

judgments, the cult of the absurd, ignorance of the author's responsibility for the statement. British language picture of the world not only fully reflects the socio-cultural changes in the society, but also actively develops them. This is clearly seen on the example of interconnected Brexit and post-truth concepts, which are frequent and influential in the media discourse. They can be evaluated as a concept-cause and a concept-consequence, since the powerful discourse of Brexit caused social processes that were later evaluated by the British as post-truth.

Key words: *language picture of the world, concept, media discourse, The Guardian.*

УДК 811.14'06'276(045)

Н. Ю. Воєвутко
С. В. Романенкова

ЗАСОБИ КОМУНІКАЦІЇ ГРЕЦЬКОМОВНИХ КОРИСТУВАЧІВ MMORPG-ІГОР

У статті з'ясовано засоби спілкування грецькомовних користувачів сучасних MMORPG-ігор, які використовуються ними залежно від комунікативної ситуації. Проаналізовано причини та ситуації використання цих засобів, їхнє походження. Визначено сутність термінів «ММОГ» та «MMORPG». Висвітлено особливості застосування штучних мов в умовах комп'ютерних ігор.

Ключові слова: *MMORPG, ММОГ, комп'ютерні ігри, онлайн-ігри, Greeklish, комунікація.*

Постановка проблеми. У сучасному суспільстві інтернет-комунікація може бути предметом, метою і результатом успішної діяльності. Віртуальні співрозмовники, знаходячись територіально віддалено, маючи різні рідні мови, успішно комунікують, обираючи мовою спілкування мову співрозмовника, мову-посередника (третю мову), або створюючи неігрові штучні мови.

Стрімкий розвиток сфери високих технологій у ХХІ ст. надає інтернет-користувачеві все більше можливостей для ефективного спілкування, наприклад, у спільній гри кількох тисяч або навіть мільйонів користувачів. А тому особливого інтересу набувають дослідження сучасних засобів і технологій мовної комунікації у ігровому середовищі.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Питання спілкування в онлайн-іграх висвітлювали такі дослідники, як Л. Волленброк [12], Є. Караманлідіду [16], Е. Константинос, Е. Дафулі, Д. Брайміотіс, О. Музас, Н. Ангелопулос і К. Сіоміс [6], Е. Макріс [17], Т. Тейлор [11], А. Тіхсен, М. Хітченс, Т. Броланд і М. Каваклі [7], Г. Файн [4], Е. Недвига [2], А. Рябчук і А. Прокопенко [3] тощо.

Австралійські дослідники Т. Броланд, М. Каваклі, А. Тіхсен та М. Хітченс, аналізують так звані рольові ігри наживо, тобто рольові ігри, які зазвичай організовують фанати певного твору (книги, фільму тощо) у реальному житті. Вчені доводять, що рольові ігри наживо мають багато спільного із багатокористувацькими рольовими онлайн-іграми, і пропонують класифікувати їх за наступними характеристиками: тема, кількість учасників, співпраця між майстрами (організаторами) і гравцями, організаційні засоби [7].

Дослідниця Є. Караманліді розглядає зв'язок між реальним та «віртуальним» життям гравців однієї з перших та найпопулярніших MMORPG-ігор – World of Warcraft (WoW). Проаналізувавши інтерв'ю, які вона взяла у 16 гравців WoW, вона робить висновок, що перебування у внутрішньо ігровому середовищі може мати як позитивний (набуття нових здібностей та знань, підвищення комунікативних навичок, самопізнання), так і негативний (втрата сили до «реального» спілкування та будь-якої позаігрової діяльності) вплив на соціальні навички людини [16].

Грецькі дослідники Н. Ангелопулос, Д. Брайміотіс, Е. Дафулі, Е. Константинос, О. Музас і К. Сіоміс за допомогою методу соціального опитування серед учнів та студентів віком від 12 до 18 років, які мешкають на території Греції, доводять, що найчастіше вони використовують мережу Інтернет саме з метою пограти в багатокористувацькі онлайн-ігри (50,9 %). Також, за словами дослідників, 8,2 % опитуваних, які мешкають у центральній частині Греції, мають ознаки інтернет-залежності. До цієї категорії загалом належать представники чоловічої статі, які грають в онлайн-ігри та відвідують інтернет-кафе [6].

Е. В. Недвига, здійснюючи комплексний аналіз мовленнєвої поведінки носіїв мови у Греції, доводить, що професійна мова, наприклад, сленг комп'ютерників, є не єдиним, а додатковим засобом їхнього спілкування. Програмісти, хакери і навіть просто користувачі персональних комп'ютерів можуть використовувати комп'ютерний сленг в невимушеному спілкуванні на професійні теми, а виходячи за межі свого професійного середовища, вони вживають слова і конструкції загальнолітературної мови. Отже, на вибір коду впливає ситуація спілкування [2, с. 91].

Вітчизняні дослідники А. Прокопенко і А. Рябчук, аналізуючи взаємозв'язок між специфічною комунікацією у онлайн-іграх та спілкуванням у реальному житті, на противагу твердженням про «залежність» як про виключно негативне явище, пропонують комплексну інтерпретацію, що включає також і позитивні наслідки онлайн-спілкування та колективних ігор. Дослідники наголошують, що окремі ігрові аспекти можуть сприяти появі чи вирішенню певних проблем у реальному спілкуванні [3].

Враховуючи те, що дослідження особливостей комунікації, зокрема в рольових онлайн-іграх новогрецької мови, є фрагментарними, **метою** даної статті визначено: з'ясувати та проаналізувати основні засоби спілкування у грецьких ігрових чатах, на форумах та сайтах, присвячених MMORPG-іграм.

Виклад основного матеріалу дослідження. Аналізуючи засоби мовної комунікації грецькомовних користувачів рольових онлайн-ігор, вважаємо за потрібне визначити терміни «ММОГ» та «MMORPG».

Сьогодні індустрія комп'ютерних ігор, тобто ігор, призначених для персонального комп'ютера, може запропонувати сучасному користувачеві низку нових можливостей, однією з яких є різновид комп'ютерних ігор, які потребують інтернет-зв'язку, адже вони призначені для спільної гри кількох тисяч або навіть мільйонів користувачів [10]. Подібні ігри мають назву ММОГ (від англ. Massively multiplayer online game), яку можна перекласти українською як *масова багатокористувацька онлайн-гра*. Грецькомовні користувачі також використовують кальковану назву: *μαζικό διαδίκτυακό παιχνίδι πολλοπλών παικτών*. Найбільшою популярністю серед гравців користується різновид ММОГ, який має назву MMORPG, де RPG (англ. role-playing game) перекладається як *рольова гра* в українській мові та *παιχνίδι ρόλων* – у новогрецькій. Таким чином, знов маємо кальку: Massively multiplayer online role-playing game – *масова багатокористувацька рольова онлайн-гра* – *μαζικό διαδίκτυακό παιχνίδι ρόλων πολλοπλών παικτών* [1, с. 30].

Найпоширенішою «мовою» спілкування грецькомовних користувачів MMORPG-ігор є так звана субмова Greeklish. Визначимо зміст цього мовного явища.

Терміном Greeklish зазвичай позначають штучну форму новогрецької мови, створену з метою задовольнити комунікаційні потреби грецькомовних користувачів мережі Інтернет. Термін являє собою поєднання слів Greek та English. Greeklish – це форма письмового мовного коду у Греції та на Кіпрі, яку почали використовувати з появою персональних комп'ютерів у 1980-х роках ХХ ст. через те, що на початковій стадії свого розвитку веб-технології були здатні працювати лише з англійською мовою, адже розроблені вони були у Сполучених Штатах. А отже, користувачі Інтернету, які не володіли англійською мовою, але бажали скористатися перевагами нових технологічних можливостей, стикалися з серйозною проблемою. Цю проблему вирішили за допомогою фонетичного транскрибування іншомовних слів латинськими літерами на англійську мову. У результаті було створено низку штучних мов, наприклад, Greeklish, Franclish, Deutschlish. З плином часу та подальшим розвитком високих технологій, користувачі Інтернету отримали можливість повноцінно спілкуватися рідною мовою, але багато хто з них продовжує використовувати штучні мови [2, с. 93].

Також, слід зазначити, що Greeklish використовується не тільки під час онлайн-спілкування у чатах, мобільних додатках та на форумах, але й під час SMS-листування, завдяки спрощеній орфографії. Наприклад: *παιχνίδι (το)* – paixnidi, *μάχη (η)* – maxh, *γραφικά (τα)* – grafika, *μού* – mou, *γράφισμο (το)* – grapsimo, *σχολή (η)* – sxoli, *έχω* – exw, *παίζω* – paizw, *κάνω* – kanw, *απαγορεύω* – apagoreuw, *μπορώ* – progw, *φένομαι* – fenomai, *είμαι* – eimai, *αυτόματος* – automatos, *κακός* – kakos, *καλημέρα* – kalhmera, *πώς* – pws, *πού* – pou, *και* – kai, *γιατί* – giati, *αν* – an, *αλλά* – alla, *γρίγορα* – grigora, *πίο* – pio, *γι' αυτό* – giayto, *πολύ* – poly, *δεν* – den, *σε* – se, *όχι* – oxi, *να* – na, *τον* – ton, *θέλω* – thelw або *8elw* [5; 14, с. 18–20].

Тобто, грецькі літери та дифтонги відповідають англійським за наступною схемою: $\alpha = a$, $\beta = b$, $\gamma = g$, $\delta = d$, $\varepsilon = e$, $\zeta = z$, $\eta = i/h$, $\theta = th$, $\iota = i$, $\kappa = k$, $\lambda = l$, $\mu = m$, $\nu = n$, $\xi = ks$, $o = o$, $\pi = p$, $\rho = r$, $\sigma = s$, $\tau = t$, $\upsilon = y$, $\varphi = f$, $\chi = x$, $\psi = ps$, $\omega = w$, $ai = ai$, $ei = ei$, $oi = oi$. Більш того, створено алфавіт Greeklish [13].

Користувачі MMORPG-ігор зазвичай використовують Greeklish разом із суто англійськими термінами у текстових чатах, на форумах та під час огляду у статтях новинок ігрової індустрії. По-перше, використання англійської мови значно скорочує час написання повідомлення, бо, наприклад, не потребує написання знаків оклику, по-друге – дозволяє повноцінно спілкуватися між собою та із гравцями з інших країн світу єдиною уніфікованою мовою, а по-третє – надає грецькомовним користувачам саму можливість спілкування, адже на даний момент MMORPG-ігри не підтримують грецьку абетку. Зауважимо, що як правило, Greeklish використовується для позначення на письмі слів, які не мають відношення до ігрового сленгу. Наприклад, *πάω* – raw (йти), *καλά* – kala (добре), *γεια* – geia (привіт / бувай) і т.п. [9].

Зовсім інша річ – суто ігрова термінологія. Вона майже повністю складається з англійських термінів. Причому, англомовні терміни використовуються н позначення як внутрішньоігрових понять (*AoE (Area Of Effect) (το)* – АОЕ (закляття «масового ураження»), *aggro (το)* – агр, *buff (το)* – баф, *healer (το)* – хілер, *health potion (το)* – зілля здоров'я, *mob (το)* – моб, *PvE (Player vs Environment) (το)* – ПВЄ (гравець проти навколишнього середовища), *PvP (Player vs Player) (το)* – ПВП (гравець проти гравця), *tank (το)* – танк, так і тих, які мають до них менш пряме відношення (*server (το)* – сервер, *loading (το)* – завантаження, *textures (τα)* – текстури, *animation (το)* – анімація,

options button (το) – кнопка «опції», points (τα) – очки, developers (τα) – розробники, login (το) – логін [15].

Скоріш за все, така тенденція теж зумовлена потребою взаєморозуміння між грецькомовними та англomовними гравцями, адже сутність онлайн-ігор полягає у постійній взаємодії та спілкуванні між користувачами.

Висновки. Під час дослідження було виявлено два основних засоби письмового спілкування грецькомовних користувачів MMORPG-ігор: застосування штучної мови – Greeklish, і використання англійських термінів ігрової тематики, що сприяє міжнародній комунікації, але позбавляє новогрецьку мову ігрового соціолектичного шару.

Перспективи подальших досліджень вбачаємо у аналізі та класифікації термінологічних одиниць MMORPG-ігор, притаманних комунікації грецькомовних користувачів.

Список використаної літератури

1. Все о RPG // Мой игровой компьютер. – 2006. – Вып. № 1–2. – 30 с. ; Vse o RPG // Мой игровой компьютер. – 2006. – Ур. № 1–2. – 30 с.
2. Недвига Е. В. Языковая ситуация в современной Греции [Электронный ресурс] / Е. В. Недвига // Культура народов Причерноморья. – 2006. – № 76. – С. 88–95. – Режим доступа : <http://tinyurl.com/y9pzubuc> ; Nedviga Ye. V. Yazykovaya situatsiya v sovremennoy Gretsii [Elektronnyy resurs] / Ye. V. Nedviga // Kultura narodov Prichernomor'ya. – 2006. – № 76. – S. 88–95. – Rezhim dostupa : <http://tinyurl.com/y9pzubuc>
3. Рябчук А. М. Спілкування в онлайн-іграх як чинник покращення комунікативних навиків у реальному житті [Електронний ресурс] / А. М. Рябчук, А. Ю. Прокопенко // Вісник Національного технічного університету України «Київський політехнічний інститут» : Політологія. Соціологія. Право. – 2013. – № 4. – Режим доступа : <https://tinyurl.com/y9lv9kr2> ; Riabchuk A. M. Spilkuvannia v onlain-ihrah yak chynnyk pokrashchennia komunikatyvnykh navykiv u realnomu zhytti [Elektronnyi resurs] / A. M. Riabchuk, A. Yu. Prokopenko // Visnyk Natsionalnoho tekhnichnoho universytetu Ukrainy «Kyivskyi politekhnichniyi instytut» : Politolohiia. Sotsiolohiia. Pravo. – 2013. – № 4. – Rezhym dostupu : <https://tinyurl.com/y9lv9kr2>
4. Fine G. A. Shared Fantasy : Role-Playing Game as Social Worlds / G. A. Fine. – Chicago : The University of Chicago Press, 2002. – 298 p.
5. Greeklish [Electronic resource] // GameOver. – Mode of access : <https://tinyurl.com/yccrk4cx>
6. Internet Addiction among Greek Adolescent Students [Electronic resource] / E. Konstantinos, E. Dafouli, D. Braimiotis, O. Mouzas, N. Angelopoulos, K. Siomos // CyberPsychology & Behavior. – 2008. – Vol. 11, Issue 6. – Mode of access : <https://tinyurl.com/y9vjbzn8>
7. Live Action Role-Playing Games Control, Communication, Storytelling, and MMORPG Similarities [Electronic resource] / A. Tychsen, M. Hithchens, T. Brolund, M. Kavakli // Games and Culture. – Mode of access : <https://tinyurl.com/yaz3fszr>
8. Petite O. Infographic shows \$13 billion spent worldwide on MMOs in 2012 [Electronic resource] / O. Petite // PC Gamer. The Global Authority On PC Games. – Mode of access : <https://tinyurl.com/y8udxsdr>.
9. Pwi greek clan [Electronic resource] // YouTube. – Mode of access : <http://tinyurl.com/y9q3usjk>
10. Takahashi D. More than 1.2 billion people are playing games [Electronic resource] / D. Takahashi // Games Beat Channels. – Mode of access : <https://tinyurl.com/y9h677qf>

11. Taylor T. L. Play between Worlds : Exploring Online Game Culture / T. L. Taylor. – Cambridge : MIT Press, 2005. – 206 p.

12. Vollenbroek L. Contextualizing Gaming Practices: MMORPG Players and 'Real Life' [Electronic resource] / L. Vollenbroek // Utrecht University Repository. – Mode of access : <https://dspace.library.uu.nl/handle/1874/23360>

13. Αλφάβητο Greeklsh [Electronic resource]. – Mode of access : <http://tinyurl.com/y7jbuhor>

14. Διδακτικό Υλικό για τους Θεματικούς Κύκλους της Α' Λυκείου / [Electronic resource]. – Mode of access : <http://tinyurl.com/y98g893z> ; Didaktiko Yliko gia tous Thematikous Kyklous tes A 'Lykeiou [Electronic resource]. – Mode of access : <http://tinyurl.com/y98g893z>

15. Η Tamriel περιμένει τον Soulless One! [Electronic resource] // GameWorld. – Mode of access : <http://tinyurl.com/yc5ho2pz> ; I Tamriel perimenei ton Soulless One! [Electronic resource] // GameWorld. – Mode of access : <http://tinyurl.com/yc5ho2pz>

16. Καραμανλίδου Αι. Το ψυχο-κοινωνικό προφίλ των παικτών MMORPGs : μελέτη περιπτώσεων Ελλήνων παικτών World Of Warcraft [Electronic resource] / Αι. Καραμανλίδου. – Mode of access : <https://tinyurl.com/ybuh27aa> ; Karamanlidou Ai. To psycho-koinoniko profil ton paikton MMORPGs : meleti periptoseon Ellinon paikton World Of Warcraft [Electronic resource] / Ai. Karamanlidou [Elektronnyi resurs]. – Rezhym dostupu : <https://tinyurl.com/ybuh27aa>

17. Μακρής Ε. Τα κίνητρα και η αποκλίνουσα συμπεριφορά στο πλαίσιο των MMORPGs: μια μελέτη περίπτωσης [Electronic resource] / Ε. Μακρής. – Mode of access : <https://tinyurl.com/y78zheh6> ; Makris E. Ta kinitra kai i apoklinousa symperifora sto plaisio ton MMORPGs : mia meleti periptosis [Electronic resource] / E. Makris. – Mode of access : <https://tinyurl.com/y78zheh6>

Стаття надійшла до редакції 03.04.2018.

N. Voyevutko

S. Romanenkova

MEANS OF COMMUNICATION OF GREEK-SPEAKING MMORPG USERS

This article investigates communication aspects of Greek-speaking massively multiplayer online role-playing games' (MMORPG) users: the different means of communication may be used by players to create the best mutual understanding tool in a particular communication situation. The research on the issue is expected to shed some light on the topic of communication means used by Greek-speaking MMORPG gamers, while providing answers regarding the aspects in question. The article starts with an overview of the literature covering related topics, such as psychological profile, social behavior and MMOG addiction of Greek players, connection between their daily in-game and real life, online game culture in general and live action role-playing games and MMORPG similarities, followed by an analysis of the two principal definitions: MMORPG and MMOG, their Greek and Ukrainian equivalents as well as the analysis of the term Greeklsh and its origin. Analyzing a number of MMORPG-related articles, forum topics and in-game chat videos, it was possible to mark out frequently used ways of communication and describe the situations when Greeklsh and English terms are used. The information sources used during the research allow determining the Greek-speaking MMORPG users' short and clear manner of expressing themselves. The study goes beyond simply documenting the general tendency and circumstances of using a particular way of communication. It correlates the choice of a particular term with a specific reason, focusing on the communication problems. The results of the research make it possible to conclude that there are two main

ways for a Greek-speaking MMORPG user to express himself depending on the communication conditions – using Greeklish or English terms. The reason is that the use of English promotes understanding not only between Greek-speaking and English-speaking users, but also between all foreign users playing on European servers. The English terms used by MMORPG players contribute greatly to the international communication which is one of the main purposes of the massively multiplayer online role-playing games. Yet, on the other hand, using such a great amount of Roman letters also has a negative impact on the Greek language depriving it of a huge sociolectical layer. The in-game and out-of-game communication manner serves as the reason of using Greeklish helps Greek-speaking MMORPG players to keep using their mother tongue and at the same time form short and clear sentences their interlocutors can easily understand.

Key words: MMORPG, MMOG, computer games, online games, Greeklish, communication.

УДК 81'42

Я. В. Гнезділова

ЕТАПИ МЕТАПРАГМАТИЧНОГО АНАЛІЗУ ДИСКУРСУ

У статті теоретично обґрунтовано виокремлення метапрагматичного аналізу на основі його зв'язку з прагматичним аналізом та дискурс-аналізом; встановлено основні етапи проведення метапрагматичного аналізу. Зосереджено особливу увагу на визначенні мета-функцій; роз'яснено природу якірних засобів, виходячи з їхньої експліцитності / імпліцитності. Виділено три ступені метапрагматичного калібрування дискурсу, а саме: номічне, репортативне та рефлексивне.

Ключові слова: метапрагматика, метапрагматичний аналіз, мета-функції, якірні засоби, метапрагматичне калібрування.

Постановка проблеми. Дослідження прагматичного значення, тобто значення поза тим, що було сказано, потребує експліцитної акомодатії лінгвістичного, соціального й когнітивного контекстів, які, у свою чергу, є конституційними частинами дискурсу. Дж. Мей [9, с. 190] поєднує прагматику й дискурс-аналіз з метапрагматикою, яка відображає у дискурсивному контексті мовців й «екзаменує», наскільки вони активні в продукуванні метакомунікативних актів. Дискурс розглядається як метапрагматична умова, яка відноситься до контексту, що миттєво сприймається [3, с. 35], і якому притаманні приховані сигнали, що регулюють різноманітні ситуації мовного вживання. Якщо виходити з того, що метапрагматика ґрунтується на дискурс-аналізі [1, с. 8] і, власне, є теорією про те, як метадискурс використовується в інтеракції [5], то виникає необхідність у розробленні принципів метапрагматичного аналізу, що й зумовлює **актуальність** цієї статті.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Основоположним в роботі вважаємо соціолінгвістичне й антропологічне дослідження М. Сільверштайна [11] на основі того, що саме воно викликало великий резонанс та інтерес до явища метапрагматики і являється одним з найбільш цитованих праць у сучасній зарубіжній лінгвістиці [2; 5; 9; 12 та ін.]. Написана в контексті теорії рефлексивності мови, зазначена праця стала своєрідним поштовхом до комплексного вивчення