

- Weinreich, U. (1966). On the Semantic Structure of English. In J. H. Greenberg (Ed.), *Universals of Language* (pp. 142–217). Cambridge: Mass. MIT Press.
- Zadeh, L. A. (1965). Fuzzy sets. *Information and Control*, 8, 338-353.

УДК 81-114.2

<https://doi.org/10.25076/vpl.54.04>

Тихомиров Д. П.

Государственный университет просвещения,

Ахренова Н.А.⁴

Государственный университет просвещения

МАРКЕРЫ АГРЕССИИ ПРИ КОММУНИКАЦИИ В КИБЕРСПОРТИВНОМ ПРОСТРАНСТВЕ

Виртуальное пространство занимает важную роль в современном мире. Практически в каждой сфере задействованы способы сохранения данных в облачных хранилищах, во вспомогательных и виртуальных пространствах. Большинство онлайн- игр работают на выделенных серверах, позволяющих осуществлять игровые сессии и вести игровую или постигровую коммуникацию. Изучение чатов даёт доступ к огромному количеству языковых, зафиксированных единиц. Нередким феноменом данного общения является проявление пассивной и/или активной вербальной агрессии ввиду недовольства результатом, действиями или оценки другими игроками. В данной статье рассматриваются основные маркеры и речевые тактики агрессии в комментариях в киберспортивной среде.

Целью данной работы является изучение способов выражения агрессии в онлайн-чатах, а также их классификация в зависимости от контекста и повода.

⁴ © Тихомиров Д.П., Ахренова Н.А. 2024



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

Материалом для исследования послужили комментарии в игровых чатах, взятые со стримов и персональных игровых сессий разных соревновательных жанров (хоррор, выживание, королевская битва, командные бои, стратегии, тактические игры).

Методы исследования: наблюдение, анализ, классификация, описание

Практическая значимость заключается в том, что исследование в данной области позволяет детально рассмотреть феномен агрессивного речевого поведения в коммуникации в киберпространстве на примере игр разных жанров (выживание, хоррор, королевская битва, командные бои) и послужить материалом для дальнейших исследований в данном направлении.

Ключевые слова: киберпространство, онлайн-игры, коммуникация, агрессия, речевые тактики, комментарии, игровой чат, речевая агрессия, буллинг, виртуальное пространство

UDC 81-114.2

<https://doi.org/10.25076/vpl.54.04>

Tikhomirov D. P.

State University of Education,

Akhrenova N.A.

State University of Education

MARKERS OF AGGRESSION IN COMMUNICATION IN THE ESPORTS SPACE

Abstract. Virtual space plays an important role in the modern world. In almost every field, there are ways to save data in cloud storage, in auxiliary and virtual spaces. Most online games run on dedicated servers that allow for gaming sessions and in-game or post-game communication. The study of chats gives access to a huge number of linguistic, fixed units. A frequent phenomenon of this communication is the manifestation of passive and/or active verbal aggression due to dissatisfaction with the result, actions or evaluation by other players. This article discusses the main markers and verbal tactics of aggression in comments in the esports environment.

The purpose of this work is to study the ways of expressing aggression in online chats, as well as their classification depending on the context and occasion.

The material for the study was comments in game chats taken from streams and personal gaming sessions of various competitive genres (horror, survival, battle royale, team battles, strategies, tactical games).

Research methods: observation, analysis, classification, description

The practical significance lies in the fact that research in this area allows us to consider in detail the phenomenon of aggressive speech behavior in communication in cyberspace using the example of games of different genres (survival, horror, battle royale, team battles) and serve as material for further research in this direction.

Keywords: cyberspace, online games, communication, aggression, speech tactics, comments, game chat, speech aggression, bullying, virtual space

Введение

В современном игровом пространстве коммуникация, как способ взаимодействия, оценки и анализа актуальна и высокофункциональна. Современное комьюнити (сообщества, связанные участием и/или интересом к игре) имеет широкий функционал выражения, позволяя геймерам выразить весь спектр эмоций. Практически на всех игровых платформах существует цензура комментариев, защищающая игровое сообщество от открытых оскорблений, кибербуллинга (оскорбления, угрозы, грубые высказывания в лексическом плане; использование функции Caps Lock и акцент на пунктуации на стилистическом уровне; повторы и эмфаза и повторение определенных моменты – синтаксически) выражения, нетолерантности и т.д. Именно поэтому игроки для выражения эмоций вынуждены изыскивать нестандартные средства выражения негативных эмоций, а также для манифестации своего агрессивного поведения по отношению к партнерам и соперникам.

Актуальность тематики данной статьи обусловлена полифункциональностью, популярностью и разнообразием компьютерных игр в современном мире. Сегодня пользователь персонального компьютера имеет возможность выбрать игры любого жанра. По статистике большинство игроков, включая

профессиональных геймеров и стримеров, делают выбор в пользу онлайн-игр из-за активного комьюнити, где есть возможность обратной связи, более живого процесса игры и соревновательного режима, что создает иллюзию межличностного взаимодействия, подобного тому, которое осуществляется в реальной жизни. В отсутствие физического контакта, подобное взаимодействие становится возможным исключительно благодаря языку.

Благодаря динамичному развитию компьютерной технологий люди столкнулись с понятием киберреволюции и появлением необходимости обязательной киберсоциализации (Айсина, Нестерова, 2019, с. 42-57) не только детей и подростков, но и людей более взрослого возраста. Под киберсоциализацией принято понимать процесс становления личности в киберпространстве, а также рассматривать факторы, которые влияют на его поведения, действия и реакции (Мудрик, 2011, с. 327-339).

Современные компьютерные игры выполняют множество ролей. Одной из дополнительных функций выступает эмоциональная разрядка и/или снятие стресса. Игры, давая длительную интеллектуальную нагрузку, активируют парасимпатическую связь вегетативной нервной системы, нейтрализующей адреналин и другие гормоны «стресса». Это выступает отличным способом расслабления (Милевски, 2024).

Однако онлайн-игры по типу командных битв, королевской битвы ((с английского *battle royale*) — тип онлайн-игр, в котором большое количество игроков сталкиваются на одной территории с небольшим количеством ресурсов. Игра заканчивается тогда, когда на арене остаётся только один выживший. При этом зона постоянно сужается, вынуждая участников расправляться друг с другом.) и шутеры работают совсем иначе. Снятие стресса в играх такого жанра реализуется за счёт «лечения гневом», где игроки сталкиваются с активными, порой агрессивными или давящими факторами, находясь в состоянии постоянного напряжения. Такие условия направлены на резкий выплеск эмоций в момент психологического накала (Милевски, 2024).

Теоретической базой данного исследования послужили работы С. Шахин (2021), Р.М. Айсиной (2019), А.А. Нестеровой (2019), М.С. Алексеева (2019), М.В. Кибанина (2020), М.М. Крюковой (2020), А. Г. Фомина, Н.С. Якимовой и других.

Практической базой исследования послужили комментарии, текстовые диалоги и сообщения голосового чата во время матчей и в послеигровых чатах на примере следующих игр: Dead by Daylight (хоррор/выживание), Dota 2 (многопользовательская командная компьютерная игра в жанре МОБА(жанр компьютерных игр, сочетающий в себе стратегию в реальном времени и компьютерных ролевых игр)), Counter-Strike и Counter – Strike 2 (многопользовательская компьютерная игра в жанре шутера), PUBG (королевская битва). Выбор данных игр обусловлен несколькими факторами:

1. По этим играм проводились и проводятся локальные, региональные и/или международные турниры.

2. Данные игры являются соревновательными, где игрок или команда противостоят таким же игрокам, что создаёт накал и напряжение на всех этапах игры, которые требуют выхода и «разрядки».

3. В данных играх процесс коммуникации осуществляется либо за счёт голосового чата (встроенного или с помощью сторонних программ), которые не могут отслеживаться и контролироваться, либо не штрафуются жесткими мерами со стороны разработчиков в текстовых чатах.

Киберпространство как способ коммуникации в современном мире

По мнению М. Маклюэна, современная электрическая эпоха схожа с «с человеческой центральной системой», широко распространившейся по всему миру. Киберпространство и игровые платформы позволяют объединить игроков по всему миру и выстроить коммуникацию (Плахтий, 2017, с. 204-207).

Уильям Форд Гибсон, писатель-фантаст, одним из первых ввёл понятие киберпространства. В его формулировке киберпространство может быть приравнено к электронному носителю, дающее доступ к глобальной компьютерной сети, предоставляя при этом возможность онлайн общения.

Мануэль Кастельс в своей книге «Галактика Интернет» отмечает, что самоуправляемая на основе личного выбора сетевая (онлайновая и оффлайновая) коммуникация является развивающейся формой социального взаимодействия в информационную эпоху. Использование Интернета исключительно

для онлайн-чатов и ролевых игр весьма ограничено, прежде всего кругом тинейджеров и молодых пользователей. Интернет имеет отношение к реальной жизни людей. В нашем обществе формируют реальность и физический, и виртуальный миры. Идеи М. Кастельса подробно разобраны в работе М.В. Кобакина и М.М. Крюковой (Кобакин, Крюкова, 2020, С. 4-11).

Одним из главных преимуществ киберпространства является так называемая несводимость к границам физического пространства. На киберпространство не действуют правила деления территорий мира реального. Данная особенность позволяет устанавливать контакт, игнорируя множество барьеров, при этом открывая огромное количество вариантов для коммуникации.

С. Шахин в своих работах разделяет идеи А. Е. Войкунского о понятии киберпространства как источника хранения неограниченного количества информации и развлечений, предоставляющий бесконечный набор способов самовыражения (Shahin, 2021).

Большинство исследователей в данной области едины во мнении, что киберпространство — это не только источник получения информации, но и способ коммуникации для пользователей, позволяющий миновать территориальные, порой языковые барьеры (Малюга, 2019). Данная область взаимодействия позволяет также игнорировать такие черты языковой личности, как пол, возраст, национальность. Однако полностью игнорировать эти факторы не получается, т.к. они являются ведущими для каждой личности, определяя ее менталитет, коммуникативные и когнитивные способности и т.д. Такая раскрепощенность позволяет пользователям быть более свободными в выражении, в комментариях, в оценке действий других, поскольку нередко снимает ограничения, с которыми языковая личность может столкнуться в реальном мире. Данная «свобода» позволяет быть более открытыми и не скованными, позволяя выразить весь спектр эмоций. В данной статье рассматривается, как свобода и относительная анонимность в киберпространстве позволяет людям выражать негативные эмоции по типу ярости и агрессии, прибегая к особым единицам языка и речи — эмотивам. Эмотив — это один из видов аргумента, направленный на вызов эмоционального отклика у аудитории, а не на предоставление объективных данных или

логических рассуждений. В контексте киберспорта эмотивы часто используются для мотивации или демотивации игроков, а также для поддержки команды или дезинформации оппонентов. Связь эмотива с агрессией в дискурсе киберспорта может быть раскрыта через использование эмоционально окрашенных высказываний или приписываний качеств соперникам или союзникам. Например, игроки могут усиливать свою агрессию и сосредоточенность, комментируя действия противника в ярко выраженных эмоциональных категориях. Данные условия позволяют людям выражать свои эмоции без ограничений и дают доступ к изучению лексических единиц, не ограниченных нормами поведения, с которыми люди сталкиваются в большинстве ситуаций в реальном пространстве. Сталкиваясь с подобными реакциями, игроки, пользователи виртуального пространства, имеют, как правило, только несколько способов выражения, где самым быстрым и удобным является либо речевая агрессия, либо текстовые сообщения другим пользователям. Это позволяет рассматривать выражений эмоций и состояний человека в такие моменты с помощью лексических единиц языка, к которым он прибегает. Такой подход позволяет изучать психологические механизмы с помощью семантики слов, их смысловой структуры и их комбинации. Примером для изучения маркеров агрессии и её открытого выражения выступают игровые и послеигровые сообщения в чатах онлайн-игр.

Результаты: маркеры агрессии в онлайн-играх

Принимая участие в онлайн играх, пользователи сталкиваются с рядом трудностей в ходе игровых сессий. К ним можно отнести:

1. Необходимость тактического и стратегического мышления на протяжении всей игровой сессии;
2. Токсичное/ оскорбительное поведение вражеской команды или игрока;
3. Оскорбительное/ токсичное поведение союзников;
4. Намеренная порча игры одной из сторон остальным/ вредительство (сговор со стороной противника, намеренное создание помех игрокам или выход из игры, использование механик игры против союзников, троллинг (форма социальной провокации или издевательства в сетевом общении, использующаяся как персонифицированными участниками, заинтересованными в

большей узнаваемости, публичности, эпатаже, так и анонимными пользователями без возможности их идентификации (Алексеев, 2019).

5. Применение эксплойтов или сторонних программ (Эксплойты — это подвид вредоносных программ. Они содержат данные или исполняемый код, способный воспользоваться одной или несколькими уязвимостями в программном обеспечении на локальном или удаленном компьютере (Шабалин, 2024). В игровой индустрии под эксплойтами понимаются сторонние программы или код, дающие незапланированные разработчиками преимущества, либо снимающие внутриигровые ограничения (GameXP, 2019). Такие программы позволяют не только выигрывать их пользователю, но нередко и портят игру остальным).

6. Оскорбления и пассивная/активная агрессия от других игроков во время/ после игры.

Эти и многие другие параметры не только портят главную цель игр (развлечение), но и приводят либо к ответной агрессии/ либо к кибербуллингу (прим. кибербуллинг - травля с использованием цифровых технологий).

По мнению О.Е. Фроловой, маркеры вербальной агрессии можно рассматривать с точки зрения речевых стратегий. Данные речевые стратегии – это «общий план или «вектор» речевого поведения, выражающийся в выборе системы продуманных говорящим или же пишущим поэтапных речевых действий». Как отмечает автор, выбор стратегии речевого поведения определяется с осознанием условий конкретной коммуникативной ситуации (Фролова, 2021, с. 45-60).

Специалистами в области психологии, психолингвистики, социолингвистики и лингвопрагматики принято выделять следующие тактики агрессивного речевого поведения:

- тактика возмущения (Речевая тактика возмущения включает в себя использование аргументов и высказываний, способных вызвать эмоциональное возмущение у аудитории. Целью такой тактики часто является вызов симпатии или поддержки за счет акцентирования на недопустимости определенных событий или нарушений);
- тактика упрёка (Речевая тактика колкости подразумевает использование остроумных или язвительных высказываний с

целью вызвать смех, иронию или вызвать интерес у аудитории. Эта тактика часто применяется в саркастических диалогах или при подаче информации с элементами шуток. Ключевым моментом при использовании такой тактики является умение подобрать точное слово или фразу, которые могут вызвать улыбку или смех);

- тактика оскорбления (Речевая тактика оскорбления — это способность использовать слова и выражения с целью нанесения вреда или оскорбления другому человеку. В основе оскорблений могут лежать различные мотивы, такие как злость, недовольство, страх, зависть или просто желание унижить другого человека. Тактика оскорбления может проявляться через различные формы выражения: от прямых оскорблений до косвенных и содержащих двусмысленные намёки. Часто оскорбления могут быть упакованы в виде сарказма, иронии или цинизма, что делает их более тонкими и сложными для выявления.);

- тактика угрозы (Речевая тактика угрозы — это способ использования слов и выражений с целью запугивания или возможного причинения вреда другому человеку или оказания на него негативного воздействия. Угроза может быть выражена явно, агрессивно и прямо, либо в форме косвенных намёков. Угрозы могут использоваться как средство давления, контроля или манипуляции над другими людьми. Часто они могут включать в себя намёки на возможное насилие, физическое или моральное воздействие, либо на неприятные последствия для адресата угрозы);

- тактика насмешки (Речевая тактика насмешки заключается в использовании слов и выражений с целью издевательства, насмешки или иронии по отношению к другому человеку. Насмешки могут быть прямыми и открытыми, либо скрытыми и пронизывающими сквозь слои сарказма или цинизма. Эта тактика часто применяется в ситуациях конфликта, когда человек хочет продемонстрировать свою высокомерность или превосходство над другими. Но также она может использоваться как форма самозащиты или реакция на неприятные ситуации);

- тактика колкости (Речевая тактика колкости представляет собой использование слов и выражений с целью вызвать негативные эмоции у другого человека, вызвать его раздражение, унижение или недовольствие. Колкие высказывания могут быть

остроумными, саркастическими или язвительными, направленными на недостатки или слабые стороны собеседника. Часто такая тактика применяется для демонстрации высокой сообразительности, остроумия или для достижения доминантного положения в общении. Однако использование колкостей может привести к нарушению отношений, вызвать конфликты и негативное восприятие со стороны окружающих);

- тактика прерывания контакта (Речевая тактика прерывания контакта предполагает использование способов и приемов, которые прекращают или ослабляют коммуникацию с собеседником. Это может включать в себя внезапное завершение разговора, игнорирование собеседника, отвлечение внимания, переключение на другие темы и т.д.

Этот вид тактики может использоваться в разных целях: от избегания неприятной темы разговора или конфликтной ситуации до демонстрации нежелания или недовольства в отношении собеседника);

- тактика констатации некомпетентности (Речевая тактика констатации некомпетентности — это способ обнаружить или указать на недостаточное знание или опыт оппонента во время общения. Эта тактика может использоваться в различных ситуациях, например, при дебатах, обсуждениях профессиональных вопросов или принятии решений. Одним из способов констатации некомпетентности является задание вопросов, на которые человек не может ответить из-за отсутствия необходимых знаний. Также можно обратить внимание на непоследовательность или недостаточность аргументации оппонента, а также на неправильное использование терминов или понятий.);

- тактика злопожелания/ отсыла (Речевая тактика злопожелания/посыла— это метод воздействия через скрытые намеки, подразумеваемые смыслы или образные выражения, целью которых является передача определенного сообщения, не явно выраженного словами. "Посыл" может быть использован для передачи критики, сарказма, иронии или других эмоциональных оттенков собеседнику) (Фомин, Якимова, 2012).

Для рассмотрения маркеров агрессии при комментировании в киберспортивном пространстве будут рассмотрены игровые

комментарии игроков и подобрана реализуемая тактика речевого поведения. Практическим материалом послужат комментарии, взятые с турниров и со стримов русскоговорящих и зарубежных контент - мейкеров.

Тактика возмущения. Возмущение – это негодование, возникающее в ответ на несправедливость. Оно сопровождается моральным негодованием с целью пристыдить/ унизить/ наказать виновного(ых).

Среди комментариев, относящихся к речевой тактике возмущения, можно встретить следующие:

Зарубежные комментарии	Примеры	Русские комментарии и со схожим смыслом/эквиваленты	Примеры
you are/u're useless	- Is your teammate had a plan? -Naah...he is useless player!	ты бесполезен/бесполезна	-Изи, чемпион...Просто бесполезный нуб, пол катки ничего не делал!
garbage/trash	-He is garbage player. Rattish gameplay!	мусор (оценка деталей или всего взаимодействия)	Понабрал мусора, три слота из 4 – мусор!
uninstall/delete the game	-Uninstall the game. You can play Meg	удали игру	Не твоё...удали игру или научись играть наконец!
GO (get out)	-GO! We don't play this way!	Скройся, уйди, свали	Свали уже!

В данных примерах на английском и русском языках можно увидеть закономерность использования восклицательных

предложений, а также применение коротких (безличных и эллиптических) повествовательных или восклицательных предложений. Это связано с тем, что игроки часто знают друг другу достаточно долгое время и в полилоге понятно, кому и какая реплика относится. Использование данных конструкций позволяет гораздо ярче выразить возмущение и недовольство как в письменной, так и устной речи.

Данные реакции встречались при полном или частичном бездействии игроков, их неучастие в игровом процессе, намеренную или ненамеренную порчу игры остальным, а также при нежелании взаимодействовать, когда собрана команда.

Тактика упрека. Под упрёком принято понимать вербальное открытое недовольство чужими поступками или поведением. В игровом комьюнити нередким явлением является необоснованные упрёки.

Среди комментариев с речевой тактикой упрёка можно встретить следующие:

Зарубежные комментарии	Примеры	Русские комментарии со схожим смыслом/эквиваленты	Примеры
try better	-Try better nt...Pleeease!	старайся лучше	-сорян, не заметил его. - ну уж постарайся получше в следующий раз
dbtr (don't be the ruin)	-Dbtr if you want to win!	не будь дном/руиной	-Руина в команде, которая даже кд не знает
try harder	-Th next time!	старайся лучше	- не сливай паллеты впустую, Постарайся уж!

При изучении комментариев на английском языке можно заметить, что игроки прибегали к восклицательным предложениям, как и с тактикой возмущения. Для английских комментариев свойственны короткие, восклицательные фразы для усиления эффекта упрёка и придания значимости словам.

Комментарии на русском языке значительно отличаются стилистически: среди них практически не встречаются восклицательные предложения. Однако русскоговорящая аудитория чаще прибегает к комбинированию тактики упрёка с тактикой издёвки, которые, как видно из примеров, выражены лексически и имеют саркастическую стилистическую окраску. В речи русскоязычных игроков преобладают утвердительные предложения, что также несет в себе стилистическую функцию, как бы демонстрируя, что выделяемые качества и «советы» не нуждаются в доказательстве, а все поведение игрока выражает это.

Подобные реакции чаще всего появлялись при глупых/необдуманных поступках игроков – новичков. Такие реакции, по мнению игроков, отлично показывают то, что новички делают что-то не так.

Тактика оскорбления. Оскорбление, как речевая стратегия – это намеренное, целенаправленное, агрессивное психоэмоциональное насилие. Оскорбление, в отличие от большинства тактик, имеет агрессивный и активный подход. Целью любого оскорбления является поразить болевую точку «жертвы». При достижении цели, оскорбивший получает психологическое удовлетворение от нанесенного психоэмоционального ущерба.

При рассмотрении данной речевой стратегии необходимо учитывать, что в данной статье могут быть исследованы только нормативные оскорбления, то есть соответствующие литературным нормам языка.

Среди комментариев, относящихся к речевой тактике оскорбления, можно отнести следующие:

Зарубежные комментарии	Примеры	Русские комментарии и со схожим смыслом/эквиваленты	Примеры
------------------------	---------	---	---------

psycho	-This psycho exploded us	псих/шизоид/ отбитый	-Кикай этого шизоида
idiot		идиот/придурок	-Давно такого придурка не видел
coward/cd	Lol.It's funny to hear it from such cd like you)	Трус	
rat	Rattish gameplay!	крыса/гнида	-эта гнида пол катки в кустах просидела, прикинь?
whore	Your whore didn't help me!	шлюха/шалава	- ты со своей шлюхой меня продали просто!
dog/doggo/dog+nickname (прим. характерные оскорбления, популярные у зарубежных игроков)	Doggo perks/ Doggchi Dogsakawa	-	-

При анализе примеров речевой тактики оскорбления можно заметить немалое количество сходств в двух языках: цель применения в желании задеть или принизить другого игрока, высокий процент использования, а также ярко-выраженную категоричность в высказываниях.

Однако можно заметить, что англоязычные игроки чаще прибегают к сравнениям и словообразованиям на основе приписываемых животных черт (крыса – трусость, собака –

глупость). Зарубежные игроки очень часто прибегают к выражениям со словами dog и его словообразованиями для того, чтобы принизить, задеть, спровоцировать другого (9 раз). Среди русскоговорящих пользователей удалось встретить только несколько раз оскорбление «крыса» (3 раза).

Среди русскоговорящих игроков чаще встречались оскорбления, направленные на оценку и принижение умственных способностей, других игроков. Также одной из самых популярных тактик оскорбления стала направленность на гендерные особенности игроков. Наиболее частотным оскорблением по праву можно считать обращения «щлюха/шалава», которые встретились 12 раз.

Из этого можно сделать вывод о разнице расстановки приоритетов при выборе тактики оскорбления как доминирующей. Для русскоговорящих игроков самым удобным и популярным стал упор на половой признак, а у англоговорящих игроков делается упор на принижение игрока до уровня животного.

Подобные комментарии несут в себе несколько целей: это может быть провокация на эмоции, ответ на оскорбление или выражение своего стресса и злости.

Тактика угрозы. Под угрозой понимается вербальная, активная речевая тактика, главной целью которой является подавить, причинить вред и снизить уверенность оппонента. Угроза, как и оскорбление, является активной тактикой, направленной на намеренное выведение из строя и психоэмоциональный ущерб. Стоит учитывать, что при ведении честной игры, тактика угрозы является наименее действенной, поскольку не вносит никакого влияния в результаты.

Зарубежные комментарии	Примеры	Русские комментарии и со схожим смыслом/эквиваленты	Примеры
report	Report to Cheryl. She is cheater!	репорт/жалоба	-репорт. Багоюзер!

IFU (I found you)	IFU in Dis!	найду тебя	Я тебя по ip вычислю!
-------------------	-------------	------------	-----------------------

Тактика угрозы является одной из самых неэффективных в среде русскоговорящих пользователей ввиду практически невозможности её воплощения в реальной жизни. Данное условие влияет на использование данной тактики лишь в случае выражения крайнего отчаяния или обиды. Стоит добавить, что игроки усиливают данную речевую стратегию с помощью издёвки, либо с помощью лексических повторов или восклицательных знаков.

Абсолютно противоположного мнения придерживаются англоговорящие пользователи. Особенности их менталитета, воспитания, а также практика дают им уверенность в том, что угроза будет исполнена. Это влияет на их манеру выражения, где предложения строятся как предупреждение, а угроза оформляется, как правило, в официальном стиле.

Прибегание к данной тактике чаще всего являлось ответной реакцией на провокацию другим игроком или после оскорбления.

Тактика насмешки. Насмешка — это акт оскорбительного поведения, главной целью которой является подорвать уверенность оппонента путём издевательства или обесценивания ценностей, действия тактики другого.

Зарубежные комментарии	Примеры	Русские комментарии со схожим смыслом/эквиваленты	Примеры
ez (от англ. Easy – легко)	- Ez!Ez!ez!Too ez!	изи/легко /легчайшая	-гг изи катка
average player/ap	-Average Claudette stealthing in bush	среднестатистический игрок, средняк, мид, бездарь, дно, «типичный»	-Типичный Виктор... -бездарь на Эше...

		(чаще всего попадающий ся, играющий по определенн ый стратегии)	
too brave/2b	-2b t-bag in gates when you were knocked for 20 seconds. Twice)	очень смело	-ты всегда смелый только со сквадом на прикрытии?

Данная тактика отличается не только высокой популярностью среди зарубежных и русскоговорящих игроков, но и схожестью в построении выборе способов выражения среди обеих сторон.

Чаще всего игроки прибегают к лексическим повторам, восклицаниям, применению пассивной агрессии, а также к сокращениям и внутриигровому слэнгу (это набор слов или новых значений существующих слов, употребляемых в различных игровых сообществах и группах).

Целью данной тактики было задеть или вывести на эмоции другого игрока вне зависимости от результатов матча. Прибегание к данной форме агрессии направлено на снижение успехов противника.

Тактика колкости. Речевая тактика колкости в первую очередь направлена на намеренное, злое, язвительное поведение перед союзниками или оппонентом. Целью колкости, как и насмешки, является подрывание уверенности и настроения игрока, но в отличие от насмешки, тут происходит концентрация на недостатках и недочётах с целью продемонстрировать безуспешность тактики.

Зарубежн ые комментарии	Примеры	Русские комментар ии со схожим смыслом/э	Примеры
-------------------------	---------	--	---------

		квивалент ы	
great plan/idea	-What was your great plan?!!!! -I wanted to help... -niiiiice	Отличн ый план/ид ея/как Швейцарс кие часы (прим. Отсылка на цитату из сериала «Большой Лебовски»)	-крыса под 3- им номером. Ты прикрыть не мог что ли? - Я хотел снять их стрелка. - Отличный план, Уолтер! Просто замечательный!
gt (good tactics)	-Really? Why didn't you open the gate? -I wanted to save Ada before -Gt! Successful? Great save!	отлична я тактика	- Посиди ещё в шкафчике, пока другие стараются и бегают. - ты бы не отбежал. - а ты просто потратил моё время и остальных. Отличная тактика, 39 престиж!
genius	-tunneler... Great player - I made -3 -2.I survived genius	Гений	

Для данной речевой стратегии характерны восклицательные и вопросительные предложения, использование капса, лексические повторы, а также нередким явлением выступает добавление отсылок, референсов и шуток для усиления эффекта провокации,

издёвки. Также игроки, как зарубежные, так и русскоговорящие, активно пользуются пассивной агрессией как в письменной, так и в устной речи.

Данные комментарии свидетельствуют о проявлении пассивной агрессии и демонстративной насмешке/издевательства как над союзниками, так и над противником.

Тактика прерывания контакта. Тактика прерывания контакта – это намеренный уход от разговора и дальнейшего взаимодействия. Прерывание контакта является ультимативным, активным действием. При рассмотрении этой речевой тактики необходимо учитывать, что в игровом сообществе нередко активная агрессия, оскорбления, насмешки с обесцениваем действий игроков как своей, так и противоположной команды.

Зарубежные комментарии	Примеры	Русские комментарии со схожим смыслом/эквиваленты	Примеры
Shut up	-shut up and don't blame us...	заткнись, замолчи	- заткнись по-хорошему уже
Don't talk to me	-You can't talk to me. You play awful!	не говори со мной	- с чего ты вообще решил, что с тобой будут говорить? Не говори ни с кем тут.
No speech/ns (прим. нежелание вести диалог и	-Ns Doggo!	-	-

слушать/читать комментарии)			
Volume off/vo	- Volume of rat!	выключи (прим. призыв выключить микрофон/ не взаимодействовать); оффнись	-оффни микро и не отвечивай

При рассмотрении данной тактики было выявлено, что зарубежные и русскоговорящие игроки используют их в разные целях, а также вкладывают разный смысл в данные фразы, который можно понять только из широкого контекста диалога, что представляется достаточно сложным в рамках одной публикации.

Англоговорящие пользователи используют эти фразы для демонстрации своего превосходства и пишут/говорят их в спокойном тоне, делая свои комментарии максимально синтаксически и стилистически нейтральными.

Русскоговорящие пользователи применяют чаще всего данную тактику для резкого и ультимативного прерывания контакта с соперником или остановки комментариев со стороны союзников. Данные фразы сопровождались повторами, высокой эмоциональностью, использованием и повторением восклицательных знаков, а также использованием капса.

Данные комментарии встречались при выражении высокомерия или превосходства, ставящие целью задеть или деморализовать игрока.

Тактика констатации некомпетентности. Тактика констатации некомпетентности направлена на обесценивание навыков личности, на затраченное время и на навыки, которыми успел овладеть человек в ходе игровых сессий. Целью данной тактики является подрывание уверенности, потеря самообладания и выведение на открытый конфликт.

Зарубежные комментарии	Примеры	Русские комментарии и со схожим смыслом/	Примеры
------------------------	---------	--	---------

		эквиваленты	
Noob/n00b (предположительно от newbie – новичок)	- Camper! Noob trashy gameplay!	нуб/нубя ра	Нубас на мане!
Baby (прим. оценка игрока как некомпетентного, неспособного играть по другой, более эффективной стратегии)	-Baby Blight who tunnels on 5 gens	-	-
Non-skilled/ no skill	-Non-skilled Knight!	нет навыка/нет скилла (от англ. Skill - навык)	У него скилла нет совсем. Его бот вынес.
- rep (negative reputation). (прим. снижение репутации с целью продемонстрировать остальным неудовлетворенность навыками данного игрока)	-	- rep	-
Tunneler/camper (прим. выражение недовольства прибегания к туннелингу и кэмперству с целью вывести игроков одной из сторон, даже если эти	- Camper! Noob trashy gameplay!	Туннелер /кэмпер	Туннель на пяти генах. Лучший!

тактики будут успешными и эффективными)			
---	--	--	--

Комментарии в рамках данной речевой тактики отличаются лаконичностью, частым использованием восклицательных знаков. Данные особенности характерны для двух языков.

Данные тактики применялись для демонстрации плохого, не соответствующего ожиданиям других игроков геймплея, либо при применении тактики победы, которое портит игру остальным.

Тактика злопожелания/ отсыла. Речевая тактика злопожелания возникает как реакция на проявление несправедливости. Человек стремится отразить недовольство пожеланием идентичной ситуации другому. Другим примером прибегания к данной речевой тактике является невозможность справиться с такими эмоциями как неудовлетворенность, обида, разочарование и злость, выражающиеся в оскорблениях и негативных пожеланиях.

Зарубежные комментарии	Русские комментарии со схожим смыслом/эквиваленты	Для данных ситуаций не было найдено контекста, поскольку они употреблялись без фраз и связующих слов.
gth/go to hell	гори в аду	
die	Сдохни	

Комментарии данной речевой тактики отличаются лаконичностью, сокращением до акронима или до одного слова. Лишь несколько раз были использованы восклицательные знаки после данных фраз (2 раза).

Данные выражения можно было встретить в послеигровых матчах как ответную реакцию на грубость или насмешки.

Следует понимать, что в данной статье рассматриваются только приличные, допустимые литературными нормами языка, варианты негативных комментариев.

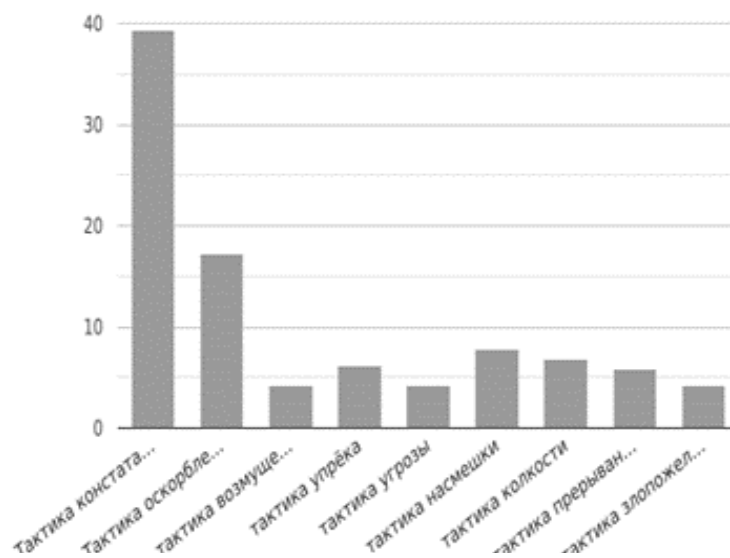


Рис 1. Частотность тактик

Вышесказанные примеры были взяты с 200 стримов разных стримеров (зарубежных и отечественных), а также из собственных игровых сессий. После чего было проведено исследование, собран и классифицирован материал. При проведении исследования было выявлено, что самой частой тактикой, к которой прибегают игроки – это тактика констатации некомпетентности (39,3%). На втором месте – тактика оскорбления (17,2%). Наименее популярной тактикой является тактика злопожелания/посыла (4,15%).

Необходимо учитывать, что прибегание только к одной из тактик редко. Игроки совмещают или используют одновременно несколько, поскольку находятся в состоянии агрессии и ярости.

Выводы

Подводя итоги, можно заметить, что вербальная речевая агрессия как феномен взаимодействия в игровом сообществе распространен и популярен. Киберпространство как источник

получения обратного отклика в процессе коммуникации позволяет раскрыть полный спектр эмоций, не исключая и агрессии. Сталкиваясь с различными трудностями со стороны соперников или союзников, игроки прибегают к речевым тактикам. Самыми популярными являются речевые тактики констатации некомпетентности и прибегание к активной агрессии и потенциально к открытому конфликту с помощью тактики оскорбления. Тактики злопожелания воспринимаются как самые малоэффективные.

Анализируя язык комментариев, можно выделить такие лингвистические признаки агрессии:

1. Использование оскорблений и ругательств. В комментариях с агрессивной направленностью часто можно обнаружить негативные выражения и нецензурные слова, направленные на участников матча, соперников или даже на других комментаторов.

2. Интонация угрозы. Некоторые комментарии могут содержать угрозы физического или психологического характера в адрес определенных лиц или групп.

3. Негативное оценивание. Лингвистический вывод также может включать анализ негативных высказываний, направленных на действия участников, их стратегии или даже на сам контент матча.

4. Употребление капса и знаков препинания. Интенсивное использование заглавных букв, восклицательных и вопросительных знаков может указывать на эмоциональное напряжение и агрессивное настроение автора комментария.

Анализируя вышеперечисленные элементы в комментариях киберспортивных матчей, можно сделать вывод о наличии агрессивной составляющей в дискурсе данного сообщества.

Литература

1. GameXP. Словарик игрока: Абуз, Эксплойт и Читерство. – 2019. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dzen.ru/a/XPYcUMPt0QCw97vj> (дата обращения: 22.05.2024)
2. Shahin S. Metaphors of Internet: Ways of Being in the Age of Ubiquity // Journalism & mass communication quarterly. – 2021. – № 98(3). – Pp. 964-966. – Article 10776990211018755.

<https://doi.org/10.1177/10776990211018755> URL:
https://meduniver.com/Medical/Psixology/kompiuternie_igri.html
MedUniver (дата обращения: 22.05.2024)

3. Айсина Р.М., Нестерова А.А. Киберсоциализация молодежи в информационно-коммуникационном пространстве современного мира: эффекты и риски // Социальная психология и общество. – 2019. – Т. 10. – № 4. – С. 42—57. doi:10.17759/sps.2019100404
4. Алексеев М. С. Технологии девиантного поведения в сетевом пространстве / М. С. Алексеев. – Текст : непосредственный // Молодой ученый. – 2019. – № 49 (287). – С. 539-542. – Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/287/64942/> (дата обращения: 22.05.2024).
5. Кибакин М.В., Крюкова М.М. Концепция власти коммуникации Мануэля Кастельса в научном дискурсе цифровой социологии // Цифровая социология. – 2020. – Т. 3. – № 3. – С. 4–11.
6. Малюга Е. Н. Новые тенденции англоязычного научного дискурса: вопросы актуальности исследования и языковой идентичности // Вестник томского государственного университета. Филология. – 2019. – №. 58. – С. 52-70.
7. Милевски И. Компьютерные игры как средство для снятия эмоционального стресса. Польза и недостатки игр [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://meduniver.com/Medical/Psixology/kompiuternie_igri.html?ysclid=lwjy0z2w6843280346 (дата обращения: 22.05.2024)
8. Мудрик А.В. Социализация человека, Москва, 2011. – С. 327-339.
9. Плахтий И. С. Развитие медиапространства в современном обществе / И. С. Плахтий // Молодой ученый. – 2017. – № 17 (151). – С. 204-207. – Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/151/42922/> (дата обращения: 23.05.2024).
10. Фомин А.Г., Якимова Н.С. Тактики и маркеры вербальной агрессии в коммуникативном поведении россиян и американцев (по материалам речеситуативного исследования). – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/taktiki-i-markery-verbalnoy-agressii-v-kommunikativnom-povedenii->

[rossiyan-i-amerikantsev-po-materialam-rechesituativnogo-issledovaniya?ysclid=lwjkgghcx4k717666080](https://www.yourpaper.ru/rossiyan-i-amerikantsev-po-materialam-rechesituativnogo-issledovaniya?ysclid=lwjkgghcx4k717666080) (Дата обращения:22.05.2024)

11. Фролова О. Е. Речевая агрессия и реакция на нее // Русская речь. – 2021. – № 4. – С. 45–60. DOI: 10.31857/S013161170016214-4.
12. Шабалин Ю. Геймдев и безопасность: рекомендации по защите от хакерских атак. – 2024. – Режим доступа: <https://rb.ru/opinion/gejmdev-i-bezopasnost/?ysclid=lwjjjmfvdr962064110> (дата обращения 22.05.2024)

References

- GameXP. Slovarik igroka: abuz, e`ksplojt i chiterstvo.* (2019). Retrieved from: <https://dzen.ru/a/XPYcUMPt0QCw97vj> (data obrashheniya: 22.05.2024)
- Shahin, S. (2021). Metaphors of Internet: Ways of Being in the Age of Ubiquity. *Journalism & mass communication quarterly*, 98(3), 964-966. <https://doi.org/10.1177/10776990211018755> Retrieved from: https://meduniver.com/Medical/Psichology/kompiuternie_igri.html MedUniver (accessed 22.05.2024)
- Ajsina, R.M., & Nesterova, A.A. (2019). Kibersocializaciya molodezhi v informacionno-kommunikacionnom prostranstve sovremennogo mira: e`ffekty` i riski. *Social`naya psichologiya i obshhestvo*, 10(4), 42-57. doi:10.17759/sps.2019100404
- Alekseev, M. S. (2019). Texnologii deviantnogo povedeniya v setevom prostranstve. *Molodoj ucheny`j*, 49 (287), 539-542. Retrieved from: <https://moluch.ru/archive/287/64942/> (accessed: 22.05.2024).
- Kibakin, M.V., & Kryukova, M.M. (2020). Kontseptsii vlasti kommunikatsii Manuela Kastel'sa v nauchnom diskurse tsifrovoi sotsiologii. *Tsifrovaia sotsiologiya*, 3(3), 4–11.
- Malyuga, E. N. (2019). Emergent trends in English scientific discourse: Issues of research relevance and linguistic identity. *Bulletin of Tomsk State University*, 58, 52-70.
- Milevski, I. (2024). *Komp'iuternye igry kak sredstvo dlia sniatia emotsional'nogo stressa. Pol'za i nedostatki igr.* Retrieved from: https://meduniver.com/Medical/Psichology/kompiuternie_igri.html?ysclid=lwjjy0z2w6843280346 (accessed: 22.05.2024)

- Mudrik, A.V. (2011). Socializaciya cheloveka (pp. 327-339). Moskva.
- Plaxtij, I.S. (2017). Razvitie mediaprostranstva v sovremennom obshhestve. *Molodoj uchenij*, 17 (151), 204-207. Retrieved from: <https://moluch.ru/archive/151/42922/> (accessed 23.05.2024).
- Fomin, A.G., & Yakimova, N.S. (2024). *Taktiki i markery verbalnoj agressii v kommunikativnom povedenii rossiyan i amerikancev (po materialam rechesituativnogo issledovaniya)*. Retrieved from: <https://cyberleninka.ru/article/n/taktiki-i-markery-verbalnoj-agressii-v-kommunikativnom-povedenii-rossiyan-i-amerikantsev-po-materialam-rechesituativnogo-issledovaniya?ysclid=lwjkgkcx4k717666080> (accessed 22.05.2024)
- Frolova, O. E. (2021). Rehevaya agressiya i reakciya na nee. *Russkaya rech*, 4, 45–60. DOI: 10.31857/S013161170016214-4.
- Shabalin, Yu. (2024). *Gejmdev i bezopasnost` : rekomendacii po zashhite ot xakerskix atak*. Retrieved from: <https://rb.ru/opinion/gejmdev-i-bezopasnost/?ysclid=lwjjjmfvdr962064110> (accessed: 22.05.2024)

УДК 81'33+811.581

<https://doi.org/10.25076/vpl.54.05>

Горожанов А.И.

Московский государственный лингвистический университет,

Красикова Е.А.⁵

Московский государственный лингвистический университет

**ПОЛУЧЕНИЕ ЗНАЧИМЫХ ДАННЫХ ИЗ
НЕПОДГОТОВЛЕННОГО ТЕКСТА ПУТЕМ ЕГО
АВТОМАТИЧЕСКОЙ ОБРАБОТКИ АВТОРСКИМИ
ЛИНГВИСТИЧЕСКИМИ ИНСТРУМЕНТАМИ (НА
МАТЕРИАЛЕ ЭЛЕКТРОННЫХ КИТАЙСКИХ СМИ)**

⁵ © Горожанов А.И., Красикова Е.А. 2024



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>