УДК 811.111

DOI: 10.15593/2224-9389/2018.4.10

Л.В. Енбаева, Ю.С. Ханжин

Пермский государственный
гуманитарно-педагогический университет,
Пермь, Российская Федерация

Получена: 02.09.2018

Принята: 10.10.2018

Опубликована: 31.12.2018

ДИСКУРСИВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР: СОПОСТАВИТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ

Рассматриваются характеристики компьютерно-игрового дискурса как подвида компьютерного дискурса, описывающего коммуникативные события и тексты, ограниченные сферой виртуальной реальности компьютерной игры. Обосновывается значимость сопоставительных исследований дискурса для выявления его универсальных и специфических черт. Описывается проведенное внутриязыковое сопоставительное исследование англоязычных компьютерных игр. Материалом исследования послужили игры League of Legends и TERA, принадлежащие к жанрам стратегии в реальном времени и массовой многопользовательской ролевой онлайн-игры соответственно. Сопоставление включает два уровня анализа: уровень макроструктуры и уровень микроструктуры дискурса. На первом выявлены характеристики полижанровости и креолизованности, на втором – лексические, лексико-грамматические и синтаксические особенности, свидетельствующие о неустойчивости графического образа и семантики используемых единиц, о формировании тенденции к минимизации языковых средств. Указанные результаты получены для обеих игр. Специфика сопоставляемых игр связана с отбором языкового репертуара и разнообразием коммуникативных событий. В игре League of Legends микродискурсивные характеристики подчинены цели организации командных действий по борьбе с противником, которая ограничивает репертуар языковых средств и коммуникативных ситуаций. В игре TERA коммуникативные задачи и ситуации более вариативны, общение участников регламентируется, но не ограничивается взятой на себя ролью и необходимостью выполнять игровые действия. Предполагается, что по этой причине дальнейший сопоставительный анализ на гипер- и метасруктурном уровнях выявит большую выраженность характеристик бимодальности и металинеарности компьютерно-игрового дискурса для игр жанра массовой многопользовательской ролевой онлайн-игры. Предлагается учитывать факт сопряженности конститутивных характеристик полижанровости, креолизованности, бимодальности и металинеарности с жанром компьютерной игры.

Ключевые слова: компьютерный дискурс, компьютерно-игровой дискурс, дискурсивные характеристики, макроструктура дискурса, микроструктура дискурса, компьютерная игра, полижанровость, креолизованность, бимодальность, металинеарность.

L.V. Enbaeva, Yu.S. Khanzhin

Perm State Pedagogical-Humanitarian University,
Perm, Russian Federation

Received: 02.09.2018

Accepted: 10.10.2018

Published: 31.12.2018

DISCOURSE CHARACTERISTICS OF COMPUTER GAMES: A COMPARATIVE ANALYSIS

The paper considers the characteristics of computer game discourse viewed as a computer discourse subtype that describes communicative events and texts within a computer game virtual reality. The significance of comparative discourse research is assessed for the aims of its universal and specific characteristics revealing. A comparative study of computer games in English has been carried out. Two computer games have been selected for comparative purposes: League of Legends and TERA. They belong to

the computer game genres of multiplayer online battle and massively multiplayer online role-playing game, respectively. The comparative study involved a two-fold analysis: at the macrostructure and microstructure discourse levels. The first phase revealed macro-characteristics of its poly-genre and creolized nature. The second phase allowed us to detect a few lexical, grammar and syntactic features that indicate a word's graphic image and semantics flexibility as well as a tendency to minimize the language means used. The results coincide in the large for both games with differences relating to the choice of language repertoire and the variety of communicative events. In League of Legends the communicative goal to cooperatively organize a combined online battle largely determines and limits the language repertoire and communicative events variety. Communicative tasks and situations are liable to vary in TERA, the players' communication is subject to the constraints of the role and game rules but is not limited. The paper suggests that the further comparative analysis aimed at hyper- and meta-structure discourse levels can evidenciate a more distinct manifestation of discourse bi-modality and meta-linearity. We can draw the tentative conclusion that the computer game genre accounts for the constitutive discourse characteristic actualization in so much as it facilitates communication events generation.

Keywords: *computer discourse, computer game discourse, discursive characteristics, discourse microstructure, discourse macrostructure, discourse hyperstructure, discourse metastructure, computer game, poly-genre and creolized discourse nature, bi-modality, meta-linearity.*

Исследовательский интерес к дискурсу компьютерных игр опосредован масштабом игровой индустрии, ее финансовым ростом, сопоставимым с киноиндустрией и спортом. В США она превзошла Голливуд по объемам оборота в 2001 году [1, с. 74–104]. По данным исследований Mail.Ru Group российский игровой рынок составил 56,7 млрд рублей в 2016 году и продолжил развиваться [2]. Компании-издательства помимо разработки игр и околоигровых сервисов занимаются их локализацией, комьюнити-менеджментом, маркетингом. В вузах открываются образовательные программы по менеджменту игровых проектов и созданию игр в рамках программ бакалавриата, магистратуры или курсов повышения квалификации [3, 4]. Образовательные проекты, ориентированные на разработчиков программного обеспечения игр, получили поддержку Агентства стратегических инициатив по результатам V Национального чемпионата WorldSkills Russia в 2017 году [5]. Появляются научные издания и сообщества. Например, профессор Эспен Аарсет при поддержке Шведского совета по научным исследованиям и Копенгагенского университета с 2001 года выпускает междисциплинарный научный журнал *Game Studies* [6]. Лаборатория исследований компьютерных игр (ЛИКИ) действует при Социологическом институте РАН, проводит семинары и научно-практические конференции [7]. Среди тем научной дискуссии: язык игровой коммуникации, границы игры и коммуникации, метаигровые практики, компьютерно-игровой дискурс и др.

Проблематика исследований компьютерно-игрового дискурса разнообразна. Относительная новизна самого явления и его научного осмысления определяет терминологическую вариативность и стремление ученых проанализировать содержание лингвистических категорий компьютерного, электронного, виртуального, компьютерно-игрового дискурса, интернет-дискурса, компьютерно-опосредованной коммуникации, их соотношение и разницу. Такой анализ мы видим в работах Н.А. Ахреновой, Н.А. Грубы, Л.Я. Вави-

ловой, Ю.С. Елагиной, Е.Е. Ефремовой, Н.А. Лепшеевой, О.В. Лутовиновой [8, 9, 10, 11, 12, 13]. Другим актуальным вопросом является описание характерных особенностей данной разновидности дискурса. Е.Н. Галичкина устанавливает конститутивные признаки компьютерного дискурса, выявляет его графические, лексические и текстуальные особенности [14]. Предложенная О.В. Лутовиновой комплексная характеристика виртуального дискурса с позиций лингвокультурологии содержит описание его текстовой специфики, виртуальной языковой личности, а также типологию жанров виртуального дискурса [13]. Е.П. Кондрашов рассматривает социолингвистический аспект компьютерного дискурса, описывает жанровые разновидности компьютерного дискурса как особой речеповеденческой системы [15]. Очевидную практическую значимость имеет изучение компьютерно-игрового дискурса с точки зрения вопросов локализации и перевода в работах В.М. Зилева, А.И. Сюткиной, Е. Ковальковой, Ю.А. Коркуновой А.Р. Рюковой, Е.А. Филимоновой [16, 17, 18, 19]. В.Б. Кашкин подчеркивает значимость сопоставительных исследований дискурса для решения лингводидактических и переводческих проблем [20, с. 173]. Развивая идеи С.Д. Кацнельсона [21, с. 123] о соотношении универсального и идиоэтнического, он полагает, что основание для сопоставления дискурсивных процессов в различных лингвокультурах дают универсальные и идиоэтнические особенности в структуризации дискурса, последняя представлена микро-, макро-, гипер- и метаструктурой дискурса и текста, а также соответствующими уровнями анализа [20, с. 173–176]. М.Н. Харлашкин анализирует особенности дискурса видеоигр на двух уровнях: макроуровне, в рамках которого рассматриваются жанровые особенности текстов, и микроуровне, рассматривающем лексические, грамматические и фонетические особенности отдельных единиц и их сочетаний [22]. А. Энслин проводит дискурсивный анализ видеоигр, используя два направления: исследование дискурса собственно видеоигры и дискурса игровой индустрии [23]. Выбранная тактика позволяет охватить микро-, макро-, гипер- и метаструктурные уровни анализа. Коллектив исследователей под руководством Э. Аарсета, разработавший комплексную типологию игр, полагают, что сопоставительное исследование игр позволяют делать вывод о типологизирующих характеристиках, предсказывать дальнейшее развитие игровой индустрии относительно типов вновь разрабатываемых игр [24].

Предположительно, системное внутриязыковое сопоставление дискурсивных характеристик компьютерных игр будет способствовать выявлению их специфичности. Результаты такого сопоставления могут использоваться в целях локализации проанализированных игр, а также оценки общих тенденций продвижения определенных дискурсивных стратегий и тактик. Опишем проведенный сопоставительный анализ компьютерных игр League of

Legends и TERA. Его методологической основой послужили перечисленные выше исследования. Для нивелирования терминологической вариативности используются два основных термина из указанных ранее. Компьютерный дискурс описывает коммуникативные события и тексты, погруженные в ситуацию общения в виртуальной реальности. Компьютерно-игровой дискурс (дискурс компьютерной игры) принимается в качестве разновидности компьютерного дискурса, ограниченной сферой виртуальной реальности компьютерной игры. Мы также опирались на конститутивные признаки компьютерного дискурса, предложенные Е.Н. Галичкиной: бимодальность, металинеарность, креолизованность [14]. Бимодальность означает возможность актуального общения игроков за пределами компьютерного дискурса и сетевого или ролевого общения, опосредованного характером выбранной роли или персонажа игры. Металинеарность характеризует количество разнообразных связей между коммуникативными событиями, текстами. Креолизованность дискурса связана с включением в коммуникацию мультимедийных иконических знаков. Данный перечень был дополнен выявленной макроуровневой характеристикой полижанровости, которая описывает многообразие жанров текстов или коммуникативных событий. Выбранное направление анализа – внутриязыковое сопоставительное исследование дискурса собственно компьютерной игры, не включающее анализ дискурса игровой индустрии. Уровни анализа охватывают микро- и макроструктуру дискурса. Цель – выявление общих и специфических дискурсивных характеристик анализируемых видеоигр. Единица анализа на макроуровне – жанр текстов, используемых или создаваемых в компьютерных играх. Единицы анализа на микроуровне – лексико-грамматические и синтаксические особенности. Послужившие материалом исследования компьютерные игры League of Legends и TERA являются многопользовательскими ролевыми онлайн-играми (видеоиграми), принадлежащими к разным жанрам: стратегии в реальном времени (Multiplayer Online Battle Arena, MOBA) и массовой многопользовательской ролевой онлайн-игре (Massively multiplayer online role-playing game, MMORPG). На первом этапе исследования выявлялась специфика дискурса компьютерной игры League of Legends, на втором этапе – особенности дискурса компьютерной игры TERA. На третьем этапе проводилось сопоставление полученных данных. Результаты представлены далее в табл. 1 и 2.

Указанные макродискурсивные характеристики присущи обеим играм. Различия выявляются при анализе креолизованности текста и заключаются в количестве мультимедийных иконических знаков, их исполнении, значении и расположении, функциональных особенностях. Мы связываем данную разницу с принадлежностью игр к двум различным жанрам.

Таблица 1

**Результаты сопоставительного анализа макроуровневых
дискурсивных характеристик**

Выявленные макроуровневые дискурсивные характеристики	Примеры
Полижанровость	Примеры жанров: игровые правила, описания (умений, чемпионов, заданий), системные сообщения, сообщения в чате, настройки, паратексты: сообщения на форумах, сайтах, отзывы, системные требования
Креолизованность	Примеры мультимедийных иконических знаков: уровень, карта, задания, умения, инвентарь, статистика, здоровье, энергия, настройки, и пр.

Таблица 2

**Результаты сопоставительного анализа микроуровневых
дискурсивных характеристик**

Выявленные микроуровневые дискурсивные характеристики	Примеры из игры League of Legends	Примеры из игры TERA
Лексические: 1) наличие специальных лексических единиц (игровой лексики, терминов); 2) сужение и расширение семантики; 3) сокращения и аббревиатуры	1. Top, mid, bottom (bot) – линии, по которым движутся миньоны; flash – заклинание, позволяющее совершить рывок в пространстве, скачок. 2. Defend – как защита от противника, так и зачистка участка линии от миньонов; 3. Аббревиации преимущественно подвергаются длинные названия игровых артефактов: Infinity Edge (Грань бесконечности) – IE	1. Dungeon – подземелье (особая локация, для прохождения которого необходима группа из 5 игроков); 2. Craft – создание снаряжения или предметов; 3. NPC – Non-Player Character, самостоятельный персонаж игры
Лексико-грамматические: неморфологический способ словообразования (конверсия)	Push – наступление по линии, уничтожение построек	Drop – предметы, которые появляются на месте смерти монстров и боссов
Синтаксические: • эллиптичность (бесказуемые конструкции, пропуск местоимений, второстепенных членов предложения), • стяжение словосочетаний и предложений в аббревиатуры	• «mid no f» (The midlaner has no flash) – У игрока на средней линии нет заклинания для скачка. • «need gang top» (I need someone to gang the toplane) – Мне нужна помощь на передней линии	• WTS (want to sell) – продам. • WTS <Silver Siglo Design> offer in TB 40K / PM me! – «Продам <Silver Siglo Design>, предложение у торгового брокера за 40 тысяч или напишите личное сообщение!»

Указанные микродискурсивные характеристики присущи обеим играм. Различия касаются отдельных языковых единиц, а также типичных коммуникативных событий. В игре League of Legends коммуникативные ситуации обусловлены основной целью игры – уничтожить вражеские строения в ко-

манде с другими игроками. В игре TERA коммуникативные ситуации связаны с участием в квестах, производством вещей и торговлей ими, участием в интерактивных конфликтах между несколькими пользователями. Общая тенденция минимизации языковых средств связана с экономией времени игры или его ограничениями, диктуемыми игровой ситуацией сражения, квеста или конфликта. В League of Legends она более выражена при согласовании совместных действий игроков против вражеских объектов, в TERA – в ходе реализации торговых операций. Большее разнообразие типов коммуникативных ситуаций в TERA дает основания предположить большую выраженность конституирующих характеристик бимодальности и металинеарности, что может быть подтверждено или опровергнуто в ходе дальнейшего сопоставления игр на гипер- и метаструктурном уровнях.

Проведенный сопоставительный анализ дискурсивных характеристик компьютерных игр League of Legends и TERA позволяет сделать вывод о реализации характеристик полижанровости и креолизованности на уровне анализа макроструктуры дискурса. Выявленные микроуровневые дискурсивные характеристики включают ряд лексических, лексико-грамматических и синтаксических особенностей, которые позволяют констатировать неустойчивость графического образа и семантики слов, а также тенденцию к минимизации языковых средств в условиях временных ограничений игры. Микродискурсивные особенности League of Legends подчиняются задачам передачи информации о текущем матче (сражении) и организации командной игры, комплекс используемых языковых единиц ограничен, они высокочастотны. TERA предлагает игрокам большее разнообразие коммуникативных ситуаций, что предопределяет большую вариативность языковых единиц, предположительно, влияет на используемые дискурсивные стратегии и тактики. Кроме того, данный факт, вероятно, способствует большей выраженности характеристик бимодальности и металинеарности компьютерно-игрового дискурса для игр данного жанра, что позволяет предположить относительный характер конститутивных признаков полижанровости, креолизованности, бимодальности и металинеарности в компьютерно-игровом дискурсе и их сопряженность с жанром компьютерной игры. Указанные проблемы составляют перспективу дальнейших сопоставительных исследований внутриязыковой и межкультурной направленности.

Список литературы

1. Machin D., Van Leewen T. Global media discourse: a critical introduction. – NY: Routledge, 2007. – P. 74–104.
2. Игровая индустрия в России и мире. Исследования Mail.Ru Group [Электронный ресурс]. – URL: <https://gamestats.mail.ru/> (дата обращения: 1.07.18).

3. Менеджмент игровых проектов. Программа профессиональной переподготовки [Электронный ресурс]. – URL: http://hsbi.hse.ru/programs/vocational_retraining/management-igrovyykh-internet-proektov/#.WzdhlLj6jTo (дата обращения: 1.07.18).
4. Основы создания игр. Программа повышения квалификации [Электронный ресурс]. – URL: http://hsbi.hse.ru/distance_learning/osnovy-sozdaniya-igr/ (дата обращения: 1.07.18).
5. Поддержку Агентства стратегических инициатив получают 3 образовательных проекта. Новости АСИ [Электронный ресурс]. – URL: <https://asi.ru/news/70656/> (дата обращения: 01.07.18).
6. Game Studies. The International Journal of Computer Game Research [Электронный ресурс]. – URL: <http://gamestudies.org> (дата обращения: 01.07.18).
7. Научно-практическая конференция «Компьютерные игры: культурные интерфейсы и социальные интеракции» [Электронный ресурс]. – URL: <http://socinst.ru/ru/node/1104> (дата обращения: 01.07.18).
8. Ахренова Н.А. Интернет-дискурс как глобальное межкультурное явление и его языковое оформление: автореф. дис. ... д-ра филол. наук. – М., 2009.
9. Груба Н.А., Вавилова Л.Я., Компьютерно-игровой дискурс как речеповеденческая система // Научные труды SWorld. – 2010. – № 29 (4). – С. 39–42.
10. Елагина Ю.С. Проблема номинации и интерпретации компьютерного дискурса // Вестник Оренбург. гос. ун-та. – 2015. – № 11 (186). – С. 90–94.
11. Ефремова Е.Е. Специфические черты компьютерного дискурса // Межкультурная коммуникация и СМИ: материалы II Междунар. науч.-практ. конф. – Барнаул, 2010. – С. 61–71.
12. Лепшеева Н.А. Жанровые особенности компьютерного дискурса // Вестник ЧелГУ. – 2009. – № 43. – С. 88–94.
13. Лутовинова О.В. Лингвокультурологические характеристики виртуального дискурса: автореф. дис. ... д-ра филол. наук. – Волгоград, 2009.
14. Галичкина Е.Н. Специфика компьютерного дискурса на английском и русском языках (на материале жанра компьютерных конференций): автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Волгоград, 2001.
15. Кондрашов П.Е. Компьютерный дискурс: социолингвистический аспект: автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Краснодар, 2004.
16. Зилев В.М., Сюткина А.И. Локализация компьютерных игр и проблема её качества // Молодой ученый. – 2015. – № 11. – С. 1881–1884.
17. Ковалькова Е. Проблемы лингвистической локализации компьютерных игр на русский язык (на примере игры «HALF LIFE 2») // Translation Studies. – 2013. – № 6. – С. 87–99.
18. Коркунова Ю.А. Особенности локализации серии компьютерных игр «The Witcher» // Энергия науки: материалы VI Междунар. науч.-практ. интернет-конф. студ. и аспирантов. – Ханты-Мансийск, 2016. – С. 729–733.
19. Рюкова А.Р., Филимонова Е.А. Перевод имен собственных при локализации мультиплатформенных компьютерных игр // Вестник Башкир. ун-та. – 2016. – № 4. – С. 968–972.
20. Кашкин В.Б. Парадоксы границы в языке и коммуникации; серия монографий «Аспекты языка и коммуникации». Вып. 5 / Воронеж. гос. ун-т. – Воронеж: Изд. О.Ю. Алейников, 2010. – С. 175–176.

21. Кацнельсон С.Д. Типология языка и речевое мышление. – Л.: Наука, 1972.
22. Харлашкин М.Н. Особенности дискурса видеоигр // Вестник Моск. гос. обл. ун-та. Сер. Лингвистика. – 2016. – № 1. – С. 92–98.
23. Ensslin, A. The language of gaming. – Basingstoke: Macmillan International Higher Education, 2011.
24. Aarseth E., Smedstad S.M., Sunnana L. A multidimensional typology of games // DiGRA Conference “Level Up” (Utrecht, November 4–6, 2003). – 2003, Utrecht. – P. 48–54.
25. Галичкина Е.Н. Компьютерная коммуникация: лингвистический статус, знаковые средства, жанровое пространство: автореф. дис. ... д-ра филол. наук. – Волгоград, 2012.

References

1. Machin D., Van Leewen T. Global media discourse: A critical introduction. NY, Routledge, 2007, pp. 74–104.
2. Igrovaia industriia v Rossii i mire. Issledovaniia Mail.Ru Group [Gaming industry in Russia and the world. Mail.Ru Group Research], available at: <https://gamestats.mail.ru/> (accessed 01 July 2018).
3. Menedzhment igrovyykh proektov. Programma professional'noi perepodgotovki [Project management in game development. Professional retraining course], available at: http://hsbi.hse.ru/programs/vocational_retraining/menedzhment-igrovyykh-internet-proektov/#.WzdhbLj6jTo (accessed 01 July 2018).
4. Osnovy sozdaniia igr. Programma povysheniia kvalifikatsii [Basics of game development. Continuing professional development course], available at: http://hsbi.hse.ru/distance_learning/osnovy-sozdaniya-igr/ (accessed 01 July 2018).
5. Podderzhku Agentstva strategicheskikh initsiativ poluchat 3 obrazovatel'nykh proekta. Novosti ASI [Agency for Strategic Initiatives supports three educational projects. ASI news], available at: <https://asi.ru/news/70656/> (accessed 01 July 2018).
6. Game Studies. *The International Journal of Computer Game Research*, available at: <http://gamestudies.org> (accessed 01 July 2018).
7. Komp'iuternye igry: kul'turnye interfeisy i sotsial'nye interaktsii [Computer games: Cultural interfaces and social interactions]. Sci.-Pract. Conference, available at: <http://socinst.ru/ru/node/1104> (accessed 01 July 2018).
8. Akhrenova N.A. Internet-diskurs kak global'noe mezhkul'turnoe iavlenie i ego iazykovoe oformlenie [Internet discourse as a global intercultural phenomenon and its verbal expression]. Abstract of Ph.D. thesis. Moscow, 2009.
9. Gruba N.A., Vavilova L.Ia., Komp'iuterno-igrovoi diskurs kak rechapovedncheskaia sistema [Computer games discourse as a language behavior system]. *Nauchnye trudy SWorld*, 2010, no. 29 (4), pp. 39–42.
10. Elagina Iu.S. Problema nominatsii i interpretatsii komp'iuternogo diskursa [The problem of nomination and interpretation of computer discourse]. *Vestnik Orenburgskogo gosudarstvennogo universiteta*, 2015, no. 29 (4), pp. 90–94.
11. Efremova E.E. Spetsificheskie cherty komp'iuternogo diskursa [Specific characteristics of computer discourse]. *Mezhkul'turnaja kommunikacija i SMI*. Conference proceedings, Barnaul, 2010, pp. 61–71.

12. Lepsheeva N.A. Zhanrovye osobennosti komp'iuternogo diskursa [Genre specifics of computer discourse]. *Vestnik ChelGU*, 2009, no. 43, pp. 88–94.
13. Lutovinova O.V. Lingvokul'turologicheskie kharakteristiki virtual'nogo diskursa [Linguocultural characteristics of virtual discourse]. Abstract of Ph.D. thesis, Volgograd, 2009.
14. Galichkina E.N. Spetsifika komp'iuternogo diskursa na angliiskom i rusском iazykakh (na materiale zhanra komp'iuternykh konferentsii) [Specifics of computer discourse in English and Russian (based on computer-aided conference)]. Abstract of Ph.D. thesis, Volgograd, 2001.
15. Kondrashov P.E. Komp'iuternyi diskurs: sotsiolingvisticheskii aspekt [Computer discourse: Sociocultural aspect]. Abstract of Ph. D. thesis, Krasnodar, 2004.
16. Zilev V.M., Siutkina A.I. Lokalizatsiia komp'iuternykh igr i problema ee kachestva [Computer games localization and the problem of its quality]. *Molodoi uchenyi*, 2015, no. 11, pp. 1881–1884.
17. Koval'kova E. Problemy lingvisticheskoi lokalizatsii komp'iuternykh igr na russkii iazyk (na primere igrы “HALF LIFE 2”) [Problems of computer games language localization into Russian (based on the game «HALF LIFE 2»)]. *Translation Studies*, 2013, no. 6, pp. 87–99.
18. Korkunova Iu.A. Osobennosti lokalizatsii serii komp'iuternykh igr “The Witcher” [Specifics of localizing a series of computer games “The Witcher”]. *Energiia nauki*. Conference proceedings. Khanty-Mansiysk, 2016, pp. 729–733.
19. Riukova A.R., Filimonova E.A. Perevod imen sobstvennykh pri lokalizatsii mul'tiplatformennykh komp'iuternykh igr [Proper names translation when localizing multiplatform computer games]. *Vestnik Bashkirskogo universiteta*, 2016, no. 4, pp. 968–972.
20. Kashkin V.B. Paradoksy granitsy v iazyke i kommunikatsii [Borderline paradoxes in language and communication]. *Aspekty iazyka i kommunikatsii* [Aspects of language and communication]. Vol. 5. Voronezh, Izdatel' O.Ju.Alejniov, 2010, pp. 175–176.
21. Katsnel'son S.D. Tipologiia iazyka i rechevoe myshlenie [Language typology and verbal thinking]. Leningrad, Nauka, 1972.
22. Kharlashkin M.N. Osobennosti diskursa videoigr [Features of discourse of videogames]. *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta. Seriya: Lingvistika*, 2016, no 1, pp. 92–98.
23. Ensslin A. The language of gaming. Basingstoke, Macmillan International Higher Education, 2011.
24. Aarseth E., Smedstad S.M., Sunnana L. A multidimensional typology of games. *DiGRA Conference Level Up* (Utrecht, November 4–6, 2003). Utrecht, 2003, pp. 48–54.
25. Galichkina E.N. Komp'iuternaia kommunikatsiia: lingvisticheskii status, znakovye sredstva, zhanrovoe prostranstvo [Computer communication: Linguistic status, semiotic means, genre space]. Abstract of Ph.D. thesis, Volgograd, 2012.

Сведения об авторах

ЕНБАЕВА Людмила Валерьевна

e-mail: *l.v.enbaeva@gmail.com*

Кандидат филологических наук, доцент, доцент кафедры методики преподавания иностранных языков, Пермский государственный гуманитарно-педагогический университет (Пермь, Российская Федерация)

ХАНЖИН Юлиан Сергеевич

e-mail: *neriscosca@gmail.com*

Студент факультета иностранных языков, Пермский государственный гуманитарно-педагогический университет (Пермь, Российская Федерация)

About the authors

Lyudmila V. ENBAEVA

e-mail: *l.v.enbaeva@gmail.com*

Candidate of Philological Sciences, Associate Professor, Dept. of Foreign Language Teaching Methods, Perm State Pedagogical-Humanitarian University (Perm, Russian Federation)

Yulian S. KHANZHIN

e-mail: *neriscosca@gmail.com*

Bachelor's Student, Faculty of Foreign Languages, Perm State Pedagogical-Humanitarian University (Perm, Russian Federation)