

enfant peut être heureux, non seulement à la maison mais aussi dans la mangeoire. Surtout que la crèche municipale en France est vraiment très haute qualité.

Dans une famille française moyenne il y a deux enfants. Cependant, le taux de natalité record officiel dans le pays – la plupart du temps par des immigrants.

Les familles françaises distinguent une principalement cohésion. Les enfants vivent souvent avec leurs parents jusqu'à leur mariage, et toute une famille de trois ou quatre générations peuvent vivre sous le même toit. Et même si elles partent, ils essaient de vivre à proximité les uns aux autres et se réunissent régulièrement pour le déjeuner du dimanche et les jours fériés. La famille est également un pilier de l'entreprise, ses membres soutiennent toujours et s'aident dans de diverses entreprises.

Références

1. Французская семья // Французский язык. Изучение онлайн. 2010–2013. URL: <http://francaisonline.com/temi/famille> (дата обращения: 10.03.14).
2. Блог Галины Шевальер [Сайт]. URL: <http://francissimo.ru/> (дата обращения: 11.02.14).
3. Лебедь Н. Воспитание по-французски // Мама и малыш. 2005. URL: <http://www.2mm.ru/vospitanie/418/vospitanie-po-francuzski> (дата обращения: 11.02.14).

*Romantchukov S.V., Belyaeva V.E.
Université polytechnique de Tomsk*

CARACTÉRISTIQUES DE LA COMMUNICATION EN MMO. JARGON DANS LES JEUX

L'industrie du jeu est actuellement l'un des secteurs à plus forte croissance dans l'industrie du divertissement. En 2012, le chiffre d'affaires des jeux informatiques sur PC (à part des consoles de jeux et les mobile plates-formes de jeux) atteint une valeur d'environ 20 milliards de dollars (par rapport à l'ensemble du film du marché mondial ~ 35 milliard de dollars) [1]. Dans le même temps, parmi elles la proportion de jeux qui impliquent une interaction entre les acteurs vivants sont de plus en plus, ce qui peut être expliqué que les aspects sociaux de l'interaction et de la complexité de gameplay (en raison de la supériorité de joueur humain sur toute lutte de l'intelligence artificielle avec un adversaire direct semble souvent plus intéressante que de se battre avec des bots). Mais dans la grande majorité des jeux «solo» modernes il y a la possibilité d'organiser un jeu en réseau pour 2-64 joueurs, mais les caractéristiques les plus

marquées de ces interactions sont reflétés dans le MMOG – la variété de jeux en ligne, où le serveur de jeu dans le même monde de jeu en même temps peut avoir un grand nombre de joueurs (généralement à partir de plusieurs centaines à plusieurs milliers). Contrairement à d'autres jeux en ligne, le nombre de joueurs sur le MMO de serveur de jeu – pas fixe, les joueurs sont libres d'entrer et de quitter le jeu, et l'univers du jeu tout en fonctionnant en permanence. Séance de jeu dure presque toujours, elle ne peut être interrompu que pendant les problèmes techniques de travail ou serveur redémarre réguliers. Les joueurs sont dans le même espace de jeu, ils interagissent, se développent, concourent ensemble dans les différents groupes.

La plupart des études auxquelles MMO est dédié, et les jeux en général, se réfèrent à l'aspect psychologique de la question et les causes de la soi-disant «gaming addiction», mais vous ne pouvez pas ignorer le fait que ces jeux sont un curieux phénomène de l'interaction sociale et associés à une forme particulière de communication linguistique. C'est communément admis que «l'analphabétisme» de participants au dialogue dans le jeu, mais un examen plus cette «langue déformée» manifeste une certaine logique. Au stade moderne du développement de MMOG on peut identifier un certain nombre de caractéristiques qui définissent toutes les qualités – clés des genres du jeu:

1. La prédominance de l'écriture. La plupart MMORPG (jeu de rôle en ligne de jeu massivement multijoueur, l'un des types les plus communs de MMOG) établir une communication entre les utilisateurs que «chat» – une zone de saisie et d'affichage des messages texte. La voix est utilisée largement seulement par une petite couche de joueurs professionnels ou des équipes qui ont bien joué et que l'on appelle «Clans».

2. Changement rapide de l'environnement de jeu. Le jeu est fugace et visé à chercher un moyen pour raccourcir les messages texte, pendant que le joueur de tape un message à un autre joueur, son caractère n'est pas en mesure de se battre et peut facilement être perdu.

3. La prédominance de la composante information du dialogue et non émotionnelle. La plupart des jeux multijoueurs, ce sont jeux militaires, et pour groupe des informations sur la présence, par exemple, l'ennemi dans la région est beaucoup plus important que l'état psychologique du joueur, qui a découvert cette menace.

4. Faible variété de situations dans le jeu. En MMOG, comme dans tout autre genre de jeux, ainsi que des films ou des livres, il ya un certain nombre de modèles, des situations typiques joués dans différents

projets de jeux dans la force mécanique similaires et la logique du jeu, les traditions établies du genre et les tactiques classiques.

Pour cette raison, le joueur doit avoir un message bref et claire à la fois. Dans la pratique, cela signifie des structures grammaticales simplifiées, jusqu'à disparition totale ou partielle de complexe de ponctuation offre simple remplacement et la suppression des éléments secondaires, ne portent pas de signification sémantique importante. La deuxième conséquence – l'emploi de termes qui identifient de façon unique un objet. «Dans le voisinage immédiat de la porte des étoiles est croiseur cuirassé de la classe «Hurricane», le pilote de ce qui est l'ennemi de notre Corporation, lors de l'acte de dernière minute de l'agression contre un autre joueur qui ne lui permet pas d'utiliser la porte des étoiles pour son usage prévu. Aussi croiseur est écrasante domaine, qui ne lui permet pas d'utiliser le générateur de saut et aller en profondeur dans le système». Description digne de opéra de l'espace. Mais le joueur dans EVE Online, qui a découvert cette image et comprend qu'il vit à l'engin spatial d'abord frappé «Hurricane»écrit plus court: «il y'a hurrik moins dans un bulle au porte inst» [2]. Il n'aura pas de temps à perdre. Au moins jusqu'à ce qu'il explose ou l'ennemi ne sera pas quitter le secteur.

Les termes utilisés dans le jeu de communication peuvent être divisés en plusieurs catégories selon leur importance et leur signification:

1. Général. Même pour tous les MMOG et généralement caractérisé par des problèmes techniques (divers lags et bugs) ou schémas tactiques les plus courantes (par exemple Zerg-rush). Ont souvent leurs racines dans la langue anglaise, une compréhension commune au sein de la communauté des joueurs, et généralement acceptée international.

2. Causé par genre. Termes, le inhérente à chaque genre particulier, la mécanique et les caractéristiques de jeu en fonction de leur modèle d'interaction (tank ou hill dans MMORPG, camper de la MMOFPS).

3. Causé par le jeu. Noms (souvent modifié) d'objets géographiques des jeux mondiaux, les capacités et les caractéristiques des personnages, des armes, etc (Ci-dessus hurrik de EVE Online, elka de World of Tanks, XX et à l'ouest de DV de Perfect World). Typiquement communauté d'un jeu est tout simplement de jeu de leur pratique.

4. Locales. Termes de individuel serveur de jeu, comme les noms des clans, les batailles les plus mémorables des joueurs sur ce serveur, etc.



Fig. 1. C'est «tank»...

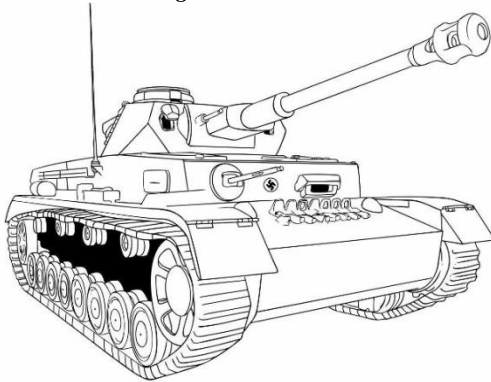


Fig. 2... et c'est aussi

En règle générale, les joueurs dressent une liste des termes pour faciliter la socialisation aux débutants dans la communauté de jeu (dans ce jeu et même sur ce serveur), un exemple peut servir de «WOT dictionnaire» situé sur le site du jeu World of Tanks. Degré de connaissance et la pertinence de jargon dans le jeu peut être une preuve de l'expérience du joueur et ne ce type de structure utilisé avec succès comme un indicateur de «ami ou ennemi». Par exemple, la fameuse phrase «J'ai roulé sur le bananier. Et je vois le lion, baskets, souris avant. Je me cache derrière le cadavre d'une tortue, et notre frigo et Pinocchio

remplissent leurs sacs. Voici Batman arrive, tue la souris et les captures bun de l'oie. Alors qu'il répare harpe, il analyse baie, est formellement entièrement construit de jargon du World of Tanks» [3] et illustre le jargon du WoT pour les personnes qui ne connaissent pas le jeu, du point de vue d'un joueur expérimenté semble charabia pur et simple, car décrit une situation impossible en caractéristique de la mécanique et de la tactique de jeu.

Par ailleurs, vous pouvez mettre soi-disant «Internet-memes» (titre d'information ou des phrases spontanément acquis la popularité dans l'environnement en ligne grâce à la distribution en ligne de toutes les manières possibles [4]), qui pénètrent dans l'environnement de jeu. Beaucoup de ces «mèmes» à l'origine né en jeu et revenir à travers la vulgarisation des ressources non-fiction. Souvent, ils occupent dans l'environnement de jeu assez long (comme une caractéristique de mauvaise tireur – Kerzhakov).

Ainsi, nous pouvons conclure que la conversation des joueurs dans MMOG est phénomène assez complexe et ne peut être réduite à l'analphabétisme de ses participants, comme on dit. C'est le monde avec son jargon, sa langue distincte séparée et toute ingérence extérieure, tente d'inculquer forcé en lui les normes traditionnelles de la langue littéraire ne sont pas viables, car contrairement à la situation dans laquelle la communication a lieu. Et il n'y a rien de mal avec cet homme dans le jeu parle comme la langue, ainsi que dans le milieu C ++ Builder, il a écrit un programme en C ++. Connaissance de la situation problématique et de l'utilisation des jeux jargon ne peuvent être en dehors de l'environnement dans lequel ils naissent et se développent. Dans la vie quotidienne, dans les médias ou la littérature, il n'est pas à sa place, mais lutter avec il n'a pas de sens comme lutter avec les jeux-mêmes.

Références

1. Разработка игр и карма // Геймдизайн. 10.09.2013. URL: <http://www.gamedis.ru/?p=518/> (дата обращения: 06.04.2014).
2. EVE Online. Lurkmore – encyclopédie de la culture contemporaine, le folklore et les sous-cultures // Lurkmore. 2014. URL: http://lurkmore.to/EVE_Online/ (дата обращения: 06.04.2014).
3. WOT dictionnaire [Site]. URL: <http://worldoftanks.ru> (дата обращения: 06.04.2014).
4. Internet-meme // Wikipedia. 2014. URL: <http://ru.wikipedia.org/wiki> (дата обращения: 06.04.2014).