



МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

ФАКУЛЬТЕТ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ
КАФЕДРА АНГЛИЙСКОЙ ФИЛОЛОГИИ

**Лингвистические особенности английской
интернет-коммуникации (на примере онлайн-игр)**

**Выпускная квалификационная работа по направлению
44.03.05 Педагогическое образование
(с двумя профилями подготовки)**

**Направленность программы бакалавриата
«Английский язык. Иностранный язык»
Форма обучения очная**

Проверка на объем заимствований:
88,94% авторского текста
Работа рекомендована к защите
«16» июня 2023 г.
зав. кафедрой английской
филологии Афанасьева О.Ю.

Выполнила:
студентка группы ОФ–503/088–5–1
Антошкина Людмила Владимировна

Научный руководитель:
кандидат филологических наук, доцент
Баландина Ирина Давидовна

Челябинск
2023

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИЗУЧЕНИЯ ИНТЕРНЕТ-КОММУНИКАЦИИ В ОНЛАЙН-ИГРАХ.....	8
1.1 Интернет-коммуникация и её особенности в контексте онлайн-игр.	8
1.2 Дискурс онлайн-игры как подвид компьютерного дискурса.....	13
1.3 Чат-коммуникация в онлайн-играх как объект лингвистического исследования	17
Выводы по первой главе	20
ГЛАВА II. АНАЛИЗ ЛИНГВИСТИЧЕСКИХ ОСОБЕННОСТЕЙ ИНТЕРНЕТ-КОММУНИКАЦИИ В МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ОНЛАЙН-ИГРАХ.....	22
2.1 Критерии отбора материала.....	22
2.2 Графические, лексические и синтаксические особенности игровой онлайн-чат-коммуникации.....	24
2.3 Проведение анкетирования среди обучающихся средних и старших классов	41
2.4 Методическое применение результатов исследования	49
Вывод по второй главе	56
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	59
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ	61
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	67
ПРИЛОЖЕНИЕ 2.....	72

ВВЕДЕНИЕ

По мере развития технологий границы коммуникации также расширяются. В настоящее время существует множество средств, форм и методов коммуникации, большая часть которых так или иначе связана с использованием глобальной сети Интернет. Следует отметить особую роль онлайн-игр, занявших довольно прочные позиции в жизни современных школьников, которых трудно представить без мобильных телефонов, компьютеров и других технических устройств.

Более 70 лет прошло с момента начала истории компьютерных игр, и за это время она преодолела значительный путь – от простых игр на электронно-лучевых трубках до современных очков виртуальной реальности. На сегодняшний день существует более миллиона видеоигр и более 30 жанров. Количество игроков составляет более 3 миллиарда пользователей во всем мире.

Современный язык Интернет-общения, включая особенности англоязычного чата, уже стал неотъемлемой частью повседневного общения и быстро проникает в различные сферы жизни, в том числе и в язык СМИ, поэтому сегодня актуально учитывать особенности общения в виртуальном мире, в многопользовательских онлайн-чатах и, в частности, исследование языка англоязычных игровых онлайн-чатов как особого вида коммуникации.

Прежде всего, эти знания актуальны для подростков, поскольку они проводят большую часть своего свободного времени, играя в онлайн-игры и общаясь в них. Таким образом, как никогда становится уместным ознакомление обучающихся с лингвистическими особенностями общения в чате на уроках английского языка.

Цель работы заключается в изучение языковых особенностей чат-коммуникации в англоязычных многопользовательских онлайн-играх.

В соответствии с поставленной целью определены следующие задачи исследования:

1. Уточнить понятийный аппарат исследования и представить теоретическую базу;

2. Произвести отбор практического материала, а именно: текстов чат-переписок из многопользовательских онлайн-игр на английском языке, с фокусом на графические, лексические и синтаксические аспекты коммуникации;

3. Провести анализ отобранного материала с целью выявления графических, лексических и синтаксических особенностей чат-коммуникации в англоязычных многопользовательских онлайн-играх;

4. Провести анкетирование среди обучающихся 6, 8 и 10 классов с целью выявления влияния игровых онлайн-чатов на процесс изучения английского языка, подтверждения актуальности и значимости рассмотрения лингвистических особенностей общения в онлайн-играх в школах и необходимости разработки комплекса упражнений, учитывающего эти особенности;

5. Разработать комплекс упражнений с использованием практического материала исследования для совершенствования лексических и коммуникативных навыков обучающихся 11 класса.

В соответствии с целью и задачами исследования основными методами в данной работе являются:

1. метод лингвистического наблюдения и описания,
2. метод сплошной выборки,
3. количественный метод,
4. структурно-семантический метод,
5. анкетирование.

Теоретико-методологическую базу исследования составили работы по изучению термина «Интернет-коммуникация» (Е. А. Белая, А. А. Билялова, Е. И. Горошко, В. В. Кравцов, А. А. Матусевич), работы по

выявлению особенностей коммуникации в онлайн-играх (Е. А. Белая, Е. Н. Галичкина, А. А. Кибрик, Л. Г. Ковальская), исследования на тему компьютерного дискурса (А. И. Самаричева, В. Т. Хосиев), исследования на тему дискурса компьютерных игр (М. Н. Харлашкин, А. Энслин), дефиниции и классификации игровых онлайн-чатов (Т. Ф. Ефремова, Т. Н. Колокольцева, Н. А. Кубракова, Л. Ю. Щипицина).

Практической базой исследования стали фрагменты чат-переписок, полученных во время прохождения игровых кампаний в 5 популярных многопользовательских онлайн-играх, таких как Counter-Strike: GO (2022), Fear The Wolves (2018), Crusader Kings III (2020), Friday the 13th: The Game (2017). Всего отобрано и проанализировано 300 фрагментов указанных выше многопользовательских онлайн-игр.

Объектом настоящего исследования является чат-коммуникация в англоязычных многопользовательских онлайн-играх.

Предметом исследования являются графические, лексические и синтаксические особенности чат-коммуникации в многопользовательских онлайн-играх на английском языке.

Цели и задачи выпускной квалификационной работы определяют объем и структуру исследования. Работа общим объемом 71 страницы печатного текста состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованных источников, включающего 50 наименований и 2 приложений.

Во введении определяется общее направление исследования, её актуальность, объект и предмет, цель и задачи исследования, новизна, материал исследования, методы исследования, теоретическая и практическая значимость, структура работы, понятийный аппарат и положения, выносимые на защиту.

В первой главе анализируется теоретическая база исследования, уточняется его категориально-понятийный аппарат, дается общая

характеристика игровому онлайн-чату, а также рассматриваются подходы к классификации чатов в игровом пространстве.

Во второй главе рассматриваются онлайн-чаты из различных многопользовательских игр на предмет языковых особенностей, анализируются результаты онлайн-анкетирования среди обучающихся средних и старших классов и предоставляется методическое применение результатов исследования.

В заключении обобщаются результаты проведенного исследования и определяются перспективы разработки данной темы.

Практическая значимость работы состоит в том, что материалы и результаты исследования могут быть использованы на уроках английского языка во время изучения темы «Межкультурная коммуникация в игровом онлайн-пространстве», «Современные технологии» в средней общеобразовательной школе, а также в работе над школьным проектом.

Научная новизна исследования определяется попыткой внести свой вклад в изучение лингвистических особенностей игровых онлайн-чатов на таких языковых уровнях, как графический, лексический и синтаксический и выявить их дидактический потенциал в целях развития иноязычной коммуникативной компетенции обучающихся.

Понятийный аппарат исследования:

1. Интернет-коммуникация – процесс общения между пользователями, которые находятся на удаленном расстоянии друг от друга и осуществляют передачу информации с использованием сети Интернет и стандартных протоколов для предоставления и обмена данных. В рамках такой коммуникации информация может быть передана в различных форматах, включая аудио, видео, текстовые сообщения [2];

2. Дискурс онлайн-игры – это совокупность коммуникаций, обмена информацией и взаимодействия между участниками в рамках онлайн-игрового сообщества. Этот дискурс может включать в себя различные виды

общения, такие как текстовые чаты, голосовые чаты, форумы, социальные сети и другие платформы [27];

3. Компьютерная игра – вид игровой деятельности, осуществляемой в виртуальной среде, с использованием компьютерной техники и специального программного обеспечения [17];

4. Онлайн-игра – компьютерная игра, в которой участвует большое количество игроков, играющих вместе в реальном времени через Интернет [1];

5. Игровой чат – это коммуникационный инструмент в онлайн-играх, позволяющий игрокам обмениваться как текстовыми, так и голосовыми сообщениями в режиме реального времени [38].

На защиту выносятся следующие положения:

1. К главным графическим особенностям англоязычной чат-коммуникации в многопользовательских онлайн-играх относятся нестандартная пунктуация, написание первых слов и имен собственных со строчной буквы и использование «эмоджи»;

2. Лексические особенности чат-коммуникации в многопользовательских онлайн-играх главным образом заключаются в использовании игровых терминов и лексических сокращений (усечений, аббревиатур и акронимов);

3. К основным синтаксическим особенностям чат-коммуникации в многопользовательских онлайн-играх относятся эллипсис, простые нераспространённые предложения и транспозиция;

4. Проведенное анкетирование подтверждает актуальность исследования и значимость игровых онлайн-чатов в контексте изучения английского языка и указывает на необходимость рассмотрения их лингвистических особенностей в общеобразовательных школах;

5. Результаты исследования могут быть использованы во внеурочной деятельности с целью совершенствования лексических и коммуникативных навыков обучающихся 11 класса средней общеобразовательной школы.

ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ АСПЕКТЫ ИЗУЧЕНИЯ ИНТЕРНЕТ-КОММУНИКАЦИИ В ОНЛАЙН-ИГРАХ

1.1 Интернет-коммуникация и её особенности в контексте онлайн-игр

Коммуникация является социально обусловленным процессом передачи и восприятия информации в рамках межличностного и массового общения. Она осуществляется посредством различных вербальных и невербальных коммуникативных средств через разнообразные каналы. В настоящее время с развитием Интернет-технологий стала широко распространена форма общения, называемая Интернет-коммуникация. Она предполагает передачу информации посредством различных онлайн-каналов, таких, как голосовые и видеосообщения, документы, мгновенные сообщения и файлы [2].

Одна из предложенных формулировок для определения Интернет-коммуникации звучит следующим образом: общение в сети Интернет представляет собой косвенное взаимодействие между несколькими участниками, осуществляемое при помощи компьютеров. Характерные черты такой коммуникации включают отсутствие прямой визуальной связи между участниками, использование письменной формы сообщений, возможность мгновенной обратной связи, а также взаимодействие и обмен информацией с помощью электронных сообщений. Помимо этого, в рамках Интернет-коммуникации присутствует возможность обмена информацией и доступа к данным, хранящимся на компьютерах участников коммуникации [3].

Отечественные исследователи выделяют следующие основные типы коммуникации в сети:

1. Обмен сообщениями в режиме реального времени (чат):
 - Одноканальное общение с одним собеседником;

– Многоканальное общение с большим количеством участников одновременно.

2. Обмен сообщениями, при котором доставка к адресату происходит с некоторой задержкой:

– Отправка сообщений по электронной почте одному собеседнику;

– Участие в телеконференции, где много людей обмениваются сообщениями [19].

Использование электронных цифровых технологий в сочетании с Интернетом играет ключевую роль в современной коммуникации и уже стало неотъемлемой частью нашей реальности и ни у кого не вызывает сомнения.

На основе проведенного анализа нескольких исследований, Е. И. Горошко выделяет следующие характеристики, свойственные Интернет-коммуникации:

1. Широкое многообразие голосов и мнений;

2. Возможности гипертекста и взаимодействия, предоставляемые Интернетом;

3. Анонимность, отдаленность и физическое отсутствие участников, а также возможность присоединения или отсоединения от общения в любой момент;

4. Замещающий характер взаимодействия, когда участники стремятся получить информацию о собеседнике через использование никнейма, аватара, псевдонима и других атрибутов, и также проявляют эмоциональность в своем общении;

5. Участие в коммуникации осуществляется на добровольной основе [8; 9].

Онлайн-общение оказывает небольшое психологическое воздействие, поскольку общение через Интернет может быть анонимным. Данная возможность общения позволяет коммуникаторам чувствовать себя в безопасности, поскольку они могут прервать и возобновить контакт в любое

время – эти перспективы привлекают большое количество пользователей [20].

Коммуникация в Интернете также обладает следующими характеристиками: коллоквиализация (использование разговорных форм), экспрессивность, поликодовость (использование различных языковых уровней), снижение формальности речи. Она осуществляется с помощью специальных речевых единиц на разных уровнях – фонетическом, графическом, лексическом, морфологическом и синтаксическом [25].

Рассмотрим особенности и функции каждого языкового яруса:

1. На фонетическом уровне исследуется способ образования звуков речи, их уникальные характеристики, изменения в речевом потоке и их роль в языке как средстве общения. Этот уровень сочетает в себе звуковые элементы, такие как фонемы, ударения, интонации и другие [29];

2. На морфологическом уровне рассматриваются процессы образования слов и их изменения, а также способы выражения грамматических характеристик в пределах словоформы. Морфологический слой объединяет морфемы и словоформы, сгруппированные по парадигмам и категориям [15];

3. На лексическом уровне изучается словарный запас языка. На этом уровне рассматриваются значения слов, их происхождение и область использования. Лексический слой объединяет лексемы – минимально значимые языковые единицы, используемые для обозначения предметов, признаков, количества и отношений [5];

4. На синтаксическом уровне осуществляется анализ структуры фраз и предложений, а также функционального взаимодействия между различными частями речи в них. Исследования, проводимые в области синтаксиса, имеют глубокую связь с изучением морфологии [28]. Синтаксический слой объединяет такие элементы, как словосочетания, выполняющие обозначающую функцию, и предложения, выполняющие коммуникативную функцию. Между этими элементами существует

взаимозависимость, поскольку словосочетания служат материалом для построения предложений;

5. На графическом уровне изучаются правила орфографии, пунктуации и другие аспекты, связанные с написанием слов и текстов [35].

В рамках данного исследования мы сосредоточились на анализе графических, лексических и синтаксических аспектов чат-коммуникации в многопользовательских онлайн-играх на английском языке. Данные языковые уровни считаются ключевыми для понимания и анализа коммуникации в контексте онлайн-игр.

Графические особенности помогли нам исследовать специфические символы, эмодзи и смайлики, используемые в игровых чатах, которые могут нести определенную семантику и выражать эмоции игроков. Изучение лексических особенностей позволяет нам выявить особенности словарного запаса и устоявшиеся фразы, часто используемые в игровом контексте. Анализ синтаксических конструкций помогает нам понять типичные языковые шаблоны и структуры, используемые в чатах.

Глубокий анализ морфологических особенностей требует дополнительного времени и более подробного исследования, что выходит за рамки данной работы. Отметим, что наш выбор не рассматривать морфологический уровень не уменьшает важности исследования. Ограничение данной работы связано с фокусом на конкретных языковых аспектах, которые считаются более существенными для понимания коммуникации в онлайн-играх.

Взаимодействие в Интернете имеет интересную особенность, а именно его реализация посредством письменного способа передачи информации. Стандартные формы письменного общения утратили свою актуальность и были заменены виртуальным пространством Интернета. В последние годы виртуальное общение все больше вытесняет обычное общение в реальном мире, одновременно формируя новые формы информационного взаимодействия и порождая новые типы отношений.

Электронное общение представляет собой форму коммуникативного взаимодействия, осуществляемого при помощи электронных каналов связи. Этот термин также охватывает понятие «Интернет-коммуникация», которая представляет собой вербальное и невербальное общение в сети Интернет [12]. Появление компьютерно-опосредованного общения привело многих ученых (Е. Н. Галичкина, Л. Ю. Иванов, А. А. Кибрик, М. Л. Макаров, С. А. Силинова, Ф. О. Смирнов и другие лингвисты) к вопросу об особенностях коммуникации не только в Интернете в целом, но и в онлайн-играх в частности.

Прежде чем перейти непосредственно к особенностям коммуникации в онлайн-играх, целесообразно дать определение понятию «компьютерная игра» и обозначить связь между общением в компьютерных играх и Интернет-коммуникацией.

Е. Н. Галичкина рассматривает компьютерную игру как средство развития детей и подростков, а также как социальное явление, оказывающее влияние на общество в целом, и определяет её как игровую деятельность, осуществляемую с помощью компьютерной техники [6]. Она отмечает, что компьютерные игры имеют свои особенности, такие как наличие визуального и звукового оформления, использование искусственного интеллекта, возможность играть онлайн с другими игроками [7].

Л. Г. Ковальская оценивает компьютерную игру как вид игровой деятельности, которая осуществляется в виртуальной среде с использованием компьютерной техники и специального программного обеспечения. Она отмечает, что компьютерные игры имеют такие особенности, как интерактивность, визуальность, многопользовательский режим и возможность создания виртуальной среды. Л. Г. Ковальская также подчеркивает важность компьютерных игр в развитии различных навыков и умений, таких как координация движений, пространственное мышление, реакция, внимание и подчеркивает важность компьютерных игр для

развития различных навыков и способностей, таких как координация движений, пространственное мышление, реакция и внимание [17].

Видеоигры, в которых более одного человека могут играть в одной и той же игровой среде одновременно на разных вычислительных системах через локальную сеть либо через глобальную сеть, можно определить как многопользовательские игры. Е. А. Белая определяет их как компьютерные игры, в которых участвует большое количество игроков, играющих вместе в реальном времени через Интернет [1]. Такие игры часто имеют открытый мир, где игроки могут свободно перемещаться, и взаимодействовать друг с другом, и общаться друг с другом при помощи игровых чатов, которые могут быть как голосовыми, так и текстовыми. Однако текстовому чату игроки отдают большее предпочтение.

Итак, Интернет-коммуникация определяется как процесс общения между пользователями, которые находятся на удаленном расстоянии друг от друга и осуществляют передачу информации с использованием сети Интернет и стандартных протоколов для представления и обмена данными. В рамках такой коммуникации информация может быть передана в различных форматах, включая аудио, видео, текстовые сообщения.

Коммуникация в онлайн-играх представляет собой процесс обмена информацией и взаимодействия между игроками в виртуальной среде игры. Она включает в себя различные формы коммуникации, такие как текстовый чат, голосовой чат, форумы, группы в социальных сетях и другие средства связи, которые позволяют игрокам общаться между собой. Коммуникация в онлайн-играх может иметь различные цели, включая координацию действий внутри игры, обмен опытом и знаниями, социальное взаимодействие, создание команд и сообществ, а также установление и поддержание связей между игроками.

1.2 Дискурс онлайн-игры как подвид компьютерного дискурса

Возникновение компьютерного дискурса не произошло мгновенно, а постепенно выделялось в отдельный вид дискурса в результате прогресса технологий и потребности лингвистики во взаимодействии с виртуальной реальностью. В связи с этим, имеет смысл обратиться к понятию дискурса и рассмотреть его определения.

Лингвисты уже давно интересуются динамикой понятия дискурса в связи с его семантическим разнообразием, поскольку оно активно используется в лингвистической сфере. Следует отметить, что, возможно, это является одной из причин отсутствия четкого универсального определения дискурса, которое охватывало бы все его случаи использования.

Представления о дискурсе варьируются среди различных лингвистов. Существуют два основных подхода к определению дискурса. Некоторые считают его текстом или совокупностью текстов [4], в то время как другие поддерживают идею о том, что дискурс – это коммуникативное событие, включающее текст, будь то письменный или устный [26]. Например, А. А. Кибрик рассматривает дискурс как более широкое понятие, чем просто текст – для него это процесс языковой деятельности и его результат [16], тогда как для Н. Д. Арутюновой дискурс – это речь, «погруженная в жизнь». Поскольку дискурсивный анализ, который занимается изучением дискурса, является молодой дисциплиной, отсутствует единый подход к его определению.

«Дискурс» охватывает разнообразные лингвистические и экстралингвистические аспекты, которые позволяют рассматривать его как продукт речевого высказывания. Для него характерны: смысловая связность, соответствие контексту, жанровая принадлежность, взаимосвязь с культурой, обществом и конкретной исторической эпохой.

Термин «компьютерный дискурс» появился недавно и определяется отечественными лингвистами как «многожанровый функциональный тип публичной речи, возникший в процессе межличностного компьютерного общения» [36]. Согласно А. И. Самаричевой, компьютерный дискурс включает в себя «совокупность текстов, связанных с современными информационными технологиями» [27]. Электронные средства связи позволяют вести общение в рамках компьютерного дискурса. В ходе такого общения осуществляется обмен информацией и взаимодействие в сети. Хотя существует несколько терминов, которые обозначают язык компьютерной коммуникации, они сходны и отражают сущность информационного обмена и общения в Интернете.

Классификация компьютерного дискурса представляется сложной задачей из-за отсутствия единого подхода и многообразия форм виртуальной коммуникации. Поэтому стоит исследовать отдельные составляющие компьютерного дискурса, такие как компьютерные игры.

В настоящее время существует значительное количество различных жанров компьютерных игр, однако преимущественно выделяют:

1. Экшн (жанр компьютерных игр, в которых акцент делается на быстрых и интенсивных действиях. В центре внимания экшн-игр находится динамичная и захватывающая игровая механика, которая часто сочетается с напряженным сюжетом и эмоциональной подачей.);

2. РПГ (Role Playing Game) (вид компьютерных игр, где игрок управляет одним или несколькими персонажами, развивает их навыки и способности, исследует виртуальные миры и выполняет различные задания);

3. Квесты (жанр компьютерных игр, в которых основной акцент делается на решении головоломок, поиск предметов и разгадывание загадок) [48].

По способу доступа выделяют следующие игры:

1. Казуальные игры, которые предполагают оффлайн режим и ограниченное общение между игроками локальной сетью;
2. Браузерные игры, доступные через веб-браузер, которые позволяют взаимодействие между игроками;
3. Клиентские игры, которые требуют установки клиентского приложения на компьютер и предоставляют возможность коммуникации между игроками [49].

Наше исследование сконцентрировано на клиентских видеоиграх, которые представляют собой виртуальный мир в реальном времени, где игроки взаимодействуют между собой. Примером такой игры является МОВА (Multiplayer Online Battle Arena) – жанр компьютерных игр, сочетающий стратегические элементы в реальном времени и компьютерные ролевые игры [47]. В этом жанре две команды сражаются на карте и управляют героями, обладающими уникальными способностями.

МОВА считается одним из дискурсообразующих жанров компьютерных игр и представляет собой конкретное взаимодействие между игроками в рамках определенной ситуации, в которой каждый игрок действует в соответствии с ролью своего персонажа в команде. В этом жанре четко выражена потребность одного игрока в сотрудничестве с другими для достижения общей цели через стратегию и согласованную работу [43].

Коммуникация между игроками может осуществляться различными способами. Внутри игры они могут взаимодействовать при помощи сигналов или использовать внутриигровой чат. Кроме того, существуют программы, такие как Discord, Skype и другие, которые позволяют игрокам в команде общаться голосом при наличии гарнитуры с микрофоном. Выбор внешних программ зависит от динамики игры.

Дискурс компьютерных игр является относительно новым явлением и вызывает интерес у ученых, поскольку эта область активно развивается, привлекая все больше пользователей, расширяя ассортимент предлагаемых

продуктов и услуг, а также повышая сложность и качество игр. Однако в рамках лингвистических исследований, научное описание и анализ компьютерных игр сталкиваются с определенными трудностями, связанными с относительной новизной данного явления.

Среди лингвистов наблюдается разногласие относительно того, следует ли рассматривать компьютерные игры как отдельный жанр компьютерного дискурса или как его подвид. В данном исследовании мы поддерживаем позицию, что дискурс компьютерных игр является подвидом компьютерного дискурса, основываясь на работах А. Энслин и М. Н. Харлашкина [34, 44]. Этот выбор обусловлен разнообразием видеоигр, а также многообразием жанров внутриигровых и внеигровых текстов.

Характеристики дискурса компьютерных игр включают в себя особенности, типичные для компьютерного дискурса. Среди них можно выделить виртуальность, анонимность, гипертекстуальность (взаимосвязь данных в играх, формирующая систему), мультимедийность/креолизацию (наличие изображений, аудио- и видеоэлементов, которые погружают игрока в виртуальную реальность), дистанционность и коммуникацию как в устной, так и в письменной форме [22].

Таким образом, дискурс компьютерных игр обладает признаками компьютерного дискурса и может считаться его разновидностью, что является принципиальным для нашего исследования.

1.3 Чат-коммуникация в онлайн-играх как объект лингвистического исследования

Термин «игровой онлайн-чат» стал широко используемым в игровых сообществах и среди разработчиков онлайн-игр. Однако точное происхождение и первоначальное использование этого термина сложно установить, так как он возник в процессе развития онлайн-игр и игровых сообществ.

С появлением многопользовательских онлайн-игр в конце 1990-х и начале 2000-х годов игровые онлайн-чаты стали популярными. Они представляют собой средство коммуникации, используемое игроками в режиме реального времени для взаимодействия друг с другом внутри игрового мира. Игровые онлайн-чаты также предоставляют возможность игрокам общаться, делиться информацией, сотрудничать и просто проводить время в игровой среде [14].

Понятие «игровой онлайн-чат» возникло в русском языке как калька с английского, в результате буквального перевода выражения *online game chat* или *game chat*, где «online» – в сети, подключенный к сети, «game» – игра, «chat» – сеть, сетка, сообщество.

Согласно толковому словарю Т. Ф. Ефремовой, слово «чат» обозначает: «Обмен сообщениями в режиме реального времени через информационную сеть; виртуальное место встречи в Интернете», а слово «онлайн» имеет несколько значений: «Часть Интернета, действующая в режиме реального времени; прямо связанный с системой компьютера, включенный в неё и используемый ею; диалоговый, оперативный, неавтономный; в режиме реального времени» [11]. Следовательно игровой онлайн-чат – это функция или инструмент в компьютерных играх, который позволяет игрокам общаться между собой в режиме реального времени. Он предоставляет возможность игрокам взаимодействовать, обмениваться сообщениями, координировать свои действия, обсуждать стратегию игры и просто общаться.

Существует несколько разновидностей игровых чатов, предназначенных для общения внутри игровых сообществ:

1. Текстовый чат – это функция, которая позволяет игрокам обмениваться текстовыми сообщениями в режиме реального времени. Такой чат может быть глобальным (доступным для всех игроков на сервере), локальным (ограниченным определенными локациями или

группами игроков) или приватным (предназначенным для индивидуальных диалогов между игроками);

2. Голосовой чат – инструмент, который предоставляет игрокам возможность общаться при помощи голоса в режиме реального времени.

В выпускной квалификационной работе мы рассмотрели возможности общения внутри многопользовательских игр, наиболее распространенное из которых – общение через текстовый чат [38].

Текстовый игровой онлайн-чат пользуется большим спросом по нескольким причинам:

1. Гибкость и удобство: текстовый чат позволяет игрокам выражать свои мысли и общаться без использования микрофона или голоса, что особенно удобно для людей, которые предпочитают оставаться анонимными или не хотят говорить вслух;

2. Многоязычность и культурные различия: текстовый чат позволяет игрокам из разных стран и культур общаться без языковых барьеров. Переводчики и локализация текста делают игровой опыт доступным для людей со всего мира;

3. Сохранение истории: текстовый чат позволяет сохранять историю сообщений для отслеживания информации. Эта функция может быть полезной для игроков в случае конфликтных ситуаций;

4. Редукция шума: в голосовом чате могут возникать помехи, связанные с окружающим шумом, плохим качеством звука или путаницей, когда несколько игроков разговаривают одновременно. Текстовый чат позволяет избежать этих проблем и более ясно выразить свои мысли [40].

Практически каждая многопользовательская игра включает в себя встроенную систему связи, которая позволяет передавать текстовые сообщения. Примером такой системы является чат или доска объявлений, которые обеспечивают возможность:

1. Отправлять сообщения всем участникам игры;
2. Отправлять сообщения между выбранными группами;

3. Отправлять сообщения конкретному игроку [18].

В контексте конкретной игры первая функция может быть реализована с помощью общих досок объявлений, которые в основном используются администраторами для передачи важной информации или решения проблем. Вторая функция применяется группами игроков, желающими отправлять сообщения определенным пользователям, не разрешая доступ остальным участникам игры. Третья функция, от человека к человеку, обычно представлена системой мгновенных сообщений в игровом онлайн-чате [21].

Итак, игровой чат – специфическая форма онлайн-коммуникации, которая происходит в контексте игровой деятельности в многопользовательских онлайн-играх. Текстовый игровой онлайн-чат представляет собой обмен сообщениями в режиме реального времени через информационную сеть внутри игрового пространства. Текстовый игровой онлайн-чат пользуется популярностью из-за своей гибкости и удобства, позволяющих игрокам выражать свои мысли без необходимости использовать голос, и является неотъемлемой частью игрового опыта, обеспечивая игрокам возможность общения, координации действий и создания сообществ внутри виртуальной игровой среды.

Выводы по первой главе

В современном информационном обществе появление Интернета существенно изменило нашу жизнь и повлияло на характер взаимодействия между людьми.

В первой главе исследования мы рассмотрели и проанализировали современные подходы к определению понятия «Интернет-коммуникация», которое находится во внимании отечественных и зарубежных исследователей в области лингвистики с 1984 года. В это время данное явление получило название «компьютерно-опосредованная

коммуникация», что в дальнейших лингвистических исследованиях неоднократно менялось.

В работе мы взяли за основу определение Интернет-коммуникации, предложенное А. А. Биляловой, поскольку оно в большей степени, чем другие определения, отражает специфику нашего исследования. Согласно этому определению, современная Интернет-коммуникация понимается как компьютерноопосредованное общение пользователей, находящихся на расстоянии, и является стремительно развивающимся, многообразным, полифункциональным инструментом, нацеленным на успешное и перспективное коммуникативное взаимодействие в различных областях социальной жизни. Согласно А. А. Матусевичу Интернет-коммуникация осуществляется с помощью специальных речевых единиц на разных уровнях – фонетическом, графическом, лексическом, морфологическом и синтаксическом. В рамках данного исследования мы сосредоточились на анализе графических, лексических и синтаксических аспектов чат-коммуникации в многопользовательских онлайн-играх на английском языке. Данные языковые уровни считаются ключевыми для понимания и анализа коммуникации в контексте онлайн-игр.

Коммуникация в компьютерных играх связана с Интернет-коммуникацией, поскольку многие современные игры предоставляют возможность игрокам взаимодействовать между собой с помощью текстового чата или голосового чата.

В исследовании также рассматриваются такие понятия, как «компьютерный дискурс», «компьютерная игра», «онлайн-игра», «игровой чат». Появление компьютерного дискурса обусловлено развитием компьютерной техники и Интернета. Компьютерный дискурс – это коммуникация посредством компьютеров в широком понимании. Среди лингвистов нет единого мнения по вопросу о том, следует ли относить компьютерную игру к жанру компьютерного дискурса или рассматривать её как подвид. В данном исследовании мы рассматриваем дискурс

компьютерных игр как подвид компьютерного дискурса, опираясь на работы А. Энслин и М. Н. Харлашкина.

Компьютерные игры представляют собой специфическое взаимодействие игроков, которое может осуществляться через Интернет (онлайн), в рамках какой-либо ситуации, где каждый действует в соответствии с персонажем. Современные исследователи выделяют следующие основные жанры онлайн-игр: экшен, РПГ, квесты. Наше исследование сконцентрировано на клиентских видеоиграх, а особое внимание уделялось общению через текстовый чат в силу его частого использования игроками.

ГЛАВА II. АНАЛИЗ ЛИНГВИСТИЧЕСКИХ ОСОБЕННОСТЕЙ ИНТЕРНЕТ-КОММУНИКАЦИИ В МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ОНЛАЙН-ИГРАХ

2.1 Критерии отбора материала

В данной части выпускной квалификационной работы описана методика отбора практической базы исследования, а также ход и результаты анализа лингвистических особенностей чат-коммуникации в игровом пространстве в глобальной сети Интернет.

Как уже было отмечено, исследование проводится на материале игровых чатов. Методом сплошной выборки из 5 популярных онлайн-игр Counter-Strike: GO (далее – «CS: GO»), Fear The Wolves (далее – «FTW»), Crusader Kings III (далее – «СК III»), Friday the 13th: The Game (далее – «F13») нами были отобраны более 300 фрагментов сообщений в многопользовательских игровых чатах на английском языке. Нам удалось их проанализировать и выделить языковые особенности в разных аспектах языка: графике, лексике и грамматике.

Практический материал был отобран нами во время прохождения игровых кампаний с игроками, говорящими на английском языке. Кроме того, мы собирали материал, вступая непосредственно в коммуникацию с участниками во время совместных сессий против других игроков.

Мы не могли выбрать в качестве эмпирической базы исследования личную игровую переписку, так как она является конфиденциальной средой общения. Однако анонимные переписки в многопользовательских играх являются публичными и в большинстве случаев весь чат сохраняется на серверах и хранится по действующему законодательству той страны, в которой установлен сервер или зарегистрирована компания. Таким образом, мы смогли погрузиться в языковые реалии игроков из англоговорящих стран.

При выборе практической базы нашего исследования, то есть конкретных многопользовательских игр, мы руководствовались тем, что по статистике разработчиков большей составляющей игроков были представители молодёжи (от 12-18 лет), так как данная возрастная группа является многочисленной и отражает не только рейтинг игр, но и современные языковые особенности. Кроме того, мы также обращали значительное внимание на возрастную рейтинг онлайн-игр.

Прежде чем перейти к анализу лингвистических особенностей игровой онлайн-чат коммуникации, мы сделаем небольшой экскурс в каждую видеоигру, выбранную нами в качестве материала исследования.

Наибольший объём материала для нашего исследования был отобран из самой популярной игры в жанре шутер от первого лица – «Counter-Strike: GO» (2022), которая является многопользовательской командной игрой. Игроки делятся на две команды и могут выбирать различное оружие и экипировку, покупать их за заработанные в игре деньги. CS: GO также предлагает систему рейтинга и сезонные турниры, в которых профессиональные игроки соревнуются за призовые денежные суммы [41].

Также большой объём материала для нашего исследования был отобран из игровых онлайн-чатов ещё одной популярной среди молодёжи видеоигры «Fear The Wolves» (2018). Действие игры происходит в постапокалиптическом мире, где игроки должны сражаться за выживание в условиях радиоактивного загрязнения и смертоносной погоды. Игроки прыгают с парашютом на карту, где сражаются друг с другом и против мутантов. Они должны искать оружие, экипировку и припасы, чтобы остаться в живых и стать последним выжившим на карте [45].

Меньшая часть единиц исследования была отобрана из видеоигр «Crusader Kings III» (2020), в которой игрок берет на себя роль правителя одного из множества средневековых государств, где ему предстоит управлять своими землями, расширять владения, заключать браки,

участвовать в войнах и битвах, управлять своими вассалами и многое другое, и «Friday the 13th: The Game» (2017), которая основана на популярном фильме ужасов «Пятница, 13-е». Игроки могут играть за одного из двух персонажей: выжившего или маньяка-убийцу. Если игрок выбирает роль выжившего, его задача заключается в том, чтобы бежать, прятаться, собирать ресурсы и пытаться оставаться в живых. Если игрок выбирает роль маньяка-убийцы, то его задача заключается в том, чтобы убить всех выживших [42, 46].

2.2 Графические, лексические и синтаксические особенности игровой онлайн-чат-коммуникации

Проведенный анализ позволил выявить графические, лексические и синтаксические особенности чат-коммуникации в многопользовательских онлайн-играх на материалах нашей выборки (Рисунок 1).

Среди всех лингвистических особенностей, выявленных нами в текстах игровой онлайн-чат-переписки, наиболее многочисленными являются графические особенности (54,6 % от всей выборки).

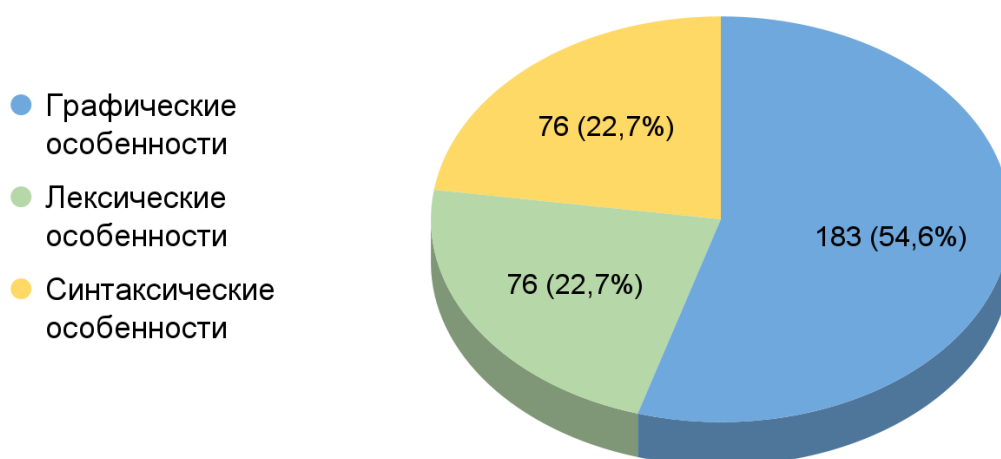


Рисунок 1 – Лингвистические особенности чат-коммуникации в многопользовательских онлайн-играх

Анализ графических особенностей в материалах нашей выборки также показал, что чаще всего в текстах игровых чат-переписок используется нестандартная пунктуация (30,7 %), которая в основном выполняет интонационно-экспрессивную функцию, а также зачастую сокращает время написания сообщения. Ниже мы рассмотрим примеры предложений, в которых нестандартная пунктуация выполняет разные функции.

Повторение вопросительного и восклицательного знака может использоваться для преувеличения эмоциональной вовлеченности. Например:

«why...r you glitching??» (CS: GO),

«5000 coins???» (СК III),

«Give up!!!!!!!» (FTW).

Опущение апострофа часто происходит с целью увеличения скорости интеракции между собеседниками, к примеру:

«Thats hilarious» (CS: GO),

«im sorry» (F13),

«Whats that» (FTW),

«i cant see anything» (СК III).

Опущение других знаков препинания также позволяет сократить время переписки во время напряженной игры. Например:

«go there go there go there!» (FTW),

«it`s ok 1-0 stay mad» (CS: GO),

«sorry I missed that» (F13).

Пользователи чата могут намеренно ставить точки в конце высказывания для придания завершённости, категоричности и серьёзности сообщению в чат-переписке:

«I mean it.» (FTW),

«i dont wanna hit you off. we r a team.» (CS: GO),

«he missed the mission. I felt so bad.» (СК III).

Следующий графический приём, который часто используют пользователи игровых чатов – это полная замена прописных букв строчными (27,2 %). Такая графическая особенность опять же связана с увеличением скорости интеракции общения в сети и мессенджерах. Пользователи чатов предпочитают не тратить время на смену раскладки клавиатуры с «больших» букв на «маленькие», поэтому прибегают к полной замене прописных букв строчными:

«gonna skip the seccion tn ily» (CS: GO),

«i`m nervous» (F13),

«he just like started crying.» (FTW),

«hey. sorry i kinda disappeared all week. i got the flu.» (СК III).

Использование заглавных букв в чат-переписке, известное также как «капс» или капитализация, является ещё одной графической особенностью, которую мы обнаружили в ходе нашего исследования. Эта особенность встречается в 9,6 % всех графических особенностей, попавших в фокус нашего исследования. Написание всего сообщения или отдельных слов заглавными буквами часто трактуется как повышение голоса или попытка подчеркнуть важность передаваемой информации, например:

«STOP USING THE GOD MOD» (CS: GO),

«HIDE THEYR HERE!!!» (F13),

«We need to talk RIGHT NOW» (FTW),

«Ive found TWO chests. The treasure is MINE!» (СК III).

В материале нашего исследования также отмечены графические сокращения (4,8 % случаев), которые употребляются только на письме, а в устной речи им соответствуют полные формы слов: «GO TO THE MAIN ST.» (CS: GO) («ST.» – street), «he can`т do it w/o» («w/o» – without you).

Ещё одной графической особенностью игровой чат-переписки, которую мы обнаружили в материале нашего исследования, является использование эмоджи.

В процессе нашего исследования мы обнаружили интересную особенность в чат-переписке игроков, связанную с использованием элементов других знаковых систем при написании сообщений. Пользователи мессенджеров активно применяют эмоциональные реакции, такие как «смайлики» или «эмодзи» (термин происходит от японского слова «эмодзи», то есть «絵文字», что означает рисунок, символ, живопись и иероглифы) [39]. Элементы этих знаковых систем составляют 19,7 % всех графических особенностей, описанных в нашем исследовании:

«oh ok ty i'll wait for it ☺» (F13) («☺» выражает искреннее счастье и теплые, положительные чувства);

«ur so sweeeeeeeet ☺» (СК III) («☺» передает восторженные чувства любви, увлечения и обожания);

«he's been trying to do it for a while ☹» (F13) («☹» используется для выражения сильного смеха со слезами радости, в данном контексте обозначает сарказм);

«i already won... RIP cargo ☹» (CS: GO) («☹» выражает раздражение, ворчливость);

«i had fun tonite ☺» (FTW) («☺» используется для выражения любви, романтики и симпатии»);

«say bi bi to ur wifí xD» (FTW) («xD» обозначает смех. «X» – это как бы зажмуренные от хохота глаза, «D» – это смеющийся рот.);

«Jet missiles? great :)))» (CS: GO) («:)))» служит для выражения степени улыбки у отправляющего пользователя. Одна скобка означает просто «доволен», две скобки указывают на большую степень удовлетворенности, а три скобки уже свидетельствуют о смехе. Если используется больше трех скобок, подразумевается, что пользователь очень сильно смеётся).

Кроме того, исследуя материал нашей выборки, мы обнаружили, что для более быстрого обмена текстовыми сообщениями иногда слово или его часть обозначается цифрами [31], данная особенность составила 3,9 %:

«imma goin 2 u» (CS: GO) (цифра «два» используется для обозначения частицы «to»);

«U free 4 our meeting 2day?» (FTW) (цифра «четыре» заменяет предлог «for»; цифра «два» в данном случае используется для обозначения префикса «to»).

Чаты в многопользовательских онлайн-играх – это неформальные средства общения, в которых пользователи часто не придают внимания ошибкам, а то и намеренно допускают их. Именно поэтому в материалах нашей выборки мы также встретили такую графическую особенность игровой онлайн-чат-коммуникации, как отклонение от орфографической нормы.

Чаще всего орфографические ошибки отражают образовательный статус адресанта, но также они могут носить окказиональный характер – ввиду желания сократить время на переписку или из-за активного игрового процесса, собеседники могут случайно допускать ошибки в сообщении [30].

Отклонение от орфографической нормы наблюдается в 3,9 % всех графических особенностей, которые мы нашли в материалах нашей выборки:

«Hey chek this out» (CS: GO),

«meh I kmow abut that. But idc» (FTW),

«I wantto that place» (СК III),

«never get his points ba. U know aboutt it?» (F13).

Кроме того, к отклонению от орфографической нормы прибегают с целью упростить правописание отдельных слов в предложении и сэкономить время на написание сообщения, например:

«are you goin?» (CS: GO) («goin» вместо «going»),

«That`s cuz ur bugging» (FTW) («cuz» вместо «cause»),

«lemme see plz» (E) («lemme» вместо «let me», «plz» вместо «please»).

Данный результат объясняется тем, что многие игровые чаты имеют функции автокоррекции и подсказок при вводе текста, которые помогают

игрокам исправлять орфографические ошибки и предлагают варианты слов или фраз, которые они могут использовать.

В таблице 1 приводятся итоговые данные анализа графических особенностей общения в игровой многопользовательской чат-коммуникации нашей выборки, отражающие частоту встречаемости представленных выше графических явлений. Из таблицы 1 видно, что самое часто встречающееся графическое средство в нашем исследовании – это нестандартная пунктуация (30,7 %), а самые редкие средства – замена слова или его часть цифрой (3,9 %) и отклонение от орфографической нормы (3,9 %) (Таблица 1).

В обобщенном виде количественный анализ графических особенностей игровой онлайн-чат-коммуникации нашей выборки представлен в следующей таблице:

Таблица 1 – Графические особенности игровой онлайн-чат-коммуникации

Графические особенности игровой онлайн-чат-коммуникации	Количество
Нестандартная пунктуация	70 (30,7 %)
Написание первых слов в предложении и имен собственных со строчной буквы	62 (27,2 %)
Капитализация	22 (9,6 %)
Графические сокращения	11 (4,8 %)
Использование «эмоджи»	45 (19,7 %)
Использование элементов других знаковых систем	9 (3,9 %)
Отклонение от орфографической нормы	9 (3,9 %)

Подводя итоги анализа графических особенностей игровой онлайн-чат-переписки в материале нашей выборки, мы пришли к выводу, что в основном участники общения в чате прибегают к использованию различных графических приёмов по следующим причинам:

1. «Эмоциональный дефицит»: одной из главных причин использования графических приемов является скудность лингвистических, паралингвистических и экстралингвистических средств для передачи

эмоций в текстовом формате. Использование смайликов и других графических элементов позволяет участникам чата более точно выразить свои эмоции, чем простыми словами;

2. Второй причиной использования графических приёмов является желание воссоздать процесс «живой» устной речи. В устной речи мы используем различные невербальные приёмы, такие как интонацию, жесты и мимику, чтобы выразить свои мысли и чувства. В онлайн-чате графические приёмы могут использоваться для воссоздания этих невербальных приёмов и создания более естественного и живого общения, например, используя графические приемы, такие как капитализация, знаки препинания чтобы выразить тон голоса, интонацию и другие элементы устной речи;

3. Удобство и стремление ускорить темп коммуникации: в онлайн-чате люди часто стремятся ускорить темп коммуникации во время игрового процесса и передать свои мысли как можно быстрее. Использование графических приемов, таких как сокращения, может быть быстрее, чем написание длинного текста, чтобы передать ту же самую информацию;

4. Молодежь, особенно те, кто выросли в эпоху цифровых технологий, часто стремятся понимать друг друга и распознавать «своих» среди «чужих» через кодификацию информации. Использование графических приемов, таких как смайлики и другие символы, которые быстро распознаются и понимаются молодыми людьми, помогает им лучше понимать друг друга и сформировать свою собственную уникальную культуру общения, а также создать чувство принадлежности к определенной группе и способствовать более глубокому и лояльному общению.

Современное общение в нашем быстротечном мире характеризуется стремлением передавать максимум информации, вкладывая минимум усилий, поэтому в онлайн-чатах широко используются разнообразные лексические средства. Они помогают приблизить общение через

мессенджеры к настоящему разговору, передать эмоциональное состояние участников и сэкономить время в сети.

Одним из наиболее часто используемых средств общения в чате является лексические сокращения, которые подразделяются на аббревиатуры, акронимы и усечения [37].

В ходе нашего исследования мы обнаружили, что довольно часто встречаются аббревиатуры (20,8 %), которые представляют собой сокращенные слова, образованные из начальных букв (или звуков) устойчивого словосочетания:

«□□□□ □ CR7» (FTW) (CR7 – это Cristiano Ronaldo 7. Первые две буквы в аббревиатуре – это имя и фамилия игрока, а цифра 7 – его игровой номер как в клубе, так и в национальной команде).

В свете последних событий, аббревиатура BLM стала широко распространена не только в онлайн среде, но и на игровых серверах. Она означает Black Lives Matter, что в переводе с английского означает «Жизни чернокожих важны». BLM – популярное движение, которое выступает против насилия по отношению к афроамериканцам. События, связанные с этим движением, до сих пор упоминаются во время онлайн-игровых сессий, которые служат площадкой для поддержки и солидарности с людьми:

«We are against police brutality!!! BLM» (CS: GO),

«thx for your support #blm» (F13).

Анализируя чат-переписки, мы выявили, что одной из самых часто встречающихся аббревиатур является OMG (сокращение от «Oh My God»), которая выражает которая выражает шок или волнение:

«OMG.... perfect look» (F13),

«I'M SO EXCITED I COULD CRY OMG» (СК III),

«that's hilarious omg!!!» (CS: GO).

OMG – одна из самых известных аббревиатур «нового времени». Как показывают примеры, аббревиатура «OMG» используется в эмоциональных фразах с различными настроениями, чтобы подчеркнуть переживания

игрока. Она является одной из немногих аббревиатур, которые прочно укоренились не только в письменной речи, но и в устной речи различных народов мира.

Анализ нашей выборки также показал, что акронимы составляют всего 10,4 % от нашей выборки. Акроним (от греч. *ἄκρος* – «высший, крайний» и *ὄνομα* – «имя») – аббревиатура, образованная из начальных букв, частей слов или словосочетаний, произносимая как единое слово, а не побуквенно.

«Англо-русский словарь» под редакцией профессора В. Мюллера слово *goat* [gəʊt] и трактует как: козёл, козá ; разг. старýй козёл, кобёль; дýрень, осёл, козёл отпущёния [32].

В представленных чат-переписках аббревиатура G.O.A.T. обозначает не «козла» (*goat*), а «величайшего на все времена» (*greatest of all time*), *goat* превратился в позитивно-оценочный акроним, обозначающий столь почетное звание величайшего на все времена:

«The GOAT □» (CS: GO),

«GOAT between GOATS □□» (FTW),

«The real goat» (F13).

Англоязычный акроним LOL (также *lol* или лол; от англ. *laughing out loud* – громко, вслух смеясь; или *laugh out loud* – громко, вслух смеяться; или *lots of laughs* – много смеха) также довольно часто встречается в чат-переписках. Данную аббревиатуру можно трактовать и как «какая смешная шутка» и проследить её использование в онлайн-играх:

«why r u going that way? LOL»,

«I see you lol□» (FTW),

«LOL u must be blind to see me die!» (F13),

«r u hiding... lol» (F13) (r u – are you).

Проведённый анализ также позволил выявить, что для чат-коммуникации в игровом онлайн-пространстве характерно использование усеченных слов. Данная особенность встречается в 10,4 % от всех

лексических средств. Такой вид лексических сокращений был подразделён нами на 3 разряда, принимая во внимание способ сокращения [23].

В первую очередь, в материале исследования встречается такой вид усечения, как апокопа (усечение конечной части слова):

«I use another social app, that's Discord» (CS: GO) («app» вместо «application»);

«this game is something else. it's diff» (FTW) («diff» вместо «different»).

Кроме того, пользователи чата используют такой вид усечения, как синкопа (усечения середины слова): «will you be there in 10 mins?» (СК III) («mins» вместо «minutes»).

Также в материале нашей выборки встречается комбинированное усечение (усечения начала и конца слова): «i got the flu or something like that.» (F13) («flu» вместо «influenza»).

На основе нашего материала мы выделили ещё один тип сокращения, при котором происходит слияние двух и более единиц речи и образуется новое слово, которое называют неформальным сокращением (informal contraction):

«I kinda wanna play by my own rules.» (CS: GO) («kinda» вместо «kind of», а также «wanna» вместо «want to»);

«U gonna make it or not?» (FTW) («gonna» вместо «going to»);

«dunno.» (FTW) («dunno» вместо «don't know»).

Помимо этого, в материале нашего исследования мы обнаружили ещё одну лексическую особенность игровой онлайн-чат-коммуникации, а именно использование междометий (6,3 %). Следует отметить, что наиболее экспрессивными знаками эмоций и чувств в любом языке являются междометия, которые используются исключительно для воспроизведения живых эмоций, и это ещё раз доказывает, что тексты комментариев – это письменная разговорная речь:

«– i saw a huge spider there

– Ew» (СК III) («Ew» в данном случае используется в качестве выражения отвращения, неодобрения);

«– i accidentally burned your house

– Ugh ur so careful» (FTW) (в данном контексте «Ugh» выражает разочарования, недовольство);

«– shooting lvl: GTA

– haha ur right» (CS: GO) (в данном случае «haha» необходимо, чтобы поддержать шутку собеседника).

Использование междометий в онлайн-играх обусловлено, прежде всего, их экспрессивностью. Многие эмоциональные лексические единицы, а междометия в особенности, выражают эмоцию в самом общем виде, даже не указывая на её положительный или отрицательный характер [24].

Проводя исследование, мы также выявили, что Интернет-чат коммуникация в многопользовательских онлайн-играх обладает своей уникальной лексикой (52,1 %), которая отличается от обычных разговорных или письменных форм общения (приложение 1):

1. «Aggro» (CS: GO) – это термин, используемый в играх, где персонаж может привлечь внимание врагов. «Aggro» обозначает количество внимания, которое персонаж привлекает на себя, и может использоваться как глагол («I aggroed the boss»), так и как существительное («I have too much aggro»);

2. «Spawn» (FTW) – появления персонажей, врагов или предметов в игре;

3. «Grind/Farm» (F13) – повторное выполнение задач или сбор ресурсов с целью получения опыта, валюты или предметов для прогресса в игре;

4. «Gank» (CS: GO) – использование неожиданного нападения или атаки на другого игрока, часто с целью убийства или ограничения его прогресса;

5. «Buff» (СК III) – усиление или улучшение характеристик персонажа или предмета в игре, обычно временное;

6. «Respawn» (CS: GO) – возрождение персонажа после его смерти в игре;

7. «Raid» (F13) – большой масштабный игровой контент, включающий сотрудничество между несколькими игроками для преодоления сложных препятствий или боссов.

Следует отметить, что лексическое разнообразие в игровой интернет-коммуникации может быть ограниченным, особенно в случае стандартных фраз и команд, используемых игроками. Кроме того, в игровых онлайн-чатах мы выявили отсутствие использования фразеологизмов. Это обуславливается тем, что многопользовательских играх, общение обычно строится на более прямом и непосредственном уровне. Игроки обмениваются информацией о действиях в игре, командуют друг другу, делятся стратегиями и тактиками. Это общение в основном функциональное и направлено на достижение игровых целей. Фразеологизмы, как правило, представляют собой более неформальные и повседневные выражения, которые могут не иметь непосредственного отношения к игровой ситуации.

В целом, язык и коммуникация в игровых онлайн-чатах немного отличаются от обычной повседневной речи. Они подчиняются уникальным правилам и ситуационным контекстам, которые возникают в игровой среде. Хотя фразеологизмы могут быть менее распространены, другие элементы, такие как сокращения, игровые термины, играют важную роль в общении игроков в онлайн-играх.

Итоги анализа лексических особенностей общения в чат-коммуникации в многопользовательских играх свидетельствуют о том, что самое часто встречающееся лексическое средство в нашем исследовании – игровые термины (52,1 %), а самое редкое средство – междометия (6,3 %).

Таким образом, количественный анализ лексических особенностей игровой онлайн-чат-коммуникации нашей выборки представлен в таблице ниже (Таблица 2):

Таблица 2 – Лексические особенности игровой онлайн-чат-коммуникации

Лексические особенности игровой онлайн-чат-коммуникации	Количество
Игровые термины	50 (52,1 %)
Аббревиатуры	20 (20,8 %)
Усечения	10 (10,4 %)
Акронимы	10 (10,4 %)
Междометия	6 (6,3 %)

Подводя итоги анализа лексических особенностей игровых онлайн-чат-переписок, мы пришли к выводу, что в основном участники общения в публичном игровом онлайн-чате прибегают к использованию различных лексических средств по ряду причин:

1. Воссоздать среду неформального «живого» общения. В игровых онлайн-чатах люди стремятся создать атмосферу близкую к разговорам в реальной жизни, где присутствуют шутки, сокращения, сленг и другие неформальные выражения. Это позволяет участникам чата чувствовать себя более комфортно и свободно в общении;

2. Удобство и желание передать информацию быстрее и проще также играют роль в использовании различных лексических средств. В игровых чатах, где общение происходит в реальном времени, важно быть быстрым в передаче сообщений. Использование сокращений, аббревиатур и специфического сленга позволяет сократить количество набираемых символов и ускорить коммуникацию;

3. Противопоставление системе и принятым нормам. В игровых онлайн-чатах, особенно в среде молодых пользователей, часто возникает стремление выразить свою независимость и неподчинение установленным правилам и нормам. Использование нестандартных лексических средств и создание собственного «языка» позволяет участникам выделиться и выразить свою индивидуальность;

4. Стремление к самовыражению индивидуумов через процесс словотворчества. Игровые онлайн-чаты предоставляют площадку для самовыражения и креативности. Участники могут экспериментировать с языком, создавать новые слова, выражения и шутки, что помогает им выделиться и установить связь с другими игроками через общий язык и юмор.

При проведении исследования синтаксических особенностей общения в многопользовательских игровых чатах, было выявлено, что этот вид коммуникации обладает характеристиками, присущими разговорной речи. К таким особенностям относятся языковая краткость, использование эмоционального синтаксиса и упрощение синтаксических структур. Таким образом, можно выделить несколько характерных синтаксических черт для онлайн-чат-коммуникации в игровой среде.

В первую очередь язык игрового онлайн-чата отличается широким использованием (47,4 %) эллиптических предложений (предложений, в которых опускаются словоформы субъектно-предикатных оппозиций) [10]:

1. Предложения без словоформы в позиции подлежащего. Несмотря на то, что подлежащее является важной составляющей структуры предложения, оно часто опускается в чат-коммуникации при передаче информации во время онлайн-игр:

«(It) Looks like i'm on the edge of the world.» (CS: GO),

«(I) lost my horse xD» (СК III),

« lol (you) should keep trying» (FTW).

2. Предложения без словоформы в позиции подлежащего и части сказуемого. В таких случаях опущенная часть сказуемого может быть как вспомогательным глаголом, так и глаголом-связкой:

«(Do you) Want to make a deal?» (СК III),

«(Haven't you) Scared yet?» (F13),

«(Will we) meet out front?» (CS: GO),

«(Do you) Remember I told you?» (CS: GO),

«(I am) not gonna make it this time» (FTW),

«(I am) sorry.» (CS: GO).

3. Предложения без словоформы только в части сказуемого. Пропущенная часть также может быть вспомогательным глаголом и глаголом-связкой:

«(Are) you gonna stay with them??» (CS: GO),

«(Does) he wanna pay the whole price?» (FTW).

4. Предложения без словоформы в позиции подлежащего и сказуемого. Такие усеченные предложения встречаются чаще всего в ответах на вопросы:

«– Where r u headed?

– (I am going to) Dawnstar» (СК III);

«– Do u have any weapons?

– (I have) some ordinary guns.» (CS: GO);

«– how do u build the house?

– (I build with) clay» (СК III).

Кроме того, для языка игровой онлайн-чат-коммуникации характерно обилие простых нераспространённых предложений. В материалах нашего исследования также встречаются предложения с одной грамматической основой, в которых присутствуют только главные члены предложения – подлежащее и сказуемое. Данная синтаксическая особенность распространена в 27,6 % случаев:

«it's awesome» (CS: GO),

«i'm sorry» (CS: GO),

«r u there?» (FTW),

«i'm alright» (FTW),

«Are u going?» (СК III),

«Whos these?» (F13),

«r u sleeping?» (СК III),

«what's that?» (CS: GO),

«it's OK» (FTW).

Во время общения в игровом онлайн-чате процесс формирования мысли у собеседников протекает почти одновременно с процессом опосредованной коммуникации. Таким образом, в материале нашего исследования также распространена транспозиция или употребление вопроса в синтаксической форме утвердительного предложения (как правило, эллиптического) (25 %):

«gonna take part in the race?» (RPG),

«Having any fun yet?» (RPG),

«Wanna take it down?» (FTW),

«u know where she is?» (F13),

«See the river?» (СК III).

Результаты проведенного исследования позволяют сделать вывод о том, что самое часто встречающееся синтаксическое средство в нашем исследовании – это эллиптические предложения (47,4 %), а самое редкое средство – транспозиция (25 %). В обобщенном виде количественный анализ синтаксических особенностей игровой онлайн-чат-коммуникации нашей выборки представлен в следующей таблице (Таблица 3):

Таблица 3 – Синтаксические особенности игровой онлайн-чат-коммуникации

Синтаксические особенности чат-коммуникации в многопользовательских играх	Количество
Эллиптические предложения	36 (47,4 %)
Простые нераспространённые предложения	21 (27,6 %)
Транспозиция	19 (25 %)

Подводя итоги анализа синтаксических особенностей в материале отобранных нами чат-переписок, мы пришли к выводу о том, что в основном участники общения в чате прибегают к использованию различных синтаксических средств по следующим причинам:

1. Удобство и стремление упростить речь, сохранив смысловую ясность высказывания: в чат-переписках часто отсутствует возможность

использовать нюансированную лексику, эмоциональные интонации и невербальные средства передачи информации, которые присущи устной и письменной коммуникации в других контекстах. Поэтому участники игрового чата стремятся упростить свою речь, выделяя ключевые слова, используя эмодзи и символы для выражения эмоций и подчеркивая важность определенных аспектов сообщения. Такой подход позволяет им сохранить смысловую ясность высказывания и облегчить восприятие сообщения другими участниками;

2. Близость игровой чат-коммуникации к диалогической устной речи: в чат-переписках общение часто происходит в формате диалога, что отличает их от других письменных форм коммуникации. Участники, ведя беседу в игровом чате, стремятся придать своим сообщениям более разговорный характер, имитируя устную речь. Они часто используют повторы, эмоциональные выражения и синтаксические конструкции, близкие к естественному разговорному языку. Это создает более неформальную и спонтанную атмосферу общения, которая может усилить эмоциональную составляющую диалога и улучшить взаимопонимание между участниками чата;

3. Необходимость быстрее передать информацию: в игровой чат-коммуникации участники часто сталкиваются с потребностью передать информацию как можно быстрее. Они стремятся избегать излишней детализации и сложных конструкций, чтобы сообщение было понятным и быстро усваиваемым получателем. Использование односложных предложений и ключевых слов позволяет сосредоточиться на самой сути информации.

2.3 Проведение анкетирования среди обучающихся средних и старших классов

В ходе учебной практики в муниципальном бюджетном образовательном учреждении Гимназии №1 г. Челябинска было проведено

анкетирование, в котором принимали участие обучающиеся 6, 8, 10 классов, всего 40 человек, из них 18 мальчиков и 22 девочки. Такого количества анкетированных оказалось достаточно для того, чтобы составить представление о взглядах обучающихся в отношении онлайн-игр и их влияния на изучение английского языка.

В анкете затронут ряд аспектов, которые в определенной степени позволяют понять, как часто обучающиеся играют в онлайн-игры, используют ли они голосовой или текстовый чат в играх, а также как оценивают влияние игровых онлайн-чатов на изучение английского языка и их эффективность в практике письменной и устной речи с носителями английского языка (приложение 2).

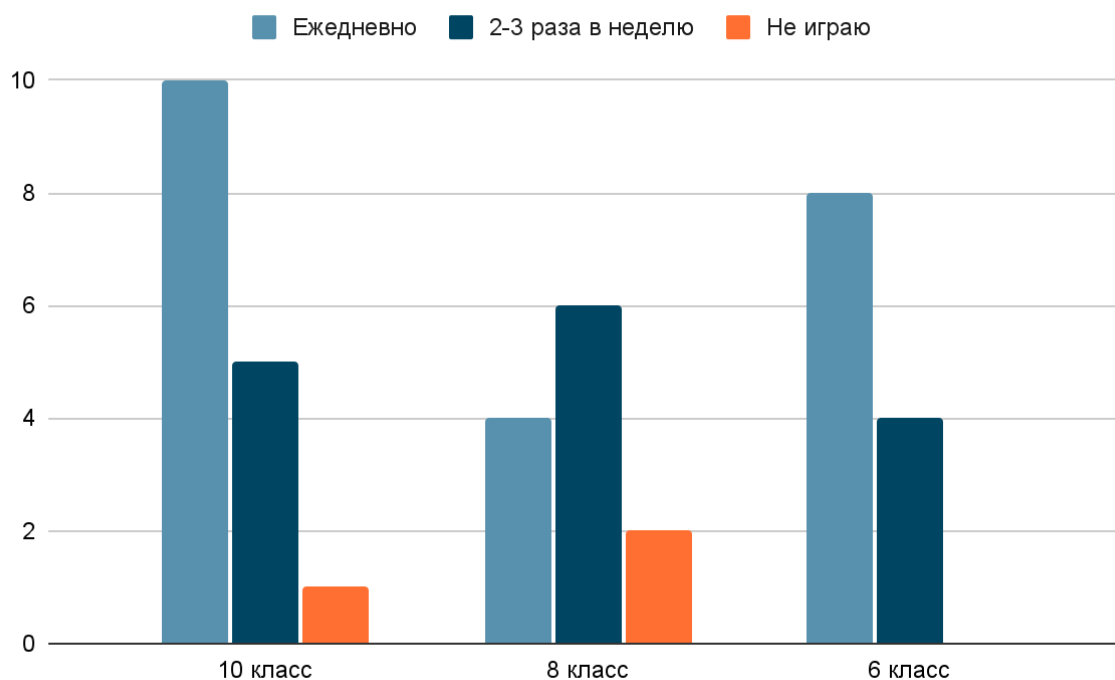


Рисунок 2 – «Как часто вы играете в онлайн-игры?»

Согласно рисунку 2, из числа опрошенных обучающихся 10 класса, 10 человек играют в игры ежедневно. В свою очередь, среди опрошенных обучающихся 6 класса, ежедневно играют 8 человек. Кроме того, 4 человека из 6 класса и 5 человек из 10 класса играют два-три раза в неделю. В основном, обучающиеся 8 класса играют в игры 2-3 раза в неделю, и их число составляет 6 человек. Процентное соотношение опрошенных,

играющих в онлайн-игры ежедневно: 62,5 % – 10 класс, 33,3 % – 8 класс и 66,7 % – 6 класс.

Необходимо отметить, что данное поколение выросло в эпоху современных технологий, и для него игры являются естественной частью их цифровой культуры. Онлайн-игры предлагают обучающимся разнообразные игровые миры и сюжеты и предоставляют возможность погрузиться в виртуальную реальность. Кроме того, онлайн-игры позволяют подросткам общаться с другими игроками через чаты, голосовые сообщения и создают возможность для социального взаимодействия, общения с новыми людьми и построения онлайн-сообществ.

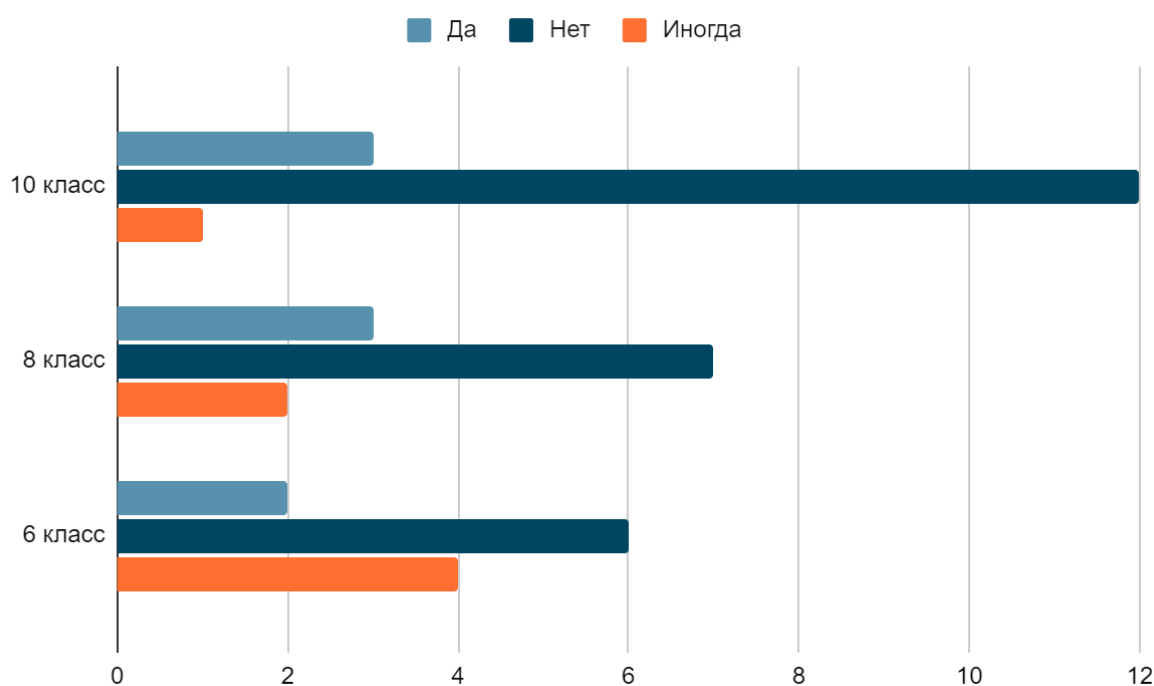


Рисунок 3 – «Пользуетесь ли вы голосовым чатом в онлайн-играх?»

Исходя из рисунка 3 видно, что все обучающиеся 10, 8 и 6 классов в основном не пользуются голосовым онлайн-чатом. Процентное соотношение составляет: 75 % – 10 класс, 58,3 % – 8 класс и 50 % – 6 класс. Всего лишь 3 человека из 10 и 8 классов и 2 человека из 6 пользуются голосовым чатом. В основном они не используют голосовой чат в онлайн-играх по нескольким причинам. Во-первых, некоторые предпочитают сохранять анонимность и не раскрывать свой голос или личные данные

другим игрокам. Во-вторых, некоторым обучающимся может быть неудобно общаться голосом из-за языковых или коммуникативных ограничений. Кроме того, некоторые предпочитают сохранять тишину или коммуницировать через текстовый чат, чтобы избежать конфликтов или нежелательных комментариев. Наконец, использование голосового чата может быть затруднено техническими проблемами, такими как низкое качество связи или отсутствие необходимого оборудования.

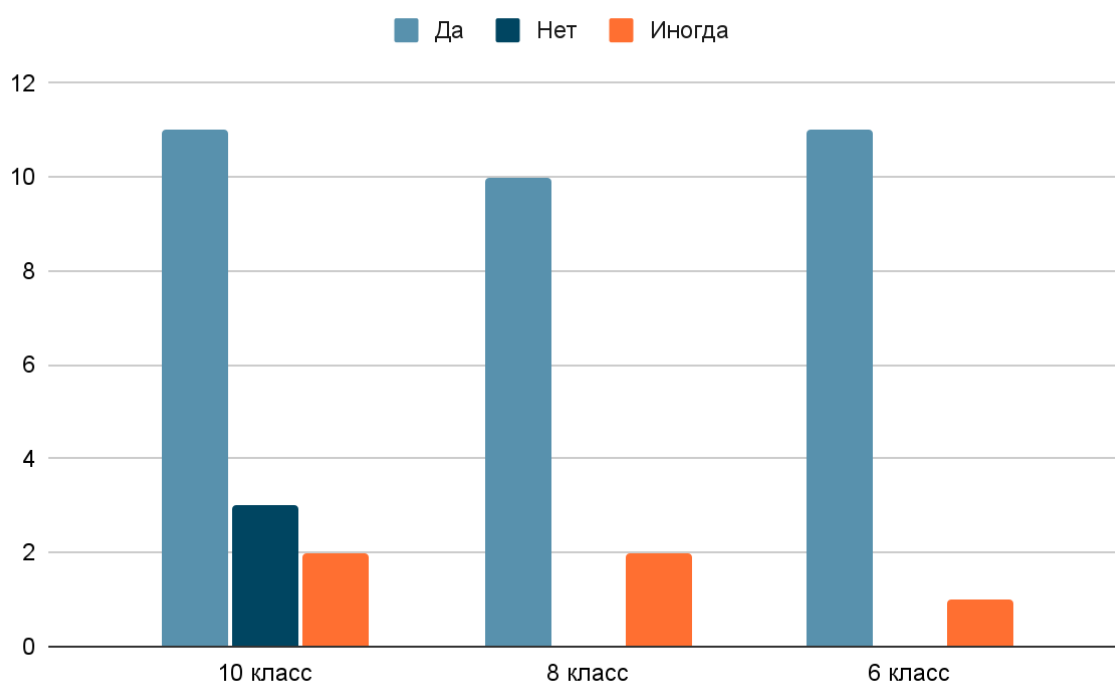


Рисунок 4 – «Пользуетесь ли вы текстовым чатом в онлайн-играх?»

Из представленных данных мы видим, что большинство опрошенных обучающихся предпочитают использовать текстовый чат. Процентное соотношение составляет: 68,7 % – 10 класс, 83,3 % – 8 класс и 91,67 % – 6 класс. В частности, из числа обучающихся 10 класса, 11 человек предпочитают текстовый чат, а из 8 класса – 10 человек и из 6 класса – 11 человек. Только 3 человека из 10 класса совсем не пользуются текстовым чатом в онлайн-играх. Обучающиеся могут предпочитать использовать текстовый чат в онлайн-играх по нескольким причинам. Во-первых, текстовый чат позволяет сохранить анонимность и не раскрывать свою личность или голос другим игрокам. Во-вторых, текстовый чат

предоставляет возможность более тщательно продумывать свои высказывания и формулировать их точнее, что может помочь избежать конфликтов или нежелательных комментариев. Кроме того, использование текстового чата может быть более удобным для игроков, которые имеют языковые или коммуникативные ограничения.

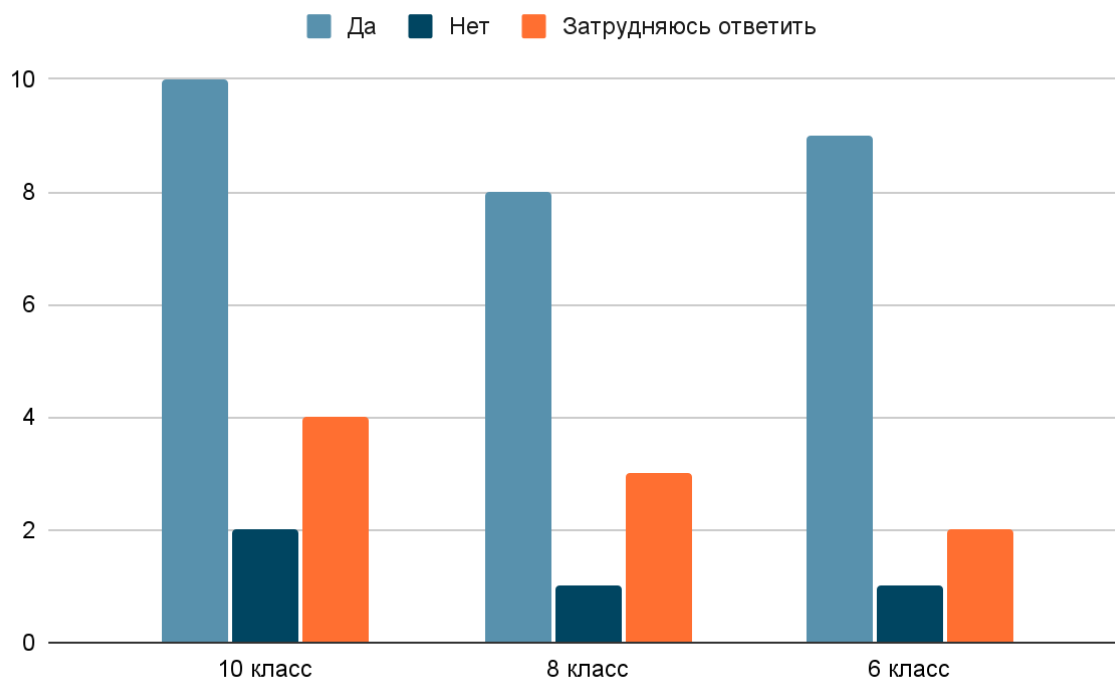


Рисунок 5 – «Как вы считаете, удалось ли вам освоить новую лексику благодаря общению с другими пользователями в игровых онлайн-чатах?»

В ходе опроса мы также смогли выяснить личное мнение опрошенных об игровых онлайн-чатах и их влияние на расширение словарного запаса и изучение английского языка. Большинство опрошенных заявили, что они действительно усвоили новые слова и выражения благодаря общению с другими пользователями в игровых онлайн-чатах. Это подтверждают данные: 10 обучающихся 10 класса, 8 обучающихся 8 класса и 9 обучающихся 6 класса. Процентное соотношение составляет: 62,5 % – 10 класс, 66,7 % – 8 класс и 75 % – 6 класс. Результаты подтверждают, что игровые онлайн-чаты могут быть эффективным инструментом для изучения новых слов и выражений. Они стимулируют активное взаимодействие и

практику языка в реальном времени, что способствует более глубокому пониманию и запоминанию изучаемого материала.

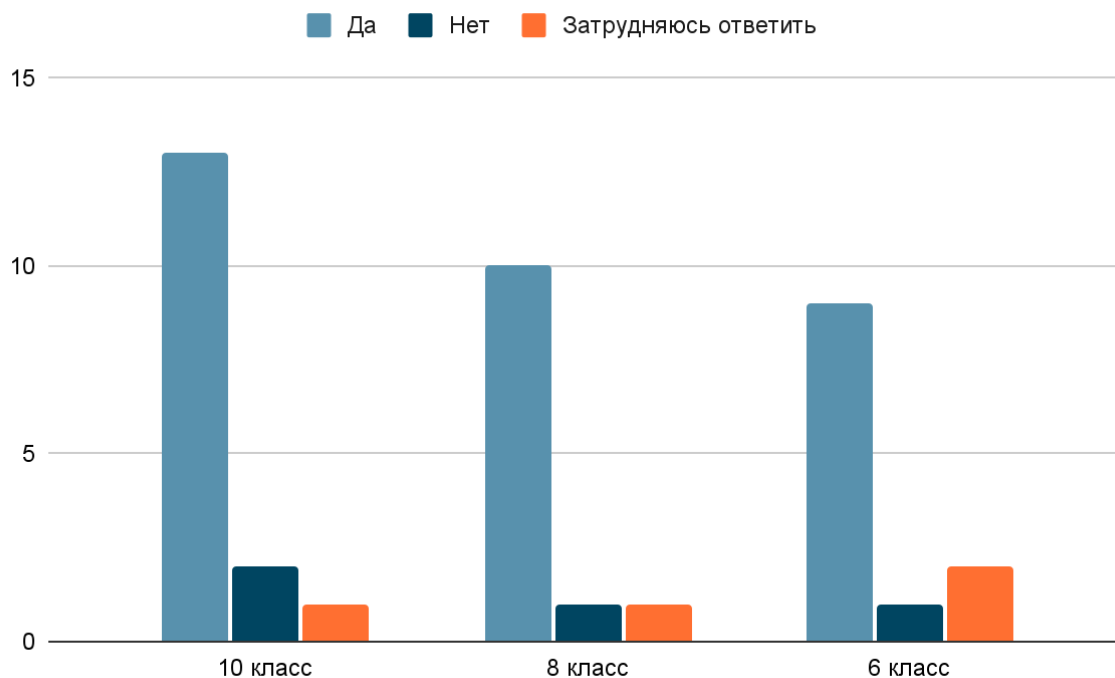


Рисунок 6 – «Как вы считаете, помогают ли игровые онлайн-чаты изучать английский язык?»

Анализируя представленные данные, можно сделать вывод о том, что большинство опрошенных придерживается мнения о том, что игровые онлайн-чаты помогают изучать английский язык. В частности, это отмечают 13 обучающихся 10 класса, 10 обучающихся 8 класса и 9 обучающихся 6 класса. Процентное соотношение составляет: 81,25 % – 10 класс, 83,33 % – 8 класс и 75 % – 6 класс. Обучающиеся могли ответить таким образом по следующим причинам:

1. Игровые онлайн-чаты предоставляют возможность общаться на английском языке с другими игроками, что может помочь улучшить разговорные навыки;

2. В процессе общения в игровых онлайн-чатах можно столкнуться с новыми словами и фразами, которые активно используются в разговорной речи;

3. Общение с носителями английского языка в игровых онлайн-чатах может помочь лучше понять их культурные особенности и улучшить культурную грамотность.

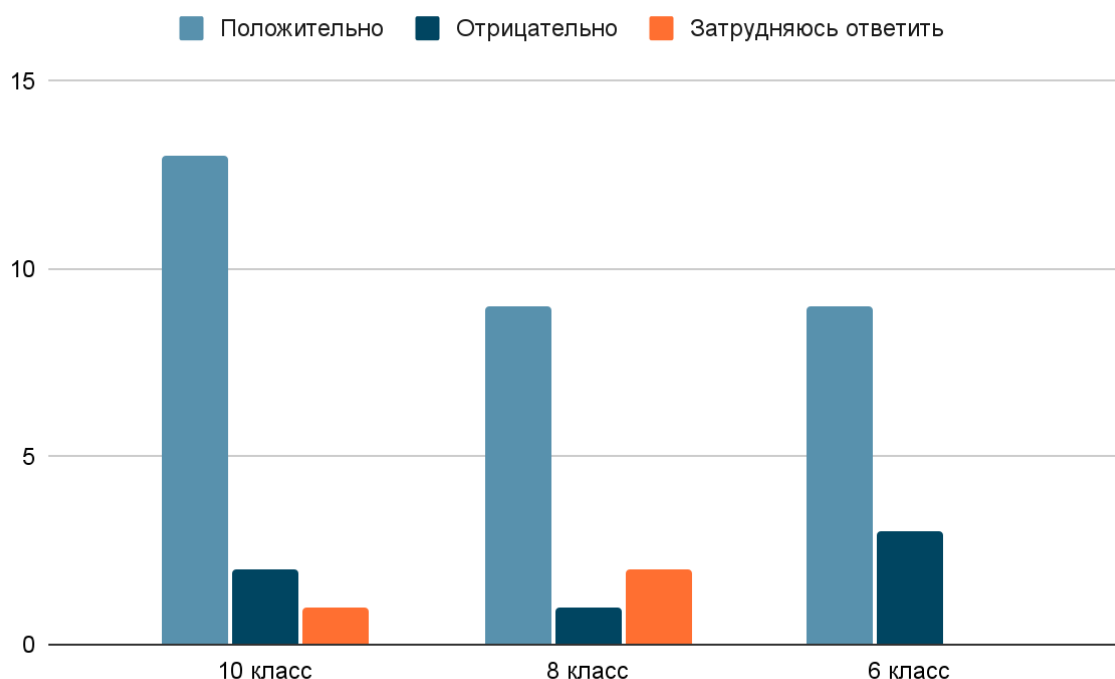


Рисунок 7 – «Как, по вашему мнению, игровые онлайн-чаты влияют на процесс изучения английского языка?»

Большинство опрошенных подтверждают положительное воздействие игровых онлайн-чатов на процесс изучения английского языка. Конкретно, 13 обучающихся 10 класса, 9 – 8 класса и 9 – 6 класса высказали такое мнение, что соответствует следующим процентным значениям: 81,25% – 10 класс, 75 % – 8 класс и 75 % – 6 класс.

Однако важно помнить, что игровые онлайн-чаты могут содержать неправильную грамматику, сленг и неформальные выражения, которые не всегда являются идеальными примерами использования, поэтому важно сохранять критическое мышление и использовать такие источники коммуникации как дополнение к более формальным методам изучения языка.

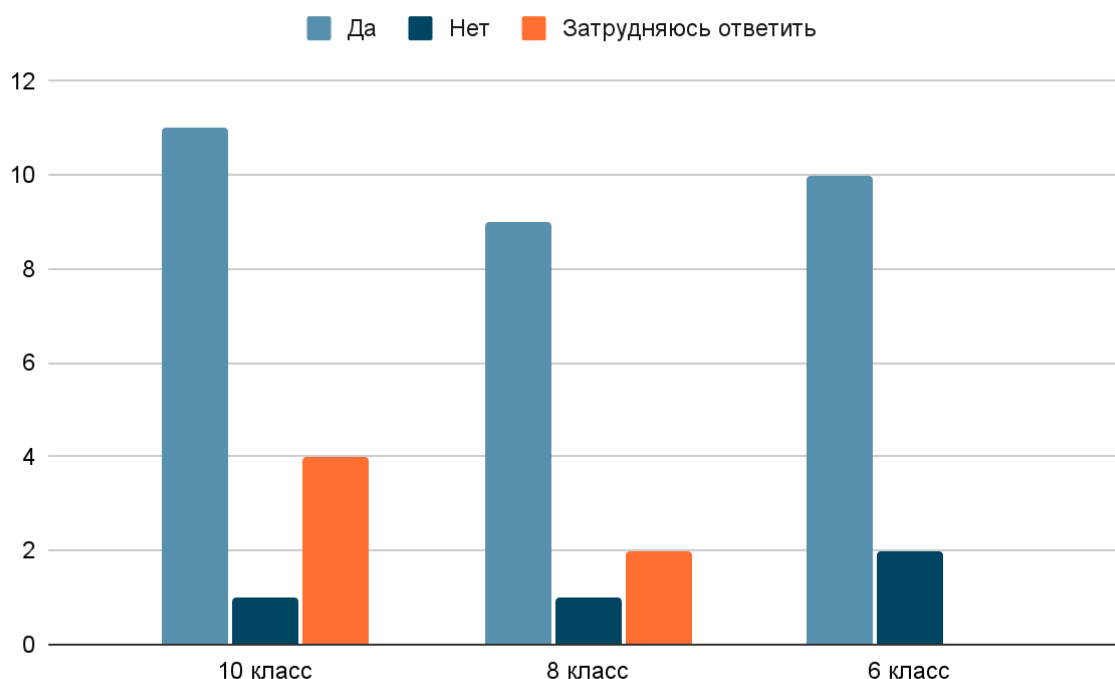


Рисунок 8 – «Можно ли считать голосовой/текстовый игровой онлайн-чат одним из лучших способов практики письменной и устной речи с носителями английского языка?»

Из анализа полученных данных следует, что большинство опрошенных считают голосовой/текстовый игровой онлайн-чат одним из наилучших способов практики письменной и устной речи с носителями английского языка. В частности, такое мнение высказали 11 учеников 10 класса, 9 учеников 8 класса и 10 учеников 6 класса. Процентное соотношение составляет 68,8 % для 10 класса, 75 % для 8 класса и 83,33 % для 6 класса.

Следовательно, мы можем сделать вывод, что опрошенные обучающиеся положительно относятся к игровым онлайн-чатам и рассматривают их, как способ изучения английского языка, так как они предоставляют возможность практиковать навыки письма и устной речи с носителями и способствуют развитию коммуникативных навыков. Результаты анкетирования также подтверждают важность данного исследования для подростков. Стоит отметить, что несмотря на явный интерес обучающихся к данной теме, изучение особенностей в игровых онлайн-чатах не рассматриваются в общеобразовательных школах.

2.4 Методическое применение результатов исследования

Комплекс упражнений был разработан с целью улучшения лексических и коммуникативных навыков учеников 11 класса в средней общеобразовательной школе, основываясь на проанализированном корпусе чат-переписок и их лингвистических особенностях. Выбор 11 класса в качестве целевой аудитории для разработки комплекса упражнений обусловлен тем, что данный класс может быть ключевым периодом, когда ученики уже имеют некоторую базу знаний и навыков в английском языке и готовы к выполнению упражнений более продвинутого уровня для совершенствования своих лексических и коммуникативных навыков.

Исходя из результатов анкетирования, можно сделать вывод, что обучающиеся положительно относятся к игровым онлайн-чатам и рассматривают их как способ изучения английского языка, который позволяет им практиковать навыки письма и устной речи с носителями языка, а также развивать коммуникативные навыки. Анкетирование также подтвердило заинтересованность обучающихся в этой теме. Несмотря на это, изучение особенностей общения в онлайн-играх недостаточно рассматривается в школах. Таким образом, комплекс направлен на то, чтобы ученики ознакомились с лингвистическими особенностями коммуникации в онлайн-играх, получили практический опыт общения в аутентичной среде, а также развили навыки, которые могут быть полезными в их повседневной жизни.

Важным компонентом Федеральных государственных образовательных стандартов является ориентация на результаты образовательного процесса. В соответствии с концепцией ФГОС ООО, требования к результатам освоения основных общеобразовательных программ включают предметные, метапредметные и личностные результаты [33]. Личностные результаты означают готовность и способность учеников к саморазвитию и личностному самоопределению, а

также сформированность их мотивации к обучению и целенаправленной познавательной деятельности.

Метапредметные навыки – это универсальные знания и умения, полученные обучающимися в результате обучения в различных предметных областях. Они включают понимание межпредметных связей, а также умение применять учебные действия в разных сферах практики, включая учебную, познавательную и социальную.

Изучение иностранного языка включает достижение предметных результатов в трех областях, включающих развитие речевой, языковой и социокультурной компетенций. Речевая компетенция включает развитие всех видов речевой деятельности, таких как говорение, аудирование, чтение и письмо. Языковая компетенция включает овладение языковыми средствами, такими как фонетика, орфография, лексика и грамматика, и способность использовать их в коммуникативных целях. Социокультурная компетенция включает понимание культуры, традиций и обычаев страны изучаемого языка и способность использовать эти знания в межличностной и межкультурной коммуникации [13].

Предложенный набор упражнений разработан направлен на развитие вышеупомянутых компетенций у обучающихся. Они могут быть использованы при изучении различных тем, таких как «Современные технологии», «СМИ» и «Коммуникация» на уроках английского языка в 11 классе. Эти темы присутствуют во многих учебниках, например:

1. «Enjoy English. 11 класс – М. З. Биболетова, Е. Е. Бабушис, Н. Д. Снежко» (How dependent are you on modern technology?);
2. «Английский язык. 11 класс. А. А. Алексеев, Е. Ю.Смирнова» (The media);
3. «УМК серии «Английский в фокусе» Spotlight. 11 класс. О. В. Афанасьева, Д. Дули, И. В. Михеева, Б. Оби, В. Эванс» (Communication. Getting the message across).

Мы разработали 9 заданий, основанных на классификации упражнений на рецептивные, репродуктивные и продуктивные типы, которые направлены на формирование лексических и коммуникативных навыков учеников. Рецептивные упражнения, которые включены в набор, направлены на то, чтобы научить обучающихся в готовом микротексте, абзаце обнаруживать, узнавать, анализировать изучаемые языковые факты и помогают ученикам усваивать лексический материал путем знакомства и запоминания лексических единиц, что впоследствии способствует их дальнейшему узнаванию и дифференциации новых слов.

Task 1. Pair the words with the corresponding emojis (таблица 4):

Таблица 4 – Значения эмоджи

hmm	ew	uni	CU	St.	idk	addy	tn	yay	gr8	lol	wanna
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> ♀	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>


Task 2. Associate the abbreviations listed on the left with their corresponding phrases on the right (таблица 5):

Таблица 5 – Аббревиатуры и их значение





OMG	Thanks
IDK	I love you
IDC	Face to face
ILY	Oh my God
BFFs	I don't know
F2F	I don't care
TX, TNX	The best friends forever

Task 3. Match the interjections with the corresponding pictures (таблица 6):

Таблица 6 – Междометия и их значение

1. Ew	 a.
-------	--

Продолжение таблицы 6

2. Brr	 b.
3. Hmm	 c.
4. Haha	 d.
5. Yay!	 e.

Task 4. Decipher the abbreviations, different types of clipping and acronyms. Identify the word that does not fit and continue the sequence:

1. 2day, tonight, gr2, be4, CUL8R...;
2. Kinda, wanna, gotta, gonna, give me...;
3. ST., RTN., PARK., AVE., RD., PL...;
4. Addy, oh, uni, diff, congrats, info, tech...;
5. IDK, IDC, TTY, ASAP, BTW...;
6. thx, tn, sth, pls, lol, wknd, gb, dgtl... .

Репродуктивные упражнения направлены на изменение лексического содержания и развитие умения выбирать подходящие варианты. Эти упражнения помогают заметить стилистическую организацию текста и оценить подходящее использование языковых элементов. В конечном итоге, они способствуют улучшению коммуникативных способностей обучающихся в школе.

Репродуктивные упражнения иногда ошибочно отождествляют с механическим воспроизведением чего-либо, что является самой низкой формой репродукции. Творческая репродукция связана с расширением, сужением, преобразованием, обобщением и т. д., т. е. с целым рядом мыслительных операций.

Task 5. Rephrase the sentences using the abbreviations (таблица 7):

Таблица 7 – Примеры аббревиатур

UR	GA	TNX	L8R	IRL	2L8	4U	B
CU	B4	RU	BB	IAC	w8	2NYT	ASAP

1. You are too late.
2. Are you coming tonight? Be here before 8. Will wait for you. See you later.
3. Could I see you tonight for dinner at 7?
4. Thank you for your letter.

Task 6. Shorten the underlined words. Make two additional word combinations using them:

1. Send me your electronic mail as soon as possible!

2. – Let's arrange a comfortable time and place for our date
- What about 5 in the afternoon today?
3. Advise me on a different browser please. This one doesn't work!
4. – I'm so tired of the same routine...
- Hmm...Try a digital detox this weekend!
5. Why is online advertising so annoying?

Task 7. Complete the missing parts in the conversation and translate the chat exchange between two BFFs (таблица 8):

Таблица 8 – Примеры аббревиатур, акронимов, усечений, графических сокращений, междометий

hmm	ew	yay
kinda	wanna	oh
idk	lol	CU
uni	addy	gonna
Ave.	St.	idc
gr8	wow	tnx
pm	tn	tonite

- hi, Pitter! _____ come _____ the cinema _____ ??
- hi, John! _____, _____...what film?
- Before We Go. some _____ melodrama
- _____
- I'm paying for the tickets _____.
- _____! Pit, i`m on it.
- _____ ok let's meet at 4 _____ after _____ and come up with a plan.
- ok. What's the _____?
- 14th _____ / 65 5th _____.
- _____, _____
- _____

Продуктивные упражнения – это задания, которые требуют от обучающихся использовать ранее изученный материал для того, чтобы составить свое собственное высказывание. Они направлены на развитие навыков ясного и точного выражения своих мыслей в соответствии с целями и условиями коммуникации. В результате этих упражнений обучающиеся формируют навыки литературной речи.

Task 8. Make your own chat conversation with your partner, using the format provided in task 7 (рисунок 9):

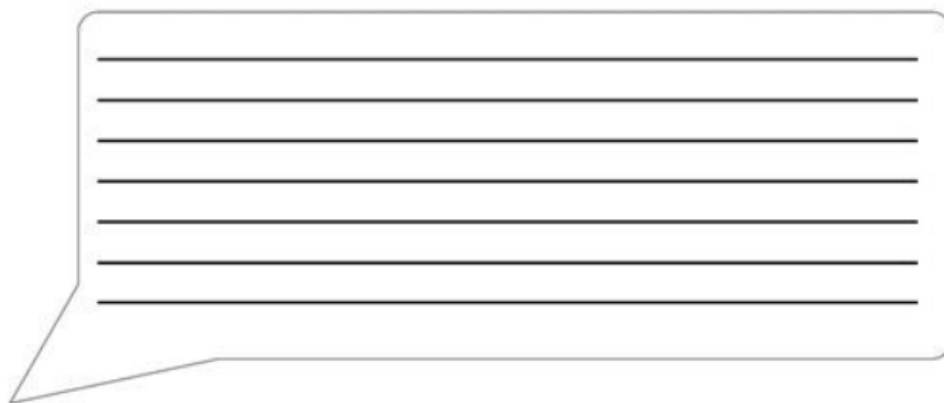


Рисунок 9 – Бланк ответа

Task 9. Complete the chat correspondences for questions 1-5 so that they make sense:

1. – Gonna come to ur plc. What's your addy?

– _____.

2. – _____.

– sorry, i can't. got a busy day ahead. maybe next time?

3. – wanna come 2 theatre tn?? i`ve got 2 tickets.

– _____.

4. – CU, then.

– _____.

5. – hey, u gonna come home? it`s too late!!

– _____.

6. – how do u feel 2day? It`s reeeally COLD.

– _____.

7. – i`ve got some GR8 news for you. you won the competition!!

– _____.

8. – what r u gonna do at the wknd? maybe we could go out and do sth.

– _____.

9. – this talking cat video is HILARIOUS!

– _____.

10. – i`ve got 99% on my test!!!!!!!

– _____.

Выводы по второй главе

Проведенный анализ позволил выявить графические, лексические и синтаксические особенности игровой онлайн-чат-коммуникации на материалах нашей выборки.

Наиболее многочисленными являются графические особенности (54,6 % от всей выборки). В основном участники общения в чате прибегают к их использованию, чтобы компенсировать «эмоциональный дефицит», воссоздать процесс устной речи, упростить и ускорить темп коммуникации, а также лучше понимать друг друга и распознавать «своих» среди «чужих» через кодификацию информации.

Анализ нашей выборки показал, что чаще всего в текстах отобранных нами чат-переписок в многопользовательских онлайн-играх используют такое графическое средство, как нестандартная пунктуация (30,7 %). Кроме этого, в материале нашей выборки встретились примеры написания первых слов в предложении и имен собственных со строчной буквы (27,2 %), капитализации (9,6 %), «эмоджи» (19,7 %), графических сокращений (4,8 %), замена префикса «to», предлога «for», частицы «to» и цифрой (3,9 %) и отклонения от орфографической нормы (3,9 %).

Итоги анализа лексических особенностей общения в чат-коммуникации свидетельствуют о том, что самое часто встречающееся лексическое средство в нашем исследовании – игровые термины (52,1 %),

аббревиатуры (20,8 %), реже встречаются усечения (10,4 %), акронимы (10,4 %) и междометия (6,3 %). В основном участники общения в игровом онлайн-чате прибегают к использованию этих средств ради воссоздания среды неформального «живого» общения, удобства и простоты передачи информации, противопоставления системе и принятым нормам и самовыражения через процесс словотворчества.

Исследуя синтаксические особенности общения в чатах популярных онлайн-игр, мы выяснили, что для этого типа коммуникации характерны признаки, которые также присущи разговорной речи, а именно: языковая краткость, использование эмоционального синтаксиса и упрощение синтаксических структур. В первую очередь язык чата отличается широким использованием эллиптических предложений (47,4 %). Также для него характерно обилие простых нераспространённых предложений (27,6 %) и транспозиция – употребление вопроса в синтаксической форме утвердительного предложения (как правило, эллиптического) (25 %).

Благодаря проведенному анкетированию было выявлено, что можно большинство обучающихся предпочитают использовать текстовый чат в игровом онлайн пространстве, чем голосовой чат. Кроме того, опрошенные также отметили, что использование игровых онлайн-чатов способствует расширению словарного запаса и считают, что игровые онлайн-чаты помогают им усваивать новые слова и выражения, а также практиковать письменную и устную речь с носителями английского языка.

На основе проанализированного корпуса примеров чат-переписок и их лингвистических особенностей, нами был разработан комплекс упражнений для совершенствования лексических и коммуникативных навыков обучающихся 11 класса средней общеобразовательной школы. Среди них есть рецептивные (восприятие и анализ готового языкового материала), репродуктивные (видоизменение текста) и продуктивные (создание собственных высказываний) упражнения. Материалы и результаты исследования могут быть использованы на уроках английского

языка во время изучения темы «Межкультурная коммуникация в игровом онлайн пространстве», «Современные технологии» в средней школе, а также в работе над школьным проектом.

Данный комплекс упражнений отражает современное общение в Интернете, особенно в контексте чат-коммуникации в онлайн-играх. Он обращает внимание на специфические лингвистические особенности, которые широко используются участниками чатов для эффективной коммуникации и выражения своих мыслей. При этом упражнения позволяют обучающимся улучшить свои лексические и коммуникативные навыки в соответствии с современным Интернет-общением.

Однако следует учитывать, что данные упражнения фокусируются на специфических особенностях онлайн-чат-коммуникации, которые могут отличаться от формального письменного языка. Важно обращать внимание обучающихся на то, что использование таких упражнений должно быть осознанным и учитывать баланс между современными особенностями и правильностью грамматического и лексического оформления предложений.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Информационно-коммуникационные технологии являются неотъемлемой частью современного общества. Их стремительное развитие влияет на все области жизни человека, в том числе и на язык.

Наше общение в сети трансформируется, и развивается новая коммуникационная среда, которая имеет свои правила и особенности. Стремление современной молодёжи передать информацию быстро, просто, эмоционально и понятно только для «своих» отражается на чат-коммуникации в специфическом выборе языковых средств.

Проведенный анализ показал, что чаще всего в текстах отобранных нами чат-переписок используют графические средства (54,6 %), которые помогают воссоздать процесс «живой» устной речи. Среди всех графически средств чаще всего встречается нестандартная пунктуация, замена прописных букв строчными и использование «эмоджи».

Кроме того, в материале исследования были выделены лексические особенности чат-коммуникации (22,7 %), которые помогают сократить время пребывания в сети и способствуют процессу словотворчества. Чаще всего встречаются такие языковые особенности, как игровые термины и лексические сокращения.

С такой же частотой, как и лексические приёмы, в материале выборки встречались синтаксические средства (22,7 %), которые позволяют пользователям чата выражать свои мысли максимально просто и удобно, при этом сохранив смысловую ясность высказывания. К основным синтаксическим особенностям чат-коммуникации в онлайн-играх относятся эллипсис, простые нераспространённые предложения и транспозиция.

Благодаря проведенному исследованию удалось дать определение понятию «Интернет-коммуникация в онлайн-играх» с точки зрения тех особенностей, которые мы выделили. «Интернет-коммуникация в онлайн-играх» – это процесс общения между игроками в игровом чате с

использованием графических средств, таких как нестандартная пунктуация, замена прописных букв строчными, капитализация, графические сокращения, использование элементов других знаковых систем и отклонение от орфографической нормы. Кроме того, в данной коммуникации применяются лексические особенности, такие как игровые термины, лексические сокращения (аббревиатуры, акронимы, усечения) и междометия, а также синтаксические средства (эллиптические предложения, транспозиция, простые нераспространенные предложения), которые позволяют игрокам выражать свои мысли просто и ясно, сохраняя смысл высказывания.

В результате все поставленные задачи нашей исследовательской работы были решены, и продуктом нашего исследования стал комплекс упражнений для совершенствования лексических и коммуникативных навыков обучающихся 11 класса средней общеобразовательной школы. Материалы и результаты исследования могут быть использованы на уроках английского языка во время изучения темы «Межкультурная коммуникация в игровом онлайн пространстве», «Современные технологии» в средней школе, а также в работе над школьным проектом.

Кроме того, изучение нашего исследования будет полезно всем пользователям англоязычных чатов, которые сталкиваются с недопониманием в виртуальном общении или с другими проблемами во время игрового процесса в глобальной сети Интернет.

Изучение языковых особенностей игровой онлайн-чат-коммуникации позволило нам выполнить поставленные задачи. Перспективы дальнейшего исследования мы видим в анализе морфологических особенностей чат-коммуникации в онлайн-играх. На наш взгляд, было бы также интересно сравнить особенности англоязычного и русскоязычного чата, подобрав необходимый корпус материала для исследования.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Белая, Е. А. Англоязычные сокращения в Интернет-чатах [Текст] / Е. А. Белая, А. С. Лазарева // БГУ, Филологический фак., Каф. английского языкознания – Минск : БГУ, 2019. – С. 24-35.
2. Билялова, А. А. Особенности интернет-коммуникации в системе национального русского языка [Текст] / А. А. Билялова, И. З. Булатова // Международный научно-исследовательский журнал, № 3-3 (105), 2021. – С. 107-110.
3. Бондаренко, С. В. Социальная структура виртуальных сетевых сообществ [Текст] : автореф. дис. ... докт. социол. наук : 22.00.04 / Сергей Васильевич Бондаренко ; науч. рук. проф. Ю. Г. Волков ; Ростовский гос. Университет на кафедре социологии, политологии и права. – Ростов-на Дону, 2014. – 51 с.
4. Борботько, В. Г. Элементы теории дискурса : Учеб. пособие [Текст] / Владимир Борботько. – Грозный : ЧИГУ, 1981. – 113 с.
5. Вороничев, О. Е. Лексическая стилистика и культура речи [Текст] : Учебное пособие для преподавателей и учителей русского языка и литературы, работающих в лицеях, гимназиях, гуманитарных классах. / Олег Вороничев. – Брянск : Курсив, 2017. – 246 с.
6. Галичкина, Е. Н. Компьютерная коммуникация: лингвистический статус, знаковые средства, жанровое пространство [Текст] : автореф. дисс. на соиск. уч. степени доктора филолог. наук / Елена Галичкина. – Волгоград : Парадигма, 2012. – 322 с.
7. Галичкина, Е. Н. Характеристики компьютерного дискурса [Текст] / Е. Н. Галичкина, Ж. А. Ермакова, Г. Б. Зинюхин // Вестник Оренбургского государственного университета. – 2014. – № 10 (35). – С. 55-59.
8. Горошко, Е. И. Лингвистика интернета: формирование дисциплинарной парадигмы [Текст] / Е. И. Горошко // Жанры и типы текста

в научном и медийном дискурсе: сб. науч. трудов. – Орёл : Картуш, 2011. – № 5. – С. 223-237.

9. Горошко, Е. И. Современные Интернет-коммуникации: структура и основные характеристики [Электронный ресурс] // Интернет-коммуникация как новая речевая формация. – Москва : Наука, Флинта. – 2023. URL: <http://www.textology.ru/article.aspx?id=232> (дата обращения: 21.03.2023).

10. Дубенец, Э. М. Лексикология современного английского языка [Текст] : учеб. пособие для студентов гуманитар. вузов / Эльвина Дубенец. – Москва : Глосса-Пресс, 2010. – 192 с.

11. Ефремова, Т. Ф. Новый словарь русского языка. [Текст]/ Татьяна Ефремова – Москва : Русский язык, 2000. – 928 с.

12. Землякова, Е. А. Лингвостилистические характеристики жанра англоязычного корпоративного блога [Текст] : автореф. дисс. ... док. филол. наук / Елена Александровна Землякова. – Харьков: ФОП Свердлов, 2010. – 21 с.

13. Зимняя, И. А. Ключевые компетентности как результативно целевая основа компетентностного подхода в образовании [Текст] / Ирина Зимняя // Московский исследовательский центр подготовки специалистов. – Москва : Исслед. центр. пробл. качества подгот. специалистов, 2008. – 38с.

14. История игровых онлайн-чатов – Мегаобучалка : официальный сайт. [Электронный ресурс] : электрон. текстовые дан. – 2023. URL : <http://megaobuchalka.ru/3/6212.htm> (дата обращения 20.04.2023).

15. Карпов, А. К. Морфология современного русского языка [Текст] : учеб. пособие. – 3-е изд., испр. и доп. – Нижневартовск : Изд-во Нижневарт. гос. ун-та, 2019. – 202 с.

16. Кибрик, А. А. Анализ дискурса в когнитивной перспективе: [Текст] : дис. ... д. филол. наук; Москва : ИЯ РАН– Москва, 2019. – 15 с.

17. Ковальская, Л. Г. Киберлингвистика и межкультурная коммуникация [Текст] / Л. Г. Ковальская // Язык и национальные образы

мира. Материалы международной научной конференции – Майкоп, 2011. – С. 36-40.

18. Колокольцева, Т. Н. Диалогичность в жанрах интернет-коммуникации (чат, форум, блог) [Текст] / Татьяна Колокольцева // Жанры речи. – Саратов: ФГБОУ ВО «СГУ имени Н.Г. Чернышевского», 2016. – № 2. – С. 97-105.

19. Коммуникации в сети Интернет и их виды : КиберПедия : [Электронный ресурс] : электрон. текстовые дан. – 2023. URL : http://cyberpedia-su.turbopages.org/cyberpedia.su/s/17*81b1/html (дата обращения 15.05.2023).

20. Кравцов, В. В. Интернет – новые возможности [Текст] / В. В. Кравцов // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Филология. Журналистика. – 2013. – № 2. – С. 159-164.

21. Кубракова, Н. А. Чат-коммуникация: подходы и гипотезы американских исследователей [Текст] / Н. А. Курбакова ; под ред. Л. И. Сокиркиной. // Лингвометодические проблемы преподавания иностранных языков в высшей школе: межвуз. сб. науч. тр. – Саратов: Изд-во Саратов. унта, 2016. – № 3. – С. 88-95.

22. Кутузов, А. Б. Коммуникативные особенности дискурса компьютерных сетевых форумов // Третьи Лазаревские чтения: Традиционная культура: теория и практика: материалы Всерос. науч. конф. с междунар. участием. [Электронный ресурс] : электрон. текстовые дан. – 2023. URL : http://tc.utmn.ru/files/kutuzov_discourse.pdf. 03. – 90 л. (дата обращения: 03.01.2023).

23. Левицкий, Ю. А. Общее языкознание [Текст]: учеб. пособие / Юрий Левицкий. – Пермь : Перм. ун-т, 2017. – 137 с.

24. Лутовинова, О. В. Лингвокультурологические характеристики виртуального дискурса [Текст] : автореф. дис. канд. филол. наук / Ольга Лутовинова ; Федеральное агентство по образованию, ГОУ ВПО «Волгоградский гос. пед. ун-т» (ВГПУ). – Волгоград, 2012. – 40 с.

25. Матусевич, А. А. Модели речевого поведения и виртуальные образы коммуникантов [Текст] / А. А. Матусевич // Семантика. Функционирование : межвуз. сб. науч. тр. – Киров: Изд-во ВятГГУ, 2016. – С. 87-89.

26. Олешков, М. Ю. Системное моделирование институционального дискурса : на материале устных дидактических текстов [Текст] : автореферат дис. ... доктора филологических наук : 10.02.19 / Олешков Михаил Юрьевич; [Место защиты: Перм. гос. ун-т]. – Нижний Тагил, 2010. – 42 с.

27. Самаричева, А. И. Англоязычное влияние на компьютерный дискурс // Язык, коммуникация и социальная среда. Воронеж: Изд-во ВГУ, 2011. Вып. 1. [Электронный ресурс] : электрон. текстовые дан. – 2023. URL : <http://lse2010.narod.ru/index/0-280> (дата обращения 06.06.2023).

28. Синтаксический уровень языка. Основные единицы [Электронный ресурс] : электрон. текстовые дан. // Myfilology.ru – информационный филологический ресурс – 2023. URL : <https://myfilology.ru//yazykoznanie/193/> (дата обращения 04.01.2023).

29. Скрипник, Я. Н. Фонетика современного русского языка [Текст] : учебное пособие / Я. Н. Скрипник, Т. М. Смоленская ; М-во образования и науки Российской Федерации, М-во образования Ставропольского края, Гос. образовательное учреждение высш. проф. образования Ставропольский гос. пед. ин-т. – Ставрополь : Изд-во СГПИ, 2015. – 148 с.

30. Стаценко, Е. С. Сокращения в чат-коммуникации на английском и русском языках [Текст] / Е. С. Стаценко // Вестник Пятигорского государственного лингвистического университета. – Пятигорск : Изд-во ПГЛУ, 2009. – Вып. 2. – С. 184-187.

31. Стаценко, Е. С. Фонетический принцип орфографии как один из способов отражения устной речи в англоязычной и русскоязычной чат-коммуникации [Текст] / Евгения Стаценко // Мир на Северном Кавказе через

языки, образование, культуру: материалы V международного конгресса, 8-12 октября. Симпозиум X. – Пятигорск : Изд-во ПГЛУ, 2007. – С. 156-158.

32. Учебный англо-русский словарь: 120000 слов и выражений / В. К. Мюллер – Москва : Эксмо, 2008. – 864 с.

33. ФГОС ООО [Электронный ресурс] : гос. обр. стандарт. – 2023. URL : <https://fgos.ru/fgos/fgos-ooo> (дата обращения 10.04.2023).

34. Харлашкин, М. Н. Особенности дискурса видеоигр [Текст] / М. Н. Харлашкин // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Лингвистика. 2016. No 1. С. 92-98.

35. Хелпикс.Орг [Электронный ресурс] : электрон. текстовые дан. – 2023. URL : <https://helpiks.org/1-122697.html> (дата обращения 04.01.2023)

36. Хосиев, В. Т. Видеоигра как жанр компьютерного дискурса [Текст] / В. Т. Хосиев, Д. Ф. Мырина // Коммуникативные аспекты языка и культуры : сборник материалов XV Международной научно-практической конференции студентов и молодых ученых, г. Томск, 19-21 мая 2015 г. : в 3 ч. – Томск : Изд-во ТПУ, 2020. – Ч. 2. – С. 157-164.

37. Чибор, Е. Д. Graphical Abbreviation and Acronyms in English [Текст] / Елизавета Чибор // Молодой ученый. – 2021. – № 26 (368). – С. 352-355.

38. Щипицина, Л. Ю. Компьютерно-опосредованная коммуникация: Лингвистический аспект анализа [Текст] / Лариса Щипицина. – Москва : КРАСАНД, 2010. – 296 с.

39. Эмоджи : Wikipedia [Электронный ресурс] : электрон. текстовые дан. – 2023. URL : <https://ru.wikipedia.org/wiki/Эмотикон> (дата обращения 04.01.2023).

40. Aarseth, E. Computer Game Studies, Year One [Электронный ресурс] : электрон. текстовые дан. – 2023. URL : <http://gamestudies.org/0101/editorial.html> (дата обращения: 20.02.2023).

41. Counter Strike [Электронный ресурс] : электрон. текстовые дан. – 2023. URL : <https://www.counter-strike.net/cs2> (дата обращения: 05.03.2023).

42. Crusader Kings III [Электронный ресурс] : электрон. текстовые дан. – 2023. URL : https://ck3.paradox.com/Crusader_Kings_III (дата обращения: 05.03.2023).
43. Crystal, D. Language and the Internet [Текст] / David Crystal. London: Cambridge University Press, 2017. – 282 p.
44. Ensslin, A. The Language of Gaming [Текст] / A. Ensslin. London: Palgrave Macmillan, 2018. 224 p.
45. Fear The Wolves [Электронный ресурс] : электрон. текстовые дан. – 2023. URL : <https://www.entmt./games/fear-the-wolves> (дата обращения: 05.03.2023).
46. Friday the 13th: The Game [Электронный ресурс] : электрон. текстовые дан. – 2023. URL : <http://f13game.com/> (дата обращения: 05.03.2023).
47. МОБА [Электронный ресурс] // Википедия: свободная энцикл. – Электрон дан. – 2023. URL : <https://ru.wikipedia.org/wiki/МОБА> (дата обращения 01.06.2023).
48. Petrović, V. M. Language and the Virtual World: A Study of Online Gaming [Электронный ресурс] : электрон. текстовые дан. – 2023. URL: <https://ieeexplore.ieee.org/document/8410872> (дата обращения 10.04.2023)
49. Tobin, J. Great Projects: Role-playing and language. [Текст] / James Tobin. – New York : The Free Press, 2017. – 352 p.
50. Urban Dictionary [Электронный ресурс] : электрон. текстовые дан. – 2023. URL: <http://www.urbandictionary.com> (дата обращения 10.04.2023).

ПРИЛОЖЕНИЕ 1

Глоссарий терминов онлайн-игр

Таблица 1.1 – Игровые термины

Слово (термин)	Трактовка
1. Aggro	Аггро; внимание или агрессия моба или враждебного NPC, привлеченная игроком
2. Arena	Арена; игровая область или площадка, на которой игроки сражаются или соревнуются
3. Ban	Бан; временное или постоянное исключение игрока из игры из-за нарушений правил
4. Boss	Босс; сильный и мощный противник, с которым игроки должны сражаться
5. Buff	Бафф; временное улучшение или усиление персонажа или его способностей
6. Camper	Кемпер; игрок, который постоянно находится в одном месте и поджидает других игроков для нанесения удара
7. Character	Персонаж; игровой альтер-эго игрока
8. Clipping	Пробитие текстур; ситуация, когда игровой персонаж или объект проходит сквозь текстуры или преграды в игровом мире
9. Controller	Контроллер; устройство управления игрой, которое используется вместо клавиатуры и мыши, например, геймпад
10. Co-op (Cooperative)	Кооперативный режим; режим игры, в котором игроки сотрудничают и работают вместе для достижения общей цели
11. Crossplay	Мультиплатформенная игра; возможность играть в многопользовательские игры между разными платформами, например, между ПК, консолями и мобильными устройствами

Продолжение таблицы 1.1

Слово (термин)	Трактовка
12. Cutscene	Катсцена; анимированная или предопределенная сцена, которая развивает сюжет игры и не требует управления игроком
13. Deathmatch	Матч на выживание; режим игры, в котором игроки соревнуются, чтобы получить максимальное количество убийств
14. Drop	Дроп; предмет, выпадающий из убитого врага или найденный в игровом мире
15. Easter egg	Пасхальное яйцо; скрытая или секретная функция, шутка или отсылка, которую разработчики вставляют в игру для удовольствия игроков
16. Event	Событие; особое временное событие или активность в игре, часто связанное с праздниками или публичными мероприятиями
17. Experience Points (XP)	Очки опыта; игровая валюта, получаемая персонажем за выполнение заданий, сражение с врагами и другие достижения
18. Faction	Фракция; организация в игре, к которой принадлежит персонаж, и которая определяет его цели, союзников и врагов
19. Farming	Фарминг; повторное выполнение задачи или уровня с целью получения большего количества ресурсов или опыта
20. First-Person Shooter (FPS)	Шутер от первого лица; жанр игры, в котором игрок управляет персонажем, видя игровой мир через его глаза
21. Gameplay	Игровой процесс; опыт игры, включая механику, управление и взаимодействие с игровым миром
22. Gank	Ганк; неожиданное нападение на слабого или неподготовленного игрока в онлайн-игре
23. Glitch	Глюк; ошибочное или неожиданное поведение в игре, обычно вызванное ошибками программного обеспечения

Продолжение таблицы 1.1

Слово (термин)	Трактовка
24. Grind	Гринд; повторение одних и тех же действий или заданий для получения опыта, ресурсов или прогресса
25. Hardcore	Хардкорный режим; режим игры с повышенными сложностью и ограничениями, где ошибки или смерть имеют серьезные последствия
26. Hitbox	Зона попадания; область вокруг персонажа или объекта в игре, которая определяет успешность атаки
27. Hit Points (HP)	Очки здоровья; игровой ресурс, который определяет количество повреждений, которое персонаж может выдержать, прежде чем умереть
28. Hud (Heads-Up Display)	Информационный экран; интерфейс игры, который отображает информацию для игрока, такую как здоровье, боеприпасы и миникарту
29. Lag	Задержка; медленная или нестабильная передача данных между игровым клиентом и сервером, что может приводить к проблемам с отзывчивостью и плавности игры
30. Leeching	Личинг; поведение игрока, который не активно участвует в игровом процессе, но получает выгоду от усилий других игроков
31. Level	Уровень; статус или прогресс персонажа, который определяет его силу, навыки и доступ к новым возможностям
32. Loot	Добыча; предметы, которые игрок получает после победы над врагом, завершения задания или открытия сундука
33. Matchmaking	Подбор игроков; процесс автоматического сопоставления игроков для совместной игры на основе их уровня навыков или других параметров

Продолжение таблицы 1.1

Слово (термин)	Трактовка
34. Mod	Модификация; пользовательская модификация игры, которая изменяет или расширяет её функциональность, графику или игровой процесс
35. Nerf	Ослабление; снижение эффективно балансировки сти или мощности персонажа, предмета или навыка в игре для игрового процесса
36. Noob	Нуб; игрок, который является новичком или неопытным в игре
37. Non-Player Character (NPC)	Неигровой персонаж; персонаж в игре, контролируемый компьютером
38. Open world	Открытый мир; игровой мир, который предоставляет игрокам свободу перемещения и исследования без ограничений
39. Patch	Обновление; обновление программного обеспечения игры, выпущенное разработчиками для исправления ошибок
40. Quest	Задание; задача или миссия, которую игрок должен выполнить
41. Quicksave	Быстрое сохранение; быстрое сохранение текущего состояния игры, чтобы игрок мог вернуться к нему позже
42. Raid	Рейд; крупномасштабное совместное задание или битва против мощного босса
43. Rez (Resurrect)	Воскрешение; возрождение игрового персонажа после смерти или поражения, позволяющее игроку продолжить игру
44. Role-playing game (RPG)	Ролевая игра; игра, в которой игрок управляет персонажем и развивает его навыки и характеристики

Продолжение таблицы 1.1

Слово (термин)	Трактовка
45. Skill tree	Дерево навыков; графическое представление навыков, которые игрок может развивать и улучшать
46. Skins	Скины; визуальные изменения или косметические обновления для персонажей, предметов или окружения в игре
47. Speedrun	Быстрое прохождение; прохождение видеоигры на скорость ради нового рекорда
48. Trolling	Троллинг; намеренные действия или поведение игрока, направленные на раздражение или оскорбление других игроков
49. Virtual reality (VR)	Виртуальная реальность; технология, которая позволяет игроку погрузиться в виртуальный мир с помощью специального оборудования
50. Walkthrough	Пошаговое руководство; руководство, которое подробно объясняет, как пройти игру или конкретный уровень

ПРИЛОЖЕНИЕ 2

Анкетирование

1. Как часто вы играете в онлайн-игры?
 - a) Ежедневно
 - b) 2-3 раза в неделю
 - c) не играю
2. Пользуетесь ли вы голосовым чатом в онлайн-играх?
 - a) да
 - b) нет
 - c) иногда
3. Пользуетесь ли вы текстовым чатом в онлайн-играх?
 - a) да
 - b) нет
 - c) иногда
4. Как вы считаете, удалось ли вам освоить новую лексику благодаря общению с другими пользователями в игровых онлайн-чатах?
 - a) да
 - b) нет
 - c) затрудняюсь ответить
5. Как вы считаете, помогают ли игровые онлайн-чаты изучать английский язык?
 - a) да
 - b) нет
 - c) затрудняюсь ответить
6. Как, по вашему мнению, игровые онлайн-чаты влияют на процесс изучение английского языка?
 - a) положительно
 - b) отрицательно
 - c) затрудняюсь ответить
7. Можно ли считать голосовой/текстовый игровой онлайн-чат одним из лучших способов практики письменной и устной речи с носителями английского языка?
 - a) да
 - b) нет
 - c) затрудняюсь ответить