

4. Кюрегина, А. В. Неологизмы английского языка, связанные с развитием экологической и биоэтической культуры социума / А. В. Кюрегина // Глобальный научный потенциал. – 2020. – № 6. – С. 129–133.

5. Петрова, Е. Е. Английские неологизмы, обозначающие виды этического питания / Е. Е. Петрова // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2016. – № 4. – С. 139–141.

6. Басинская, М. В. Исследование лексико-семантических особенностей экологического дискурса в рамках языковой экологии / М. В. Басинская // Вестник МГЛУ. – 2014. – Выпуск 20 (706). – С. 32–41.

7. Иванова, Е. В. Экологическое сознание и эколингвистика / Е. В. Иванова // Вестник ЧГПУ. – 2012. – № 7. – С. 252–262.

8. Шабанова, А. Нам всем стоит начать выбирать cruelty-free косметику – и вот почему. / А. Шабанова [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.vogue.ru/beauty/nam-vsem-stoit-nachat-vybirat-cruelty-free-kosmetiku-i-vot-pochemu?ysclid=1803h818pd804267458>. – Дата доступа: 02.09.2022.

9. Что такое cruelty-free косметика [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.garnier.ru/blog/cruelty-freekosmetika?ysclid=1803kcmze8943323005>. – Дата доступа: 02.09.2022.

10. Пол Уотсон предлагает Гринпис стать веганским [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.vita.org.ru/new/2016/nov/13.htm>. – Дата доступа: 10.09.2022.

УДК 811.133.1'233

М. Н. Левченко

(Московский государственный областной университет, Москва)

НЕМЕЦКИЙ ВИДОИГРОВОЙ ДИСКУРС: ГРАММАТИЧЕСКИЙ И СТИЛИСТИЧЕСКИЙ АСПЕКТЫ

В настоящей статье рассматриваются специфические языковые характеристики видеоигрового дискурса в германских языках. На основе таких методов исследования, как лингвистический метод, дистрибутивный и сравнительный анализ, а также описательный метод, доказывається, что уникальными лингвистическими характеристиками немецкого игрового видеодискурса можно назвать его относительную стилистическую нейтральность и его

*приближенность к разговорному стилю в большей степени, чем к какому-либо другому. Грамматически довольно ярко выражена фамильярность, представленная интенсивным использованием местоимений первого и второго лица и безличного местоимения *man*, наблюдается опускание вспомогательных глаголов и артиклей, упрощение или полное устранение пунктуации, написание имён существительных и собственных или первых слов предложений с большой буквы.*

Учитывая стремительное развитие видеоигровой индустрии и важность видеоигр в рамках современной популярной культуры, можно с уверенностью утверждать, что видеоигры имеют определённую значимость и для науки в целом и для лингвистики в частности. Нельзя сказать, что исследование дискурса видеоигр с точки зрения лингвистики в настоящий момент зашло далеко, но в него уже внесли свой вклад некоторые западные и отечественные исследователи. Теоретическую базу данного исследования составляют труды таких исследователей, как К. В. Богданова [1], Е. Н. Галичкина [2], П. А. Горшков [3], О. В. Грановская [4], Р. Е. Иванов [5], П. Е. Кондрашов [6], А. Б. Кутузов [7], А. С. Пташкин [8], E. Aarseth [9], A. Ensslin [10].

Объектом исследования является видеоигровой дискурс в немецком языке.

Предмет данного исследования – специфические языковые характеристики немецкого и английского видеоигрового дискурса.

Цель данной работы – выделить и проанализировать языковые особенности современного немецкоязычного видеоигрового дискурса

Для решения поставленных задач в статье, в частности – рассмотрения грамматических и стилистических характеристик дискурсов, были применены следующие методы: методы лингвистического, дистрибутивного и сравнительного анализа, а также описательный метод.

Согласно Большому энциклопедическому словарю, видеоигра (или компьютерная игра) – это техническая игра, в которой игровое поле и происходящие в игре процессы находятся под управлением компьютера и используются изображения, сгенерированные электронной аппаратурой, выводимые на экран дисплея. Другими словами, видеоигра является электронной игрой, которая базируется на взаимодействии человека и устройства посредством визуального интерфейса, например телевизора, монитора компьютера или телефона [11].

Как и разные другие, связанные с субкультурами дискурсы, видеоигровой дискурс обладает уникальными характеристиками. Современные исследователи выделяют различные особенности видеоигрового дискурса.

Например, Е. Н. Галичкиной [2] выделяются следующие черты: виртуальность, дистантность, опосредованность, креолизованность текстов, комбинированная природа, статусное равноправие участников, специфическая этика, наличие гипертекста, использование электронного сигнала как канала коммуникации и эмодзи для передачи эмоций, высокая степень проницаемости. Несколько иную классификацию предложил А. Б. Кутузов [7]. Видеоигровому дискурсу, отмечает автор, присущи следующие характеристики: дистантность, гипертекстуальность, цифровой канал передачи сигнала, частичная или полная анонимность участников, сетевая структура, мультимедийность, устно-письменный характер коммуникации, иллюкативность.

Видеоигры подразделяются на множество разных жанров и, вследствие этого, содержат разные по своей природе и характеристикам тексты [11]. К основным жанрам онлайн-игр можно отнести: массовые многопользовательские онлайн-РПГ, массовые многопользовательские онлайн-шутеры от первого лица, массовые многопользовательские онлайн-стратегии и многопользовательские онлайн-боевые арены. Ключевыми характеристиками данных жанров являются крайне большое число игроков и играющий значительную роль элемент соревнования (иногда командной работы и взаимовыручки со стороны игроков) и развития или изменения персонажа (или персонажей) игрока.

Настоящее исследование фокусируется на тексте, опубликованном в электронном издании, относящемся к трёхмерному многопользовательскому онлайн-шутеру от первого лица «Counter Strike: Global Offensive» [12], новейшую часть видеоигровой серии Counter Strike, в которой игроки разделяются на две команды – команду войск спецназа и команду террористов – и соревнуются друг с другом в режиме одиночной битвы в формате «бой насмерть» и различных командных режимах, таких как разминирование бомбы, спасение заложников, гонка вооружений, уничтожение объекта и прочих в обычном режиме (без получения внутриигрового ранга и соревнования с другими игроками) и соревновательном режиме (с соревнованием по рангу с другими игроками).

Грамматические характеристики современного немецкого видеоигрового дискурса

Для немецкого видеоигрового дискурса характерны определенные грамматические признаки – типичные для молодежного разговорного языка, что можно наблюдать на примере рассматриваемой в данной работе статьи-инструкции. Так, в статье-инструкции используются риторические вопросы и придаточные предложения, схожие по конструкции и содержанию с прямой вербальной разговорной речью: *Das wichtigste zuerst – eigentlich ja nicht aber irgendwie schon?...* *Natürlich braucht die Maus ein Zuhause – was eignet sich dazu also besser als ein Mauspad?* Также применяются разговорные составные слова, инкорпорирующие слова из разных стилей: *Gaming-Mäusen – Tastaturen – Monitoren – sonstwas – etc – blabla.*

Для видеоигрового дискурса также характерна фамильярность. В данной статье-инструкции она грамматически выражена посредством интенсивного применения местоимений и глаголов второго лица единственного и множественного чисел по отношению к читателям статьи: *Du willst mit Counter-Strike: Global Offensive anfangen (oder hast gerade angefangen) und weißt nicht, wie du dich verbessern kannst oder wie du am besten spielst. In unserem Anfängerguide zu CS:GO erklären wir dir, worauf es ankommt und was du machen kannst, um dich im Spiel zurecht zu finden und zu verbessern.* Автор статьи также периодически использует местоимения первого лица для обозначения себя, а при обращении к аудитории иногда использует местоимение *man* для обозначения игроков, что также является грамматическим проявлением фамильярности, неформальности и близости автора и аудитории как представителей одной субкультуры: *Was ich damit eigentlich sagen will: man braucht nicht zwingend ein Mauspad, Hauptsache man findet eine passende Oberfläche* [12].

Несмотря на то, что для видеоигрового дискурса типичны краткие или неполные предложения, в анализируемой статье чаще всего используются довольно информативные и сложные предложения: *In den Spieleinstellungen wird alles wichtige von Counter-Strike: Global Offensive wie etwa Tastenbelegung und Grafikeinstellungen festgelegt. Das meiste ist kein Problem, allerdings gibt es einige Stolpersteine. Im nachfolgenden sind alle Menüpunkte sowie Hinweise und Empfehlungen dafür aufgelistet* [12]. Использование сложных предложений в данном случае объясняется жанром – для журнальных статей характерен язык, гораздо более стандартизированный, чем тот, который обычно применяется во внутриигровых чатах или тематических форумах, где максимальная краткость и информативность языка играют главную роль.

В дискурсе также сравнительно немного аббревиатур, которыми обозначаются названия внутриигрового оружия, только иногда касаясь непосредственно геймерской терминологии: *SMGs wie die UMP-45 oder die MP-7 bieten sich dazu an, denn diese sind relativ günstig und machen guten Schaden... Als Terrorist versucht man die Bombe zu legen, als CT möglichst viele Terrors zu töten... Er wird als CT selten eingesetzt, da er dort \$600 kostet (auf der T-Seite nur \$400)* [12].

Таким образом, грамматический анализ статьи-инструкции позволяет заключить, что немецкий видеоигровой дискурс обладает сравнительно небольшим количеством уникальных грамматических характеристик. В определённой степени дискурс характеризуется такими явлениями, как неформальность и фамильярность, грамматически выраженным частым применением личных местоимений второго лица и безличных местоимений при обращении игроков друг к другу (*ihr, du, man*), а также стремлением к максимальной краткости и информативности.

Стилистическая специфика современного немецкого видеоигрового дискурса

Любой дискурс сложно охарактеризовать с точки зрения стилистической специфики. Это связано с тем, что видеоигры и смежные темы обсуждаются разными группами людей, не только непосредственно игроками, но и разработчиками, маркетологами, журналистами, политиками, исследователями и другими. В связи с этим видеоигровому дискурсу присущи разные стили, меняющиеся в зависимости от речевого контекста, в который погружено обсуждение. Текст рассматриваемой в работе статьи относится по большей мере к разговорному стилю и, в меньшей мере, к стилю журналистики.

Согласно Е. Г. Ризель и Е. И. Шендельс разговорный функциональный стиль характеризуют: непринуждённость общения, эмоциональность и субъективность, конкретность и выразительность, склонность к юмору и краткости [13]. Характерной чертой разговорного стиля также можно назвать неологизмы и, в частности, термины сленга субкультуры. В рассматриваемой статье-инструкции они представлены в большом количестве: *Weil die Frage welches **Equip**, also Monitor, Maus, Tastatur, Mauspad etc. eine ziemlich große Debatte ist... Das ist vielleicht noch der Punkt bei dem „**Gaming-Hardware** ist wichtig!!!“ am ehesten zutrifft....* Также в тексте довольно много характерных для видеоигрового дискурса англицизмов, которые зачастую пересекаются с жаргоном языка геймеров: *Eine andere Taktik als **Counter-Terrorist** ist der sog. **Juggernaut**, d.h. dass man selbst Rüstung kauft und sich von einem **Teammate** eine **Five-SeveN** legen*

lässt... Anstelle einer Eco kann man auch einen Forcebuy versuchen, d.h. man kauft alles ein was möglich ist (Üblicherweise Kevlar oder Kevlar+Helm, UMP-45 und 1-2 Granaten)... Eine Besonderheit von CS:GO ist es, dass jede Waffe ein anderes Spray-Pattern hat [12].

Для разговорного стиля также характерно применение «слов-паразитов», таких как частицы, модальные слова, вопросительные слова и т. д.: *Das wichtigste zuerst – eigentlich ja nicht aber irgendwie schon?.. Natürlich kommt es hier auch auf den persönlichen Geschmack an.* Эмоциональность в тексте выражается с помощью множества восклицательных предложений: *«Du solltest dein Fadenkreuz immer auf Kopfhöhe des Gegners – nicht höher und nicht niedriger!*

Для стиля журналистики характерны такие черты, как объективность, точность, полноценность и актуальность. Точность и информативность проявляется в анализируемой статье с точки зрения стилистики в виде ёмких заголовков для разных разделов статьи: *Vor dem Spielen; Der „Arbeitsplatz“; Im Spiel; Das Defuse-Kit.* В отличие от стандартных журналистских статей в анализируемом тексте довольно мало фразеологизмов. Отметим удалось лишь фразеологические сочетания и сращения, такие как *aussichtslos sein* – ‘быть бесперспективным’; *Stolperstein* – ‘камень преткновения’; *den Überblick behalten* – ‘удерживать обзор’. Все они носят нейтральную стилистическую окраску и не выполняют в тексте значительных стилистических функций.

Ещё одной характеристикой функционального стиля журналистики является номинальность. В данной статье над глаголами преобладают имена: *In den Spieleinstellungen wird alles wichtige von Counter-Strike: Global Offensive wie etwa Tastenbelegung und Grafikeinstellungen festgelegt... He-Granate steht für Hochexplosiv-Granate, und das ist auch ihr (fast) einziger Zweck... Einer der wichtigsten Faktoren um ein Match in Counter-Strike: Global Offensive zu gewinnen ist das Teamplay, also das Zusammenspiel der einzelnen Teammitglieder [12].*

Итак, лингвистический анализ немецкого видеоигрового дискурса позволяет заключить о нём следующее:

1. С точки зрения жанровой специфики современный немецкий видеоигровой дискурс характеризуется в первую очередь неформальностью, краткостью и информативностью, в значительной степени привязан к геймерскому языку.

2. Данный дискурс не обладает большим числом уникальных грамматических характеристик. В нем прослеживается тенденция к

краткости и информативности; данной цели зачастую служит опускание вспомогательных глаголов и артиклей, упрощение или полное устранение пунктуации, опускание написания имён существительных и собственных или первых слов предложений с большой буквы. Грамматически довольно ярко выражена фамильярность, представленная интенсивным использованием местоимений первого и второго лица и безличного местоимения *man*.

3. С учетом стилистического аспекта немецкий видеоигровой дискурс можно охарактеризовать как прямолинейный, информативный, неформальный, разговорный, в определённой мере фамильярный. Уникальными лингвистическими характеристиками немецкого игрового видеодискурса можно назвать его относительную стилистическую нейтральность и его приближенность к разговорному стилю в большей степени, чем к какому-либо другому.

Список использованной литературы

1. Богданова, К. В. Англоязычный дискурс ролевых видеоигр: интертекстуальный аспект / К. В. Богданова // Rhema. Рема. – 2017. – № 2. – С. 27–40.

2. Галичкина, Е. Н. Характеристики компьютерного дискурса / Е. Н. Галичкина // Вестник Оренб. ун-та. – 2004. – № 10. – С. 55–59.

3. Горшков, П. А. Сленг хакеров и геймеров в интернете: автореф. дис. ... канд. филол. наук : 10.02.19 / П. А. Горшков; Московский государственный областной университет. – М, 2007. – 19 с.

4. Грановская, О. В. Характеры и жанры видеоэкранных игр / О. В. Грановская (и др.) // Новые аудиовизуальные технологии. – М.: Едиториал УРСС, 2005. – 488 с.

5. Иванов, Р. Е. Лингвистические особенности языка пользователей компьютерных игр / Р. Е. Иванов. – Белгород, 2018. – 54 с.

6. Кондрашов, П. Е. Компьютерный дискурс: социолингвистический аспект: автореф. дис. ... канд. филол. наук : 10.02.19 / П. Е. Кондрашов ; Кубан. гос. ун-т. – Краснодар, 2004. – 19 с.

7. Кутузов, А. Б. Коммуникативные особенности дискурса компьютерных сетевых форумов / А. Б. Кутузов / III Лазаревские чтения. – Челябинск, 2006. – С. 306–311.

8. Пташкин, А. С. Дискурс, дискурсивный анализ и лингвистические процессоры / А. С. Пташкин // Вестник ТГПУ. – 2016. – № 6. – С. 66–68.

9. Aarseth, E. Computer Game Studies, Year One [Электронный ресурс] / E. Aarseth. – Режим доступа: <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>. – Дата доступа: 16.03.2022.

10. Ensslin, A. Approaches to Videogame Discourse: Lexis, Interaction, Textuality / A. Ensslin, I. Balteiro. – USA: Bloomsbury Publishing, 2019. – 336 p.

11. Компьютерная игра // Википедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Компьютерная_игра. – Дата доступа: 06.06.2022.

12. Counter-Strike: Global Offensive – Ein Guide für Anfänger // Line-Lan.net [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://line-lan.net/guides/csgo/cs-go-ein-guide-fuer-anfaenger>. – Дата доступа: 04.2022.

13. Ризель, Е. Г. Стилистика немецкого языка: учебник для интов и фак.иностр.яз / Е. Г. Ризель, Е. И. Шендельс. – М.: Высшая школа, 1975. – С. 5–8.

УДК 811.111`42:343.721

Л. А. Литвинова

(Гомельский государственный университет имени Ф. Скорины, Гомель)

ПРАГМАТИЧЕСКИЕ РАЗНОВИДНОСТИ ДИРЕКТИВОВ В АНГЛОЯЗЫЧНОМ ДИСКУРСЕ МОШЕННИКОВ

В данной работе рассматриваются особенности функционирования такого речевого акта, как директив, представленного в дискурсе мошенников и побуждающего адресата (потенциальную жертву) к совершению действий, выгодных для отправителя сообщения. В статье определяются основные разновидности директивов и аспекты их использования в указанном типе дискурса.

Настоящая работа посвящена выявлению основных типов директивов в англоязычном мошенническом дискурсе. Выбор директивных речевых актов в качестве объекта анализа мотивирован их высокой частотностью и статусом неотъемлемого компонента дискурса мошенников. Такая значимая роль директивов в указанном типе коммуникации не может не вызывать определенный исследовательский интерес, равно как и сам тип дискурсивной системы, в котором они функционируют, то есть мошеннический дискурс, который появился и непрерывно развивается во многом благодаря технологиям мобильной связи.