіз показав, що середньостатистичний геймер має достатній лінгвокогнітивний потенціал і здатний швидко розпізнавати модальні сигнали. У нього сформоване логічне мислення, що дозволяє приймати адекватні з погляду поставленого завдання рішення.

На наш погляд, відеоігри поряд з негативними характеристиками (уникнення реальності та спілкування, втрата часу і зору тощо) спонукають людину до корисної та продуктивної діяльності.

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

Отже, відеоігри поступово стають невід'ємною частиною нашого життя. Вони здатні передати суть та посил художнього твору не гірше, ніж книжкова та відеопродукція.

Література

1. Бедет А. Бурдхардт Д., Камминг А. Глоссарий компьютерных терминов. Минск: Издательский дом «Вильямс», 2002. 432 с.
2. Кириченко О. А. Новації у мові комп'ютерних користувачів. *Філологічні трактати*. 2010. Т.2. № 3. С. 51 – 55.
3. Медвідь О. М. Комп'ютерний сленг. *Вісник СумДУ*. 2005. № 6 (78). С. 50 – 56.

Удовиченко А. С.,

здобувачка,

Бердянський державний педагогічний університет,

науковий керівник – канд. пед. наук, доцент Л. О. Алексєєва

СТРУКТУРНО-СЕМАНТИЧЕСКАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ГЕНИТИВНЫХ МЕТАФОР-РЕПРЕЗЕНТАНТОВ МЕНТАЛЬНОЙ СФЕРЫ В ПОЭЗИИ МАРИНЫ ЦВЕТАЕВОЙ

Генитивная метафора по структуре – это сочетание существительного в именительном падеже (или любом другом в зависимости от синтаксической роли в предложении), что является словом-носителем метафорического значения, и непосредственно зависящего от него существительного в родительном падеже. Опорный по смыслу генитив реализует в конструкции свое прямое значение, существительное в именительном падеже обозначает его