

Лутовинова О. В.

ЖАНР РПГ В ВИРТУАЛЬНОМ ДИСКУРСЕ

Адрес статьи: www.gramota.net/materials/1/2007/3-1/59.html

Статья опубликована в авторской редакции и отражает точку зрения автора(ов) по рассматриваемому вопросу.

Источник

Альманах современной науки и образования

Тамбов: Грамота, 2007. № 3 (3): в 3-х ч. Ч. I. С. 142-145. ISSN 1993-5552.

Адрес журнала: www.gramota.net/editions/1.html

Содержание данного номера журнала: www.gramota.net/materials/1/2007/3-1/

© Издательство "Грамота"

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: www.gramota.net

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: almanac@gramota.net

являются, прежде всего, словарь DUDEN. Universalwörterbuch, а также словарь Н. Pfeiffer. Das große Schimpfwörterbuch.

Необходимо в ближайшем будущем и в других словарях внести стилистический слой “bildungssprachlich” в шкалу стилистического расслоения современного немецкого языка. При этом одной из основных задач будет являться отделение лексем данного слоя от лексем, имеющих в данных словарях помету “geh.”. Поскольку некоторые из слов, маркированных в словаре DUDEN. Universalwörterbuch как “bildungsspr.”, имеют в других анализируемых источниках помету “geh.”.

Представляется важным отмечать некоторые лексемы рассматриваемого стилистического слоя дополнительными маркерами эмоциональной оценки. Речь идет, прежде всего, о лексических единицах, которые в отличие от большинства слов стилистического слоя “bildungssprachlich” носят эмоциональный оценочный характер, поскольку здесь речь идет скорее об исключении из общей массы. В данном случае могут применяться такие маркеры, как: “abwertend”, “abschätzig”, “geringschätzig”, “spöttisch”, “scherzh.”.

Таким образом, в рамках исследования представлены проблемы неоднозначной маркированности лексемы слоёв “gehoben” и “bildungssprachlich”, произведены попытки выявления причин данных проблем и внесены некоторые предложения для их решения.

Список использованной литературы

1. Едомских Л. В. Лексика “лингвообразованных слоёв (bildungssprachlich)” и стилистические уровни немецкого языка. Диссертация на соискание учёной степени кандидата филологических наук. С - Петербург, 1999.

Список использованных источников

1. Duden. Bedeutungswörterbuch. Der Duden in 12 Bänden: Band 10. 1985.
2. Duden. Stilwörterbuch. Der Duden in 12 Bänden: Band 2. 1988.
3. Duden. Deutsches Universalwörterbuch. 1996.
4. Н. Pfeiffer. Das große Schimpfwörterbuch, 1997.
5. Paul G. Deutsches Wörterbuch. 1992.
6. Wahrig G. Deutsches Wörterbuch. 1986-1989.
7. Klappenbach R., Steiniz W. Wörterbuch der deutschen Gegenwartssprache in 6 Bänden. 1978.

ЖАНР РПГ В ВИРТУАЛЬНОМ ДИСКУРСЕ

Лутовинова О. В.

Волгоградский государственный педагогический университет

«Что наша жизнь? Игра!»

(П. И. Чайковский, либретто оперы «Пиковая дама»)

Появляясь на свет в человеческом обществе и с раннего детства наблюдая за социальной активностью окружающих, ребенок открывает для себя назначение многих предметов окружающей действительности и начинает действовать с ними по-человечески, приобщаясь к материальной и духовной культуре, вследствие чего у него формируется предметная деятельность. Как отмечают психологи, «с первого полугодия второго года жизни дети начинают выполнять с игрушками действия, которые они наблюдают у взрослых. Куклу малыш укладывает спать, кормит ее, водит на прогулку, везет машину, коляску, моет ее, чистит предметы домашнего обихода, готовит пищу, стирает и т.д.» [Немов 2001: 89]. В этом возрасте возникает и получает развитие предметная игра, которая становится ведущим типом деятельности дошкольника. Нельзя не согласиться с замечанием Й. Хейзинги [Хейзинга 1992: 18], что для человека взрослого и дееспособного игра представляет собой ту функцию, без которой он мог бы и обойтись, поскольку игра не диктуется физической необходимостью или моральной обязанностью, не представляет собой задания и протекает в «свободное время». Именно для ребенка игра является своего рода «инструментом» познания окружающей действительности, поскольку в игре воспроизводятся нормы человеческой жизнедеятельности, происходит эмоциональное, интеллектуальное и нравственное становление личности. Для взрослого же игра избирательна.

Игра представляет собой идеализированный мир с определенными правилами, более конкретизированными для каждого вида, в котором человек удовлетворяет инстинкт познания, тренирует свою способность предугадать ту или иную ситуацию, социальные или двигательные навыки, а так же может отвлечься от своих повседневных проблем [Wikipedia Play: www].

Принимая за основу различные критерии, можно выделить разнообразные типы игр, такие, как, например, статические и динамические, конечные и бесконечные, индивидуальные и групповые (командные), образовательные и развлекательные и т.п. Однако каждый из многообразных видов обладает основными качествами, присущими большинству игр: 1) является свободной творческой деятельностью, 2) имеет имитационный характер, то есть осознается как «внезаправду» и вне повседневной жизни выполняемое занятие, 3) характеризуется выходом за рамки обычной жизни, во временную сферу деятельности, 4) ей присущи свои собственные порядок и напряжение, ведущие к определенным игровым правилам [Хейзинга 1992: 18].

В более широком понимании игра охватывает человеческую деятельность во всех ее проявлениях, различные «последовательности транзакций, основанные, в отличие от времяпрепровождения, не на социальном, а на индивидуальном планировании» [Берн 1992: 12].

Для нашего исследования релевантным является определение игры как активности индивида, направленной на условное моделирование той или иной развернутой деятельности [ПС: www].

Научно-технический прогресс, развивавшийся в прошлом веке с огромной скоростью, привел к появлению новых информационных технологий, которые явились переломным моментом во многих отраслях человеческой жизнедеятельности. С каждым годом все большее количество сторон нашей жизни становится компьютеризированным, и современный человек уже не мыслит себя в отрыве от этого достижения цивилизации, используя его не только как средство для облегчения работы, но и в качестве досуга. Компьютерные игры становятся также неотъемлемой частью нашей жизни.

Компьютерные игры представляют собой деятельность по конструированию миров [Бурлаков 1999: www.], то есть процесс создания образа мира в человеческой психике. «Как сконструированный мир, любая популярная компьютерная игра имеет собственную физику и свойства пространства, искусственную историю и течение времени, оригинальную философию, этику и мораль. Игры дают возможность игроку активно действовать в сконструированном мире» [там же]. Рассматривая структуру типичной компьютерной игры с точки зрения ее внутреннего устройства и функционирования во время игрового взаимодействия, иными словами, ее функциональный уровень, А.П.Пажитнов выделяет три функциональных компонента: игровую среду, взаимодействие с играющим, оценку игровой ситуации [Пажитнов 1987: www.]. Игровая среда представляет собой совокупность всех объектов и связей в игре и законов их изменения, то есть является тем миром, в котором развивается игровое действие. Взаимодействие с играющим составляет совокупность средств, предоставляемых играющему для изменений игровой среды, то есть это те изменения, которые происходят в игровой среде при нажатии играющим той или иной клавиши. Оценка игровой ситуации заключается в условиях, которые определяют задачу для играющего в данной игре. Сюда относятся описание начальной и конечной стадии игровой ситуации, система очков и штрафов и т.п. Игровая среда является важнейшим компонентом компьютерной игры, в том случае, если «она найдена удачно, то, изменяя другие компоненты, можно создать вариант игры с теми или иными свойствами (темпом, сложностью)» [там же]. После разработки игры на функциональном уровне начинается разработка программы, которая данную игру реализует.

Хотя сегодня существует огромное количество разнообразных компьютерных игр разных видов, все современные популярные компьютерные игры, как отмечают их создатели и исследователи [Бурлаков 1999: www.; Костырко 2007: www.], можно подразделить на основных три «жанра», различие между которыми касается лишь некоторых нюансов: «экшн», «РПГ» и «квест». В «экшене» средствами компьютерной графики с максимальным правдоподобием имитируется участие игрока в истреблении чудовищ и маньяков при помощи огнестрельного оружия. В «РПГ» игрок получает возможность выбирать себе персонажа из нескольких других и по ходу игры развивать его «боевые качества». В «квесте», погружаясь в вымышленную игровую вселенную, игрок разгадывает некую загадку, нередко детективного плана.

Компьютерная ролевая игра основывается на элементах обычной ролевой игры, представляющей собой вид драматической деятельности, участники которой действуют в рамках выбранных ими ролей, руководствуясь характером своей роли и внутренней логикой среды действия, а не внешним сценарием поведения, то есть то, как будут развиваться события, зависит именно от действий игроков [Wikipedia Role Play: www.]. Иными словами, процесс игры представляет собой моделирование группой людей той или иной ситуации, где каждый из игроков ведет себя, как хочет, играя за своего персонажа. Некоторые исследователи ролевых игр считают, что ролевая игра является не только формой досуга, но и полноправным видом творчества [Муравлянский 2003: www.], поскольку в них играющий действует не только согласно заданным ходам, но и в большой мере проявляет собственную креативность. Понятие роли в ролевой игре отличается от общепринятого социологического понятия, а сближается с пониманием роли театральной [Медведев 2004: www.].

Как отмечается исследователями ролевых игр [Вальтамский 2001; Бочарова 2005], приход и развитие ролевой игры как стиля жизни совпал с повальным увлечением творчеством Толкиена (поэтому ролевиков нередко называют толкиенистами), тягой к северо-западной балладной героике, кельтскому эпосу, древним именам и т.п. «Датой рождения российского Ролевого Движения официально считается 1990 год, когда клубами любителей фантастики была проведена первая выездная ролевая игра по «Властелину Колец» на реке Мане» [Бочарова 2005: www.]. До этого времени, разумеется, существовали различные игры подобного характера в подростковой среде (дети играли в неуловимых мстителей, трех мушкетеров, гардемарин и т.д.), однако массовым данный вид досуга становится с начала девяностых годов, причем затрагивает не только подростковые, но и более взрослые возрастные группы.

Критерии, которые берутся за основу в классификации ролевых игр, очень разнообразны, к ним могут относиться, например, время, затраченное на ролевою игру, место проведения и т.п. Одной из наиболее устоявшихся классификаций является подразделение ролевых игр на полевые, павильонные, городские и виртуальные [Муравлянский 2003: www.].

Для виртуального дискурса, понимаемого нами как текст, погруженный в ситуацию общения в виртуальной реальности, интерес представляет РПГ, то есть ролевая игра (от англ. RPG – role play game) в вирту-

альной реальности в процессе реального времени (онлайн), где в качестве персонажей выступают различные многочисленные пользователи Сети. Мы рассматриваем данный вид РПГ как один из дискурсообразующих жанров виртуального дискурса наряду с e-mail, чатом, форумом, блогом, жанром мгновенных сообщений (типа ICQ) и смс. Данные жанры выделяются при принятии во внимание технологического критерия, который обуславливает канонические (прототипные) ситуации общения в виртуальной среде. Именно дискурсообразующие жанры становятся основой для коммуникации, той формой, внутри которой находят свое выражение намерения участников общения.

В настоящий момент имеется множество сайтов, предоставляющих возможность участия в ролевых играх и являющихся игровой средой для какой-то определенной ролевой игры. В ходе нашего исследования мы приняли во внимание следующие 20 ролевых игр Рунета: «Острова – многопользовательская ролевая игра» (<http://islandsworld.ru>), «Город Лейн. Online fantasy RPG» (<http://www.lane.ru>), «Бойцовский клуб» (<http://www.combats.ru>), «Awakening» (<http://www.awakening.ru/main.php?sec=2>), «Арена – 1 онлайн РПГ с элементами стратегии» (<http://apeha.ru>), «Новая игра онлайн Tanneta» (<http://www.tenneta.ru>), «Официальный сайт онлайн игры Эпоха» (<http://medievalage.ru>), «MOTR: Рагнарёк – бесплатная компьютерная ролевая онлайн игра» (<http://motronline.com>), «Dark Swords – многопользовательская ролевая игра» (<http://darkswords.ru>), «Бесплатная онлайн игра ТЕРРИТОРИЯ – твоя территория онлайн» (<http://www.territory.ru>), «Путь воина – ролевая Интернет игра онлайн» (<http://wayw2.com>), «Дорога через Хаос – ролевая онлайн игра» (<http://www.chaosroad.com>), «Воины и маги, Город Света» (<http://magegame.ru/index.php>), «Магический мир» (<http://www.mgcworld.com>), «Лучшая онлайн игра – NeverLands.Ru – Земли, которых нет...» (<http://www.neverlands.ru>), «Онлайн игра Ганджубасовые войны» (<http://www.ganjawars.ru>), «Сфера» (<http://sphere.yandex.ru/rus>), «Игровой сервер Lineage 2» (Игровой сервер Lineage 2), «TimeZero» (<http://www.timezero.ru>), «Carnage:: ролевая бесплатная игра онлайн» (<http://lutecia.carnage.ru>). Каждая из рассмотренных игр является массовой многопользовательской онлайн ролевой игрой, то есть ролевой игрой, где большое количество игроков взаимодействуют друг с другом в виртуальном мире. Характерным признаком массовой многопользовательской игры считается перманентный виртуальный мир, который постоянно развивается, даже тогда, когда тот или иной игрок выходит из игры. Следует отметить, что сюжет многопользовательских онлайн ролевых игр всегда основывается либо на исторической (чаще всего средневековой) реальности, либо на героико-мифологической фантастике. «Уже вряд ли сыщется время и пространство, куда нельзя было бы попасть с помощью Игр. Можно строить дороги в Древнем Вавилоне, вести гангстерские бои в Чикаго, покорять дальние галактики. [...] Игры – живое, полное, подробное воплощение мифологического сознания (не зря их переполняют химеры, маги с волшебниками, архетипические битвы Добра и Зла)» [Балла 2002: www.]. Достижение какой-то цели не всегда является основной задачей ролевой игры, в некоторых ролевых играх такая цель вообще отсутствует, и приоритетной задачей в них может являться, например, развитие персонажа или исследование мира и т.д.

В Интернете существуют не только специальные сайты игр, но так же форумы, посвященные этим играм, где участники игры обмениваются впечатлениями, договариваются о каких-то коллективных действиях и т.п.

Как жанр виртуального дискурса многопользовательская онлайн РПГ предполагает специфический тип взаимодействия пользователей в рамках определенной модели какой-либо ситуации, где каждый из коммуникантов полностью ассоциирует все свои действия с каким-либо литературным или воображаемым персонажем и «живет» от его лица. Пользователь, играющий в ролевые игры, всегда отчужден от собственного времени, он вживается в роль настолько, что растворяется в ней. Внутри игровой реальности РПГ не существует игроков, в ней живут определенные персонажи. «Вообще, хороший развернутый сюжет занимает от 30 до 300 часов реального времени, поэтому распространена практика разбиения сюжета на сеансы по 3 – 6 часов на заранее согласованное время. Делать один сеанс меньше 3 часов мало осмысленно, так как игрок успевает сделать слишком мало для того, чтобы почувствовать удовольствие от игры. Верхняя граница обусловлена свободным временем игроков и мастера, так что бывали сеансы и по 8 – 12 часов подряд» [Муравьянский 2003: www.].

Нельзя не согласиться с Е.А.Медведевым [Медведев 2004: www.], что играющие в ролевые игры пользователи принадлежат к отдельной субкультуре, поскольку постулируют культурную ценность ролевой игры как таковой в ее многообразии, имеют характерные способы поведения и жизненные стили, пытаются институционализировать свои группы в пределах виртуального общества. В процессе игры формируется общий менталитет ее участников, «ролевая игра – всегда коллективное занятие, которое, таким образом, сопряжено с обменом социальными представлениями и формированием общих представлений, социальным диалогом в экспериментальном контексте» [там же].

Жанр РПГ – это особая форма отношений коммуникантов, в которой ярко проявляется потребность одного человека в другом, а также в противостоянии ему, в покорении, подчинении и т.п. в достаточно безопасном режиме. Через своего персонажа пользователь реализует то, чего ему не достает в реальной жизни, то, от чего он отказывается в обычной жизни в силу тех или иных сторон своей жизни при взаимодействии с другими. «В Игре человек поселяется в то, чем он хотел бы себя, неполного, восполнить. Цивилизованный тянется к дикости и хтонике, рациональный – к иступлению и безудержности. Слишком привыкший быть самим собой – к бесконечной смене ролей и масок. Слабый – к самоутверждению и власти. Сильный – к подчинению и пластичности. Циник – к идеалам. Идеалист – к цинизму. Игры – это место, где быть самим

собой можно, только будучи Другим» [Балла 2002: www.]. Почти все, что пользователь делает в игре – это он сам. Разумеется, персонаж может отличаться от игрока своими умениями и знаниями (например, действуя в средние века, персонаж не может создать телефон для общения с союзниками или использовать автомат, поскольку они появились гораздо позже указанного временного периода, хотя игрок и имеет знания и представления об этих достижениях цивилизации), однако моральные качества и характер персонажа являются экспликацией желаний и стремлений игрока. «Прыгнуть выше головы можно только на виселице – если бы мы на сто процентов проживали своих персонажей – то первая же ролевая игра кончилась бы трагически. Весь девичий стыдливый лепет на тему «мой персонаж действует независимо от меня», «я прямо не ожидал от него такого» – это удел очень ранней молодости. Как я могу сыграть другого человека, если не знаю до конца самого себя. Поэтому почти все, что мы делаем на игре – это мы сами, плюс приобретенный опыт – книги, представления об истории, штампы сознания» [Максимов 2002: www.].

Здесь следует отметить, что хотя коммуникация в рамках виртуального дискурса дает пользователям Сети неограниченные возможности для игры с собственной идентичностью, наиболее ярко и безболезненно реализовать это представляется возможным именно в жанре РПГ, где при коммуникативном сбое в любой момент можно дистанцироваться от собственного персонажа, заявив, что какие-либо негативные действия или отношения обуславливаются не внутренней потребностью собственной личности, а лишь воплощением персонажа, реализацией именно его, а не своих качеств.

Жанр РПГ позволяет пользователям Сети расширить и трансформировать комплекс их социальных представлений, научиться принятию решений в социальном контексте, создает эмоциональную реакцию на ту или иную информацию, что представляет большие возможности для саморепрезентации языковой личности в виртуальном пространстве.

Список использованной литературы

1. **Балла, О.** Человек возможный [Электронный ресурс] / О. Балла // Знание – сила. – 2002. – № 8 Игры XX века // Режим доступа: http://www.znanie-sila.ru/online/issue_1762.html. – Загл. с экрана.
2. **Берн, Э.** Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений; Люди, которые играют в игры. Психология человеческой судьбы: пер. с англ. [Текст] / Э. Берн. – СПб.: Лениздат, 1992. – 400 с.
3. **Бочарова, Л. В.** История ролевого движения в России – от Античности до Нового времени [Электронный ресурс] / Л. В. Бочарова // Сайт свободных игровых коммуникаций. – 2005. – 14.02 // Режим доступа: <http://www.alexander6.ru/alexander6/166940>. – Загл. с экрана.
4. **Бурлаков, И. В.** Психология компьютерных игр [Электронный ресурс] / И. В. Бурлаков // Наука и жизнь. – 1999. – № 5, 6, 8, 9 // Режим доступа: <http://psynet.carfax.ru/texts/burlakov.htm>. – Загл. с экрана.
5. **Вальтамский, Д.** Ролевая субкультура в контексте виртуализации [Электронный ресурс] / Д. Вальтамский // Теория и практика ролевых игр: выступление на семинаре. – Санкт-Петербург, 2001. // Режим доступа: <http://darth.by.ru/articles/subkult.htm>. – Загл. с экрана.
6. **Костырко, В.** Когда даешь слишком много свободы, – это нервирует (интервью с Николаем Дыбовским) [Электронный ресурс] / В. Костырко // ПОЛИТ.РУ [Прагматика культуры]. – 2007. – 10.01. // Режим доступа: <http://www.polit.ru/culture/2007/01/10/dybovsky.html>. – Загл. с экрана.
7. **Максимов, Е.** Почему не стоит играть? [Электронный ресурс] / Е. Максимов // Сайт свободных игровых коммуникаций. – 2002. – 29.05. // Режим доступа: <http://www.alexander6.ru/alexander6/28801>. – Загл. с экрана.
8. **Медведев, Е. А.** Субкультура участников ролевых игр и игровые модели как фактор социализации личности [Электронный ресурс] / Е. А. Медведев // Россия и социальные изменения в современном мире: материалы междунар. науч. конф. «Ломоносов 2004». Т. 1. – М.: Макс пресс, 2004 // Электронная библиотека социологического факультета МГУ им. М.В.Ломоносова // Режим доступа: <http://lib.socio.msu.ru/1/library?e=d-000-00---0lomon--00-0-0-0prompt-10---4---0-11--1-ru-50---20-about---00031-001-1-0windowsZz-1251-00&cl=CL3.3&d=HASH936463c7ece8e05186d09a.2.27&gc=1>. – Загл. с экрана.
9. **Муравлянский, Д.** Методическое пособие по ролевым играм для начинающих [Электронный ресурс] / Д. Муравлянский // Сайт свободных игровых коммуникаций. – 2003. – 09.12 // Режим доступа: <http://www.alexander6.ru/alexander6/131946>. – Загл. с экрана.
10. **Немов, Р. С.** Психология : учеб. для студ. высш. пед. учеб. заведений : в 3 кн. – 4-е изд. [Текст] / Р.С. Немов. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 2001. – Кн. 2: Психология образования. – 608 с.
11. **Пажитнов, А. П.** Логическая структура компьютерной игры [Электронный ресурс] / А. П. Пажитнов // Микропроцессорные средства и системы. – 1987. – № 3 // Виртуальный компьютерный музей // Режим доступа: <http://www.computer-museum.ru/games/0.htm>. – Загл. с экрана.
12. **Хейзинга, Й.** Homo ludens. В тени завтрашнего дня: пер с нидерл. [Текст] / Й. Хейзинга / Общ ред. и послесл. Г. М. Тавризян. – М.: Издательская группа «Прогресс»: «прогресс-академия», 1992. – 464 с.
13. **ПС** – Игра [Электронный ресурс] // Психологический словарь онлайн // Режим доступа: <http://psi.webzone.ru/st/037600.htm>. – Загл. с экрана.
14. **Wikipedia Play**– Игра [Электронный ресурс] // Википедия – свободная энциклопедия // Режим доступа: ru.wikipedia.org/wiki/Игра. – Загл. с экрана.
15. **Wikipedia Role Play** – Ролевая игра [Электронный ресурс] // Википедия – свободная энциклопедия // Режим доступа: ru.wikipedia.org/wiki/Ролевая_игра. – Загл. с экрана.