

Научная статья

УДК 81'42

doi: 10.47475/1994-2796-2022-10318

ДИСКУРС ВИДЕОИГР: К ВОПРОСУ О ТЕРМИНОЛОГИИ

Александр Анатольевич Селютин

Челябинский государственный университет, Челябинск, Россия, alexsell@mail.ru

Аннотация. Статья посвящена анализу терминов, описывающих речевую составляющую видеоигр: сленг, дискурс, текст, коммуникация — в современных научных зарубежных и отечественных трудах. Автором предлагается использование термина «дискурс видеоигр» в качестве наиболее полно отражающего поле исследования. При этом данный тип дискурса понимается как комплексное многоаспектное разновекторное явление, функционирующее в рамках видеоигры и релевантного околоигрового пространства, способное к гибридизации с другими типами дискурса.

Ключевые слова: дискурс, текст, коммуникация, сленг, видеоигра

Для цитирования: Селютин Ал. А. Дискурс видеоигр: к вопросу о терминологии // Вестник Челябинского государственного университета. 2022. № 3 (461). Филологические науки. Вып. 128. С.138—144. doi: 10.47475/1994-2796-2022-10318.

Original article

THE DISCOURSE OF VIDEO GAMES: ON THE QUESTION OF TERMINOLOGY

Alexander A. Selyutin

Chelyabinsk State University, Chelyabinsk, Russia, alexsell@mail.ru

Abstract. The article is devoted to the topical issue of videogame discourse. The author studies the range of terms used in the contemporary scientific Western and Russian works describing the speech aspects of videogaming. The article determines four basic notions for description: slang, discourse, text and communication which enhance a certain area of videogaming speech study. It is outlined that the most appropriate term for describing of what is happening with videogame speech is discourse of videogames which is understood as a complex multi-aspect poly-vector phenomenon functioning within videogames and relevant near-game space, liable to hybridization with other types of discourse. The author draws the conclusion that institutionally the discourse of videogames came to being and needs thorough investigation.

Keywords: discourse, text, communication, slang, videogame

For citation: Selyutin AIA. The discourse of video games: on the question of terminology. *Bulletin of Chelyabinsk State University*. 2022;(3(461):138-144. (In Russ.). doi: 10.47475/1994-2796-2022-103018.

Одной из тем научных исследований, набирающих популярность, является тема видеоигрового дискурса. Достаточно обширный объем изысканий из области психологии, социологии и культурологии, посвященных компьютерным играм, мотивирует осмысление данного явления и с лингвистической точки зрения. Формирование с 2005 г. научно-академического направления, известного на Западе как Game Studies,

распространилось и на отечественную научную мысль, которая признает датой появления «игрологии» в России 2013 г. Несмотря на дальнейшую институционализацию данного вектора исследований (например, создание Лаборатории исследования компьютерных игр при СПбГУ в 2013 г.) и существенный объем соответствующих научных исследований в области философии, культурологии и социологии, выполненных отечественными учеными, лингвистическим исследованиям видеоигр еще только предсто-

ит сформироваться как научному направлению в связи с ограниченным интересом лингвистов и филологов к данной теме.

Научная проблема. Среди имеющихся на данный момент проблем можно выделить отсутствие единого терминологического аппарата, непроработанность концепции и методологии лингвистического исследования видеоигр, слабую междисциплинарную интеграцию, повторяемость научного мышления в виде частотного цитирования (в силу незначительного количества научных трудов на данную тему) и значительное отставание в развитии от западных лингвистических исследований видеоигр. Довольно большое количество вопросов вызывает и определение поля исследования: что можно отнести к дискурсу видеоигр и как называть подобный тип дискурса?

Методы и материал исследования. Для объективного решения данной задачи необходимо обратиться к имеющимся на данный момент научным исследованиям. С помощью метода сплошной выборки нами были отмечены и проанализированы 20 научных работ, посвященных речевым особенностям видеоигрового процесса, для выявления используемой терминологии и определения ее значимости для лингвистического исследования видеоигр.

Несмотря на заключение П. С. Усмановой, что «на сегодняшний день исследователи сходятся во мнении, что речь игроков в компьютерные игры правомерно называть сленгом» [18. С. 634], анализ блока лингвистических научных трудов, посвященных проблематике видеоигр, позволяет выделить четыре ключевых термина, используемых при описании речи и языка геймеров: сленг, дискурс, текст, коммуникация.

В работе М. Г. Ахановой мы находим следующее определение: «...Игровой сленг — особый условный язык, при помощи которого игроки в различных играх обмениваются информацией» [2. С. 82]. Также термин «игровой сленг» используется в трудах Д. В. Мастерова и Е. В. Юрьевой [14], Л. В. Жабиной [8], при этом последняя описывает игровой сленг как «лексику, присущую геймерам — людям, состоящим в игровых сообществах». Л. В. Жабина также отмечает, что игровой сленг можно разделить на два вида: глобальный (корпус сленговых слов, одинаково активный для любых компьютерных игр) и локальный (корпус сленговых слов, использующийся в отдельной игре). Следует отметить, что исследователями могут также быть использованы другие термины, обозначающие то же самое явление (например:

«сленг геймеров» в работах А. М. Зиятдинова [11] и Л. В. Меркуловой [15]; «язык геймеров», понимаемый как сленг, в работах П. А. Горшкова [6] и В. Е. Щербиной [22]). П. А. Горшков также использует синонимичные данным терминам, в его представлении, словосочетания «компьютерный жаргон» и «компьютерный сленг», однако мы вынуждены не согласиться с подобным толкованием, поскольку определение «компьютерный» является достаточно широким и может включать в себя жаргон программистов, хакеров, системных администраторов и прочих IT-специалистов. Действительно, в речи игроков нередко встречаются слова, относящиеся не только к игровой тематике, но и в целом к компьютерной, однако это является результатом использования одной и той же аппаратной техники для решения абсолютно разных задач. Поэтому мы считаем необходимым сузить дескриптивное поле, чтобы конкретизировать область применения.

Описывая использование термина «игровой сленг» в научных трудах, мы находим интересным термин, используемый А. П. Новиковой, — «сленг субкультуры геймеров» [16]. Исследователь описывает геймеров как социально-культурное явление, обладающее всеми признаками сформированности в субкультуру, что подтверждается рядом признаков, в том числе наличием собственного языка. Таким образом, речь игроков видится не окказиональным явлением или не сформировавшейся окончательно языковой игрой, а существенным элементом построения субкультуры геймеров, ее значимой характеристикой.

Несмотря на частотность использования термина «игровой сленг», мы, вслед за В. А. Комаровым, понимаем его как лексико-фразеологическую составляющую компьютерно-игрового дискурса [12. С. 88]. Действительно, понятие «игровой сленг» исключает анализ ведения диалогов и полилогов, способы представления информации, векторы общения и коммуникативные практики, которые выходят далеко за пределы лексико-фразеологического аппарата. Исследование игрового сленга видится нам приемлемым при анализе общения игроков друг с другом, что возможно только в многопользовательских онлайн-играх (MMORPG), однако П. Е. Кондрашов, также прибегающий к термину «дискурс» при лингвистическом анализе видеоигр, подчеркивает, что общение в процессе использования видеоигры возникает не только вдоль вектора «человек — человек», но также и «человек — машина» при прохождении сценария одиночной игры и необходимости выбора

варианта ответа для продолжения программно-сценарного диалога [13. С. 154]. Однако данный вектор исключает использование игрового сленга, поскольку лишен самой возможности словотворчества и креативных действий со стороны игрока. Кроме того, элементы речи геймеров покидают игровое пространство и становятся частью околоигровой сферы (игровые форумы, посвященные играм СМИ, проникновение в литературу (субжанр литРПГ) и кинематограф), что свидетельствует о необходимости анализа дискурсивных практик различных сфер деятельности.

Таким образом, понимая важность и значимость исследования игрового сленга, мы все-таки считаем, что область изучения языка геймеров гораздо шире, чем лексико-фразеологический аппарат, и должна охватывать в том числе те лингвистические процессы, где игровой сленг не используется и не может быть использован. Более убедительным в этой связи нам видится термин «дискурс».

Л. В. Енбаева, Ю. С. Ханжин понимают компьютерно-игровой дискурс (дискурс компьютерной игры) как разновидность компьютерного дискурса, ограниченной сферой виртуальной реальности компьютерной игры [7]. С одной стороны, данное определение очень емко и прозрачно ограничивает сферу использования видеоигрового дискурса, а с другой — упускает из виду переход видеоигровых дискурсивных практик в околоигровое пространство, как описано выше. Описывая дискурс видеоигр, С. С. Вдовиченко называет его особым дискурсом, поскольку он сочетает в себе устную и письменную речь и различные неязыковые средства (например, звуки и жесты) [4. С. 30]. Термином «дискурс видеоигры» также пользуются М. Н. Харлашкин (вслед за Е. J. Aarseth) [20] и К. В. Богданова (вслед за А. Ensslin) [3].

Интересно отметить, что компьютерно-игровой дискурс начинают исследовать не только как самостоятельное явление, но и как основание для гибридизации, что заметно, например, в работе А. Р. Зарипова, который рассматривает комбинацию спортивного дискурса и компьютерно-игрового дискурса — киберспортивный дискурс [10]. Также любопытна точка зрения В. Т. Хосиева, Д. Ф. Мымриной, определяющих видеоигру как жанр компьютерного дискурса [21]. Несмотря на разницу в векторах восприятия, многие исследователи сходятся на том, что рассматриваемое нами явление все-таки следует считать дискурсом.

Обращаясь к западным исследователям игрового дискурса, нельзя не упомянуть Астрид Энслин, профессора университета Альберты, основателя

и главного редактора научного журнала *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, которая внесла значительный вклад в цифровую гуманитаристику в целом и в исследования видеоигрового дискурса в частности. А. Энслин, характеризуя дискурс видеоигры, выделяет следующие компоненты, его образующие: совокупность текстов, нарративная среда (*narrative environment*), сленговые слова, которые автор называет «людолектами», метафоризацию, металюдическую коммуникацию, риторические конструкции. Исследователь подчеркивает сложный, многослойный характер дискурса видеоигры, в который вовлечены не только сами игроки, но и прочие заинтересованные стороны (например, критики, журналисты, политики) [1].

Итак, мы убеждаемся, что термин «дискурс», а именно «компьютерно-игровой дискурс», или «дискурс видеоигр» (можно рассматривать данные термины как синонимичные, поскольку они оба охватывают одну и ту же сферу функционирования дискурса), затрагивает все аспекты речевой деятельности игроков, а также околоигровое пространство. Каким же образом соотносятся с этим термины «текст» и «коммуникация»?

Рассматривая нарративный сценарий компьютерной игры, Т. Е. Водоватова предлагает считать его особым типом художественного текста на основании существенного развлекательного потенциала видеоигры [5]. При этом ключевой особенностью данного типа текста исследователь называет семиотическую усложненность, то есть поликодовый характер. Действительно, игра представляет собой комплекс иконического и вербального компонентов, что позволяет отнести ее к креолизованному образованию. Помимо этого, понимание видеоигры как художественного текста подтверждается ранними исследованиями нарратологов в области *Game Studies*. Однако дискуссия между нарратологами и ludологами (см., напр.: Г. Фраска [19]) подчеркнула несостоятельность применения исключительно методов художественного анализа текста при описании видеоигры в силу наличия значительного количества экстралингвистических факторов, а также невозможности включения в данную модель особенностей общения между пользователями видеоигры. Дело в том, что игру невозможно рассматривать исключительно как нарративное повествование, необходимо также обращать внимание на игровые механики, на игровой процесс, который сопровождается в том числе и включенностью игрока с его речевыми особенностями. Следовательно, рассматриваемая сугубо как повествование игра может

быть текстом, но в момент вовлеченности игрока в игровой процесс текст становится частью речевой деятельности игрока, дискурсом. Таким образом, термин «текст» можно использовать при рассмотрении игры как художественного произведения, культурного продукта, но термин «текст», на наш взгляд, неспособен описать разнообразные речевые процессы, которые протекают в игре в момент включенности игрока в игровой процесс.

Изучая видеоигру в рамках теории коммуникации, некоторые исследователи предлагают использовать термин «коммуникация», ориентируясь в основном на функции общения и способность игры переносить определенные типы информации. Так, С. О. Осекин описывает видеоигру как способ коммуникации [17], а Е. И. Жешко считает ее средством массовой коммуникации [9]. Данный подход вполне разумен в рамках медиакоммуникативных исследований, поскольку позволяет воспринимать компьютерную игру как медиа, особую платформу для передачи информации от одного пользователя другому (другим). Однако применимые для исследования в данной области аспекты не затрагивают трансформацию языка и речи, происходящую в общении между пользователями видеоигр. Вместе с этим классификация компьютерных игр Е. И. Жешко, основанная на функции компьютерных игр как средства коммуникации, заслуживает отдельного внимания: исследователь выделяет такие функции, как социализирующая, образовательная, информационно-познавательная, рекламная, коммуникационная, культурно-ценностная, развлекательная, трансляционная, управленческая и идентификационная. Таким образом, коммуникативный подход к анализу видеоигр помогает осознать их ценностный потенциал и функционал, обеспеченный передачей определенного типа информации. На наш взгляд, несмотря на разноразность понятий «дискурс» и «», они тесно коррелируют друг с другом и мо-

гут рассматриваться одно в разрезе другого. Однако термин «коммуникация», как мы считаем, не в состоянии отразить явления, происходящие непосредственно в языке, поскольку ориентирован на особенности социального взаимодействия и обмена информацией.

Таким образом, мы считаем, что каждый из терминов, применяющихся при описании лингвистических аспектов видеоигры, имеет право на существование в связи с тем, что рассматривает лингвистические игровые процессы с разных ракурсов, однако при этом термин «дискурс видеоигр» видится нам предпочтительным, поскольку в силу своей широты позволяет исследовать и лексико-фразеологический корпус видеоигры, и коммуникативные практики игрового процесса, и видеоигру как поликодовый текст.

Итак, рассмотрев используемые в современных научных трудах термины «сленг», «дискурс», «коммуникация» и «текст» применительно к лингвистическим явлениям, происходящим в процессе прохождения видеоигр, мы приходим к выводу, что наиболее полно отражающим различные аспекты термином является «дискурс видеоигр» — комплексное многоаспектное разновекторное явление, функционирующее в рамках видеоигры и релевантного околоигрового пространства, способное к гибридизации с другими типами дискурса. Многогранность и многоаспектность термина «дискурс видеоигр» подтверждается мнением не только авторитетных отечественных, но и западных исследователей, Дальнейшее осмысление дискурса видеоигр нам видится в подробном анализе составляющих его элементов, в установлении точек взаимного пересечения с другими типами дискурсов, а также в воздействии данного типа дискурса на различные сферы социальной жизни, не относящиеся непосредственно к видеоиграм.

Список источников

1. Ensslin A. Discourse of Games // The International Encyclopedia of Language and Social Interaction. Ch. Discourse of Games / ed. by K. Tracy, C. Ilie, T. Sandel. 2015. № 05. P. 406—411. Wiley. ISBN: 9781118611463.
2. Аханова М. Г. Игровой сленг как новая форма коммуникации // Актуальные направления научных исследований: от теории к практике. 2016. № 2-2 (8). С. 81—85.
3. Богданова К. В. Англоязычный дискурс ролевых видеоигр: интертекстуальный аспект // Rhema. Рема. 2017. № 2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/angloyazychnyy-diskurs-rolevyh-videoigr-intertekstualnyy-aspekt> (дата обращения 17.01.2022).
4. Вдовиченко С. С. Фреймовый анализ речевых актов в англоязычном дискурсе видеоигр (на материале видеоигры Dota 2) // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2015. № 8. С. 27—31.

5. Водоватова Т. Е., Кинчаров В. А. Видеоигра: текстовая природа, особенности семиотики. URL: https://www.imi-samara.ru/wp-content/uploads/2019/11/Водоватова_113_117.pdf (дата обращения 19.01.2022).
6. Горшков П. А. Сленг хакеров и геймеров в Интернете: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.19. М., 2017. 21 с.
7. Енбаева Л. В., Ханжин Ю. С. Специфика англоязычного дискурса компьютерной игры на примере League of Legends // Проблемы романо-германской филологии, педагогики и методики преподавания иностранных языков. 2017. № 13. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/spetsifika-angloyazychnogo-diskursa-kompyuternoj-igry-na-primere-league-of-legends> (дата обращения 18.01.2022).
8. Жабина Л. В. К вопросу об игровом сленге // Университетские чтения 2014: материалы науч.-метод. чт. ИГЛУ. Ч. V. 2014. URL: https://pgu.ru/upload/iblock/6e7/uch_2014_v_35.pdf (дата обращения 17.02.2022).
9. Жешко Е. И. Функции компьютерных игр как средства массовой коммуникации // Молодой ученый. 2019. № 26. С. 267—268.
10. Зарипов А. Р. Лексический аспект киберспортивного дискурса // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2016. № 2-1 (56). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/leksicheskij-aspekt-kibersportivnogo-diskursa> (дата обращения 20.01.2022).
11. Зияитдинов А. М. Сленг геймеров // Актуальные вопросы филологической науки XXI века: сб. ст. по материалам III Всерос. науч. конф. молодых ученых с междунар. участием (8 февр. 2013 г.). Ч. 1. Екатеринбург: УрФУ, 2013. С. 77—82.
12. Комаров В. А. Игровой сленг в современном русском языке // Вестник Курганского государственного университета. 2019. № 1 (52). С. 88—90.
13. Кондрашов П. Е. Компьютерный дискурс: социолингвистический аспект: дис. ... канд. филол. наук. Краснодар, 2004. 189 с.
14. Мастеров Д. В., Юрьева Е. В. Роль игрового сленга в международной коммуникации. URL: <http://conf.sfu-kras.ru/sites/mn2013/thesis/s082/s082-026.pdf> (дата обращения 18.01.2022).
15. Меркулова Л. В. Сленг геймеров как универсальное средство межкультурной коммуникации // Проблемы современного педагогического образования. 2015. № 47-1. С. 164—167.
16. Новикова А. П. Специфика сленга субкультуры геймеров // СМАЛЬТА. 2014. № 6. С. 40—42.
17. Осекин С. О. Компьютерная игра как способ коммуникации // Культура и цивилизация. 2015. № 6. С. 139—147.
18. Усманова П. С. Языковые особенности образования лексики игроков компьютерных игр в киберпространстве // Молодой ученый. 2020. № 22 (312). С. 634—636. URL: <https://moluch.ru/archive/312/71015/> (дата обращения 13.01.2022).
19. Фраска Г. Людологи тоже любят истории. URL: <https://gamestudies.ru/translations/frasca-love-stories-too/> (дата обращения 21.01.2022).
20. Харлашкин М. Н. Особенности дискурса видеоигр // Вестник Московского государственного областного университета. Сер.: Лингвистика. 2016. № 1. С. 92—98.
21. Хосиев В. Т., Мырмина Д. Ф. Видеоигра как жанр компьютерного дискурса (на материале серии игр The lord of the rings) // Коммуникативные аспекты языка и культуры: сб. материалов XV Междунар. науч.-практ. конф. студентов и молодых ученых, Томск, 19—21 мая 2015 г.: в 3 ч. Ч. 2. Томск: Издво ТПУ, 2015. С. 157—164.
22. Щербина В. Е. Язык геймеров как компонента молодежного сленга // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2018. № 3-2 (81). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/yazyk-geymerov-kak-komponenta-molodezhnogo-slenga> (дата обращения 16.01.2022).

References

1. Ensslin A. Discourse of Games. *Tracy Karen, Ilie Cornelia, Sandel Todd (eds.). The International Encyclopedia of Language and Social Interaction. Ch. Discourse of Games.* 2015;(05):406-411. Wiley. ISBN: 9781118611463.
2. Akhanova MG. Game slang as a new form of communication. *Aktual'nye napravlenija nauchnyh issledovanij: ot teorii k praktike = Actual directions of scientific research: from theory to practice.* 2016;(2-2(8)):81-85. (In Russ.).

3. Bogdanova KV. The English-Language Discourse of Role-Playing Video Games: The Intertextual Aspect. *Rhema*. 2017;(2). Available from: <https://cyberleninka.ru/article/n/angloyazychnyy-diskurs-rolevyh-videoigr-in-tertekstualnyy-aspekt> (accessed 17.01.2022). (In Russ.).
4. Vdovichenko SS. Frame analysis of speech acts in the English-language discourse of video games (on the material of the video game Dota 2). *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki = Philological Sciences. Issues of theory and practice*. 2015;(8):27-31. (In Russ.).
5. Vodovatova TE, Kincharov VA. Videoigra: tekstovaja priroda, osobennosti semiotik = Videogame: textual nature, peculiarities of semiotics. Available from: https://www.imi-samara.ru/wp-content/uploads/2019/11/Водоватова_113_117.pdf (accessed 19.01.2022). (In Russ.).
6. Gorshkov PA. Sleng hakerov i gejmerov v Internetе = Slang of hackers and gamers in the Internet. Abstract of thesis. Moscow; 2017. 21 p. (In Russ.).
7. Yenbayeva LV, Khangin YS. Specificity of the English-language discourse of a computer game on the example of League of Legends. *Problemy romano-germanskoj filologii, pedagogiki i metodiki prepodavanija inostrannyh jazykov = Problems of Romance-Germanic philology, pedagogy and methods of teaching foreign languages*. 2017;(13). Available from: <https://cyberleninka.ru/article/n/spetsifika-angloyazychnogo-diskursa-kompyuternoy-igry-na-primere-league-of-legends> (accessed 18.01.2022). (In Russ.).
8. Zhabina LV. K voprosu ob igrovom slenge = On the Question of Game Slang. In: *Universitetskie chteniya = University Readings 2014. Materials of scientific and methodical readings of IGLU. 2014*. Available from: https://pgu.ru/upload/iblock/6e7/uch_2014_v_35.pdf (accessed 17.02.2022). (In Russ.).
9. Zheshko EI. Functions of computer games as a means of mass communication. *Molodoj uchenyj = Young scientist*. 2019;(26):267-268. (In Russ.).
10. Zaripov AR. Lexical aspect of eSports discourse. *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki = Philological sciences. Issues of theory and practice*. 2016;(2-1(56)). Available from: <https://cyberleninka.ru/article/n/leksicheskiy-aspekt-kibersportivnogo-diskursa> (accessed 20.01.2022). (In Russ.).
11. Ziaitdinov AM. Sleng geymerov = Gamer slang. In: *Aktual'nye voprosy filologicheskoy nauki XXI veka = Topical issues of philology of the 21st century*. Ekaterinburg; 2013. Pp. 77—82. (In Russ.).
12. Komarov VA. Game slang in modern Russian language. *Vestnik Kurganskogo gosudarstvennogo universiteta = Bulletin of Kurgan State University*. 2019;(1(52):88-90. (In Russ.).
13. Kondrashov PE. Komp'yuternyj diskurs: sociolingvisticheskij aspekt = Computer discourse: social linguistic aspect. Thesis. Krasnodar; 2004. 189 p. (In Russ.).
14. Masterov DV, Yur'eva EV. Rol' igrovogo slenga v mezhdunarodnoj kommunikacii = Role of game slang in international communication. Available from: <http://conf.sfu-kras.ru/sites/mn2013/thesis/s082/s082-026.pdf> (accessed 18.01.2022). (In Russ.).
15. Merkulova LV. Slang of gamers as a universal means of intercultural communication. *Problemy sovremennoy pedagogicheskoy obrazovaniya = Problems of modern pedagogical education*. 2015;(47-1):164-167. (In Russ.).
16. Novikova AP. Specifics of slang subculture of gamers. *SMALTA*. 2014;(6):40-42. (In Russ.).
17. Osekin SO. Computer game as a way of communication. *Kul'tura i civilizacija = Culture and civilization*. 2015;(6):139-147. (In Russ.).
18. Usmanova PS. Language features of the formation of vocabulary of computer game players in cyberspace. *Molodoj uchenyj = Young scientist*. 2020;(22(312):634-636. Available from: <https://moluch.ru/archive/312/71015/> (accessed 13.01.2022). (In Russ.).
19. Frasca G. Ljudologi tozhe ljubjat istorii = Ludologists also love stories. Available from: <https://gamestudies.ru/translations/frasca-love-stories-too/> (accessed 21.01.2022). (In Russ.).
20. Kharlashkin MN. Features of the discourse of video games. *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta = Bulletin of Moscow State Regional University*. 2016;(1):92-98. (In Russ.).
21. Khosiev VT, Mymrina DF. Videoigra kak zhanr komp'yuternogo diskursa (na materiale serii igr "The lord of the rings") = Video game as a genre of computer discourse (on the material of the series of games "The lord of the rings"). In: *Kommunikativnye aspekty jazyka i kul'tury = Communicative aspects of language and culture*. Tomsk; 2015. Pp. 157—164. (In Russ.).
22. Shcherbina VE. The language of gamers as a component of youth slang. *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki = Philological sciences. Issues of theory and practice*. 2018;(3-2(81)). Available from: <https://cyberleninka.ru/article/n/yazyk-gejmerov-kak-komponenta-molodezhnogo-slenga> (accessed 16.01.2022). (In Russ.).

Информация об авторе

Ал. А. Селютин — кандидат филологических наук, заведующий лабораторией цифровых гуманитарных исследований, доцент кафедры теоретического и прикладного языкознания историко-филологического факультета.

Information about the author

Alexander A. Selyutin — Candidate of Philological Sciences, Head of the Laboratory of Digital Humanitarian Research, Associate Professor of the Department of Theoretical and Applied Linguistics of the Faculty of History and Philology.

Статья поступила в редакцию 29.11.2021; одобрена после рецензирования 15.12.2021; принята к публикации 25.02.2022.

The article was submitted 29.11.2021; approved after reviewing 15.12.2021; accepted for publication 25.02.2022.

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

The author declares no conflicts of interests.