

ვიდეო თამაშების ენა: ტოქსიკურობიდან სოლიდარობამდე

სერგო თანდილაშვილი

*სამაგისტრო ნაშრომი წარდგენილია ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტის
მეცნიერებათა და ხელოვნების ფაკულტეტზე ანგლისტიკაში ფილოლოგიის მაგისტრის
აკადემიური ხარისხის
მინიჭების მოთხოვნის შესაბამისად*

უცხო ენათა ფილოლოგია (ანგლისტიკა, გერმანული ფილოლოგია, რომანული
ფილოლოგია) და შედარებითი ლიტერატურათმცოდნეობა

(მიმართულება: ანგლისტიკა)

სამეცნიერო ხელმძღვანელი: რეზო მარსაგიშვილი,

პროფესორი, ფილოლოგიის დოქტორი

ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტი

თბილისი, 2021

სარჩევი

სარჩევი.....	1
აბსტრაქტი	3
შესავალი.....	5
1. ვიდეო თამაშები და ინტერნეტის ენა	8
1.1. კომპიუტერის, ინტერნეტის და ვიდეო თამაშების ისტორიული კონტექსტი.....	8
1.2. კომპიუტერის კომუნიკაცია და კომპიუტერიზებული დისკურსი.....	12
1.3. ვიდეო თამაშების დადებითი ასპექტები.....	15
2. სოლიდარობა და ტოქსიკურობა ვიდეო თამაშებში	17
2.1. ტოქსიკური ენა	17
2.2. თავაზიანობა	22
3. ვიდეო თამაშების ენობრივი სტრატეგიები	30
3.1 სპამინგი	30
3.2. ტროლინგი.....	35
3.3. თრეშ-თოქი.....	41
3.4. გრიფინგი	43
3.5. რეიჯინგი	55
3.6. ფლეიმინგი	58
3.7. კიბერბულინგი	65
3.8. სექსიზმი	68
3.9. სიძულვილის ენა	73
4. შედეგები და შედეგების ინტერპრეტაცია.....	77
დასკვნა.....	87
დანართი	88
ბიბლიოგრაფია.....	101

მადლობა

მინდა დიდი მადლობა გადავუხადო ჩემს ხელმძღვანელს, ილიას სახელმწიფო უნივერსიტეტის პროფესორს, რეზო მარსაგიშვილს, რომლის დამსახურებაც არის ის, რომ მე ასე ძალიან შემიყვარდა პრაგმატიკა და სოციოლინგვისტიკა. მისი რჩევების და დარიგების გარეშე შეუძლებელი იქნებოდა ამ ნაშრომის დაწერა.

აგრეთვე დიდი მადლობა მინდა გადავუხადო ყველას, ვინც მეხმარებოდა და მამხნევებდა ამ რთულ დროს.

აბსტრაქტი

ინტერნეტის შექმნამ ახალი ენა და საუბრის ახალი სტილი წარმოშვა, რომელიც არ ჰგავს აქამდე არსებულ არცერთ სხვა ენას. ეს ენა ბოლომდე არც წერილობითია და არც ზეპირი, თუმცა ორივეს მახასიათებლებს შეიცავს. მას შეიძლება წერილობითი საუბარიც ვუწოდოთ. ინტერნეტის და თამაშების ენა ახალი მედიუმია და, შესაბამისად, ის საფუძვლიანად შესწავლას იმსახურებს; მითუმეტეს, რომ ვიდეო თამაშები ხელს უწყობს არაერთი უნარ-ჩვევის განვითარებას, როგორცაა უცხო ენის ცოდნის გაღრმავება, გადაწყვეტილების მიღების, ლოგიკური აზროვნების, სწრაფი რეაქციის და სოციალიზაციის უნარები.

ნაშრომში განხილულია ვიდეო თამაშების ენის ერთი ასპექტი - თავაზიანი და არათავაზიანი ენის გამოყენება, რაც, შესაბამისად, ზრდის ან ამცირებს ტოქსიკურობას და სოლიდარობას თამაშის მონაწილეებს შორის. სხვადასხვა ავტორებზე დაყრდნობით ნაშრომში წარმოდგენილია ტოქსიკურობისა და სოლიდარობის გამომხატველი სტრატეგიების ერთიანი სისტემა და დადგენილია მათი იერარქიული ურთიერთმიმართებები. ამას გარდა, მიღებულმა შედეგებმა აჩვენა, რომ ტოქსიკურობა-სოლიდარობის ხვედრითი წილი განსხვავდება კონკრეტული თამაშების მიხედვით.

საძიებო სიტყვები: ინტერნეტის ენა, ვიდეო თამაშების ენა, ტოქსიკურობა, არათავაზიანობა, თავაზიანობა, სპამინგი, ტროლინგი, თრემ-თოქი, გრიფინგი, რეიჯინგი, ფლეიმინგი, კიბერბულინგი, სექსიზმი, სიძულვილის ენა, World of Warcraft, League of Legends, MMORPG, MOBA, ასინქრონული კომპიუტერიზებული დისკურსი, სინქრონული კომპიუტერიზებული დისკურსი.

Abstract

The birth of the Internet has brought along a new language and a new style of talking, which is unlike any other language that existed before. This is not really a written or a spoken language, but it has qualities of the both. It can even be called the written speech. The language of the Internet and video games is a new medium and, accordingly, it deserves to be the subject of thorough study; especially, considering the fact, that video games help develop many different skills, like learning a foreign language, decision-making, logical thinking, quick reaction and socializing.

This paper examines one aspect of the language of video games – the use of polite and impolite language, which in its turn increases or reduces toxicity and solidarity among gamers. Based on the theories of different scholars, the paper presents the unified system of toxicity and solidarity strategies and determines their hierarchical interrelations. Additionally, the results have shown, that the amount of toxicity and solidarity is determined by the type of a video game.

Keywords: the language of the Internet, the language of video games, toxicity, impoliteness, politeness, spamming, trolling, trash-talk, grieving, raging, flaming, cyberbullying, sexism, hate speech, World of Warcraft, League of Legends, MMORPG, MOBA, synchronous computer-mediated discourse, asynchronous computer-mediated discourse,