

<https://doi.org/10.28925/2412-2491.2024.2215>
УДК 811.111

ФУНКЦІОНУВАННЯ КОМУНІКАТИВНИХ ОДИНИЦЬ У ВНУТРІШНЬОІГРОВОМУ ТЕКСТІ ВІДЕОІГОР

Шаламай А. О.

Державний заклад "Південноукраїнський національний
педагогічний університет імені К. Д. Ушинського" (Одеса, Україна)
ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-2868-8770>
shalamay.ao@pdp.u.edu.ua



This work is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/> or send a letter to Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

У статті описано результати лінгвопрагматичного аналізу комунікативних одиниць, відібраних із трьох видів внутрішньоігрового тексту (усного сюжетного, письмового сюжетного та тексту інтерфейсу), обраного з різних ігрових жанрів (екшн-шутер, екшн-пригодницький, рольова гра, симулятор тощо) та наративних жанрів (фентезі, наукова фантастика, горор, воєнний, середньовіччя, вестерн), та запропоновано модель їхньої класифікації. Залежно від основної мети висловлювання, а саме: допомогти гравцю у процесі гри чи справити на нього естетичне враження, виділено дві основних групи внутрішньоігрових висловлювань: людичної (чи ігрової) та наративної природи. З'ясовано, що висловлювання людичної природи притаманні усім відеоіграм, в той час як наративна природа реалізується лише у відеоіграх, частиною яких є віртуальний світ. Водночас, сприйняття висловлювань наративної природи зазвичай не впливає на результат гри.

Серед висловлювань людичної природи виокремлено: 1) ідентифікаційні (мають за мету відрізнення суб'єктів та об'єктів ігрового світу); 2) інформативні (що надають практичну інформацію про них); 3) експліцитно-апелятивні (напрямую заохочують гравця до дії); 4) імпліцитно-апелятивні (заохочують до дії не напряму, зберігаючи пізнавальний елемент у грі); 5) репліки-фідбек (зворотний зв'язок, відгуки на дії гравця). Серед висловлювань наративної природи виділено: 1) сюжетнотворчі (мають за мету висвітлення сюжетних подій у грі); 2) образотворчі (характеризують віртуальний світ та його персонажів); 3) композиційні (для членування сюжету гри, що полегшує його сприймання гравцем).

Виявлено, що одне й те ж саме висловлювання може виконувати декілька комунікативних функцій, а комунікативні функції можуть виражатися не лише у вербальному, а й в інших модусах (візуальному, аудіальному, тактильному тощо) через мультимодальність відеоігрового дискурсу як явища.

Отримані результати можуть стати в нагоді при підготовці фахівців з мовної локалізації відеоігор та допомогти їм впевненіше досягати комунікативної мети при перекладі внутрішньоігрового тексту.

Ключові слова: *дискурс відеоігор, дискурс комп'ютерних ігор, мультимодальний дискурс, мультимодальність, прагматика відеоігрового тексту, відеоігровий дискурс.*

Shalamay A. The Functioning of Communicative Units in the In-game Text of Video Games

This article describes the results of a pragmatic analysis of communicative units that were selected from different types of in-game text (spoken and written narrative text and interface text) taken from six video games of various game genres (action-shooter, action-adventure, role-playing game, simulator etc.) and narrative genres (fantasy, science fiction, horror, military, medieval, western). It further offers a model for classification of the abovementioned units based on the pragmatic aim of the utterance, i.e. to assist the player during gameplay or to express the artistic aspects of the game. The two main pragmatic types of utterances have respectively been labelled as ludic and narrative. It has also been noted that ludic utterances are widespread in any video game, while narrative ones can only appear in games with an in-depth virtual world, and their perception by the player does not usually affect the completion of the game.

The article further suggests to use the following terms to describe the different kinds of ludic utterances: 1) identificatory (helping to recognise and distinguish between the different subjects and objects of the in-game world); 2) informative (giving practical information about those objects); 3) explicitly appellative (directly encouraging the player to act); 4) implicitly appellative (encouraging the player to act, but in an indirect manner); 5) feedback (responding to the player's actions). Among the narrative functions, the following terms have been offered: 1) storytelling (depicting the in-game events); 2) descriptive (artistically describing the in-game world and its characters); 3) compositional (outlining the structure of the game and assisting the player to navigate through it).

The study also suggests that an utterance can combine multiple communicative functions, and the abovementioned functions be expressed not just verbally, but also via the visual, auditory, haptic and other modes since videogame discourse is a multimodal type of discourse. The results of this study can help in training localization specialists as this research should facilitate their understanding of the pragmatic purpose behind the translated fragments of text.

Keywords: *computer game discourse, discourse of video games, multimodal discourse, multimodality, pragmatics of videogame text, videogame discourse.*

Вступ. Індустрія відеоігор є однією з найуспішніших медіагалузей у світі, обсяг ринку якої у 2019 році вже складав 151,5 мільярд доларів США, і за прогнозами фахівців може сягнути майже 257 мільярдів доларів до 2025 року (Dobrilova, 2021). Такий стрімкий розвиток обумовлює дослідження відеоігрового дискурсу, розуміння якого має стати невід'ємною частиною підготовки фахівців з мовної локалізації ігор.

Втім, дослідивши праці вітчизняних та закордонних вчених (Єльцова С., Алаєва Л., 2019; Гнатенко Д., Венгер Ю. та Дружина Т., 2020; Варбанець,

2020; Карпенко О., Варбанець Т., 2021; Murray 1997; Bogost 2007; Ensslin 2021), ми повинні зазначити, що навіть термін "відеоігровий дискурс" ще не набув єдиного значення, та може включати в себе не тільки запрограмований розробниками відеогри текст, а й спілкування гравців під час онлайн-гри, мовлення ігрових трансляцій чи будь-який дискурс, що опосередковано відноситься до обговорення відеоігор, як-от рецензії відеоігрових журналістів.

Таким чином, незважаючи на зростання інтересу до теми, мало досліджень з відеоігрового дискурсу мають безпосереднє відношення до вивчення саме внутрішньоігрового тексту, з яким мають працювати перекладачі. Ця стаття має за мету стати їм у нагоді, дослідивши особливості функціонування комунікативних одиниць у внутрішньоігровому тексті. Усвідомлення лінгвопрагматичних рис відеоігрового тексту має допомогти фахівцям-перекладачам впевненіше досягати мети комунікації.

Методологія дослідження. До програми дослідження увійшли такі взаємопов'язані етапи: 1) відбір шести відеоігор різних ігрових жанрів (екшн-шутер, екшн-пригодницький, рольова гра, стратегія тощо) та нарративних жанрів чи сетингів (воєнний, наукова фантастика, фентезі, середьовіччя, горор, вестерн); 2) обробка їхнього внутрішньоігрового тексту, а саме усного сюжетного тексту, письмового сюжетного тексту та тексту інтерфейсу для приведення його в доступну для аналізу форму; 3) проведення лінгвопрагматичного аналізу матеріалу обсягом близько 40 000 слів за допомогою програми MaxQDA Analytics Pro 2020 методом інвентаризації комунікативних одиниць із опорою на контрольні питання: а) яку мету має висловлювання (наприклад, допомогти в проходженні гри чи розкрити сюжет; схарактеризувати персонажа тощо); б) що зміниться, якщо прибрати це висловлювання з внутрішньоігрового тексту; як можна замінити його без втрати змісту; в) чи є для гравця обов'язковим усвідомлення змісту висловлювання для вдалого проходження гри; г) чи дублюється те ж саме повідомлення в будь-якому іншому модусі; д) чи мають інші види тексту схожу прагматику; 5) лінгвістична інтерпретація та узагальнення отриманих результатів описово-аналітичного дослідження.

Результати дослідження. В результаті дослідження було виділено близько 5500 комунікативних одиниць, що несли в собі завершену думку. З огляду на вищенаведені контрольні питання, було вирішено виділити вісім

видів внутрішньоігрових висловлювань та запропонувати таку класифікацію за їхніми комунікативними функціями (див. *рис. 1*):



Рис. 1. Схематичне зображення комунікативних функцій, притаманних внутрішньоігровому тексту

Першим важливим кроком у класифікації комунікативних функцій ми вважаємо розмежування на **людичну** (від лат. *ludus* – гра) та **наративну** природу висловлювань. Під висловлюваннями людичної природи ми розуміємо ті, які скеровані на допомогу гравцеві в проходженні відеогри, а під висловлюваннями наративної природи – ті, завдяки яким реалізується сюжет та вербальні описи персонажів (включно з їхнім мовленнєвим портретом), предметів, місць та явищ у віртуальному світі гри. Варто відзначити, що усвідомлення висловлювань людичної природи має безпосередній вплив на проходження відеогри (тобто результат гри), в той час як усвідомлення повідомлень наративної природи – на естетичне враження гравця.

Серед комунікативних функцій людичної природи далі було вирішено виділити та позначити такі п'ять: ідентифікаційна, інформативна, експліцитно-апелятивна, імпліцитно-апелятивна, репліка-фідбек чи функція зворотного зв'язку.

Ідентифікаційна функція – комунікативна функція людичної природи, прагматичною метою якої є відрізнення суб'єктів та об'єктів внутрішньоігрового світу. Прикладом ідентифікаційної функції є імена персонажів, назви предметів та їх здібностей, назви локацій, квестів, дій тощо. Часто цю функцію у відеоігровому дискурсі виконують оніми. Дослідники віртуаліфонімів Т. Варбанець та М. Карпенко виділяють

чотирнадцять класів віртуалміфонімів, а саме: "віртуалміфоперсоніми (власні імена розумних істот), віртуалміфозооніми (назви тварин та нерозумних істот), віртуалміфотеоніми (назви надприродних істот), віртуалміфофітоніми (назви рослин), віртуалміфоетноніми (назви надприродних істот), віртуалміфотопоніми (назви локацій), віртуалміфоідеоніми (назви предметів духовної культури), віртуалміфохремотоніми (назви об'єктів), віртуалміфокосмоніми (назви небесних тіл), віртуалміфоергоніми (назви об'єднань віртуальних персонажів), віртуалміфохрононіми (назви подій чи відрізків часу), віртуалміфоуніверсоніми (назви вимірів, паралельних реальностей), віртуалміфоквестоніми (назви квестів, завдань) та віртуалміфоексеоніми (назви навичок та вмінь)" (Варбанець, 2020, с. 187; Карпенко, 2016, с. 56-57).

Інформативна функція – комунікативна функція людичної природи, прагматичною метою якої є надання гравцеві практичної інформації про суб'єктів та об'єкти віртуального світу гри для подальшої взаємодії гравця із ними. Під цим, на відміну від художнього опису, ми маємо на увазі інформацію, без усвідомлення якої проходження гри може бути ускладненим чи неможливим. Прикладом висловлювань, що мають інформативну функцію, найчастіше є різноманітні описи віртуальних предметів, характеристик персонажа тощо. Проілюструємо ідентифікаційну та інформативну функції висловлювань на *рис. 2*:

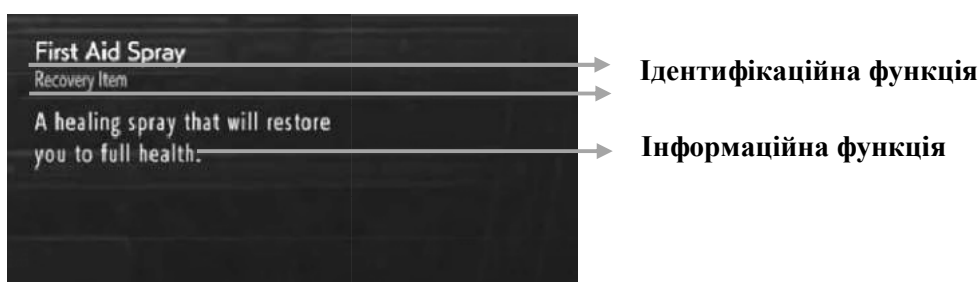


Рис. 2. Приклад висловлювань ідентифікаційного та інформаційного характеру (Carson, 2019).

Експліцитно-апелятивна функція – комунікативна функція людичної природи, прагматичною метою якої є побудити гравця до певної дії. Відеоігри "розкриваються за допомогою кінетичної взаємодії, а не прямого читання, перегляду чи прослуховування" (Ensslin, 2015, р. 2) – саме завдяки апелятивній функції кінетична взаємодія стає можливою. Під експліцитністю, чи безпосередньою доступністю для зовнішнього

спостереження, ми маємо на увазі реалізацію цієї функції явним, зрозумілим для гравця способом, найчастіше із одночасним повторенням усного повідомлення на екрані у письмовому вигляді, в коротшій формі, та часто із використанням засобів візуального модусу, таких як шрифт великого розміру чи яскравого кольору. Без усвідомлення такого повідомлення гравець не зможе пройти далі. Прикладами висловлювань, що мають експліцитно-апелятивну функцію є правила гри чи поточні завдання (див. *рис. 3*).

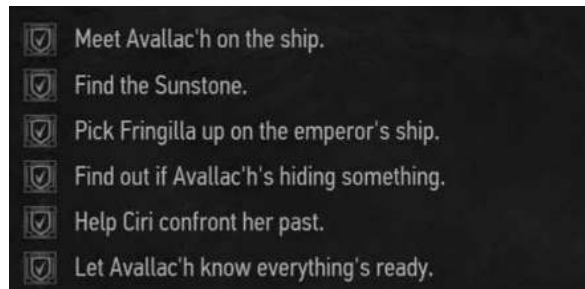


Рис. 3. Приклад висловлювань експліцитно-апелятивного характеру (CD ProjektRed, 2015).

Імпліцитно-апелятивна функція – комунікативна функція людичної природи, прагматичною метою якої також є спонукання гравця до певної дії чи застереження від неї, але виражене непрямим шляхом, на відміну від експліцитно-апелятивних висловлювань. Проілюструємо це на прикладі підказки з *рис. 4*: гравець знаходить предмет (зламаний ключ від автомобілю) та записку до нього, яка пояснює, що ключ більше не придатний до використання, але їм все ще можна відкрити двері та багажник. На відміну від експліцитно-апелятивного висловлювання, яке б напяму спонукало гравця вийти з будівлі, знайти парковку та натиснути на ключ, щоб визначити, до якого автомобіля він належить, а потім підібрати зі знайденого автомобіля наступний предмет, це висловлювання лише натякає гравцю на таку можливість, залишаючи пошук за ним. Також, на відміну від експліцитно-апелятивних висловлювань, які часто продовжують відображатися на екрані під час гри, ця підказка зникне, як тільки гравець закриє її. Отже, імпліцитно-апелятивна функція дозволяє відеоігровому тексту спонукати гравця до дії, зберігаючи при цьому пізнавальний елемент у грі. Також на *рис. 4* наведено приклад образотворчої комунікативної функції (художній опис самого предмета, який підкреслює, що дія відеогри відбувається у зруйнованому місті), яка належить до наративної природи.

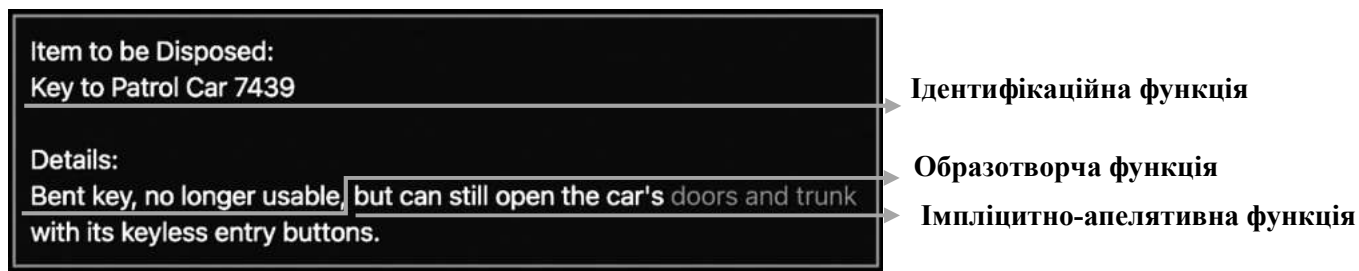


Рис. 4. Приклад висловлювання імпліцитно-апелятивного характеру (Carcom, 2019).

Оскільки відеоігровий дискурс є мультимодальним, імпліцитний апелятив також може виражатися через аудіальний модус (як-от шурхіт у сусідній кімнаті) чи візуальний модус (світло над дверями у темному коридорі), які натякають гравцеві, куди йти далі.

Репліка-фідбек, чи функція зворотного зв'язку – комунікативна функція людичної природи, прагматичною метою якої є відгук на дії гравця, наприклад їх підтвердження чи спростування. Прикладом її реалізації через вербальний модус може бути будь-яка репліка аватара гравця чи неігрового персонажа: наприклад, "Ти влучив!" після вдалого пострілу, чи "Спробуй ще раз" після невдалого. Втім, найчастіше гравець отримає ігровий відгук через інші модуси: візуальний (як-от галочка біля виконаного завдання, зміна кількості очок на екрані, хитання противника), аудіальний (крики, звук розбитого скла), тактильний (вібрація геймпада) тощо.

Далі розглянемо функції наративної природи. Відмітимо, що на відміну від людичних висловлювань, притаманних будь-яким відеоіграм, наративна природа зазвичай реалізується лише за наявності у відеоігрі детально проробленого віртуального світу.

Сюжетнотворча функція – комунікативна функція наративної природи, прагматичною метою якої є розкриття системи подій у відеоігрі. Висловлювання такого типу часто є підсумком того, що відбувалося "за кадром", між фрагментами сюжету, доступними гравцю для розкриття в реальному часі, як-от діалог на рис. 5, який не спонукає гравця до дії, а лише служить експозицією. Навіть якщо з будь-якої причини гравець не прослухає цей діалог, це не вплине на результат гри та не ускладнить її проходження, але вплине на його враження від історії.



Рис. 5. Приклад сюжетного діалогу (RockstarGames, 2018)

Образотворча функція – комунікативна функція наративної природи, прагматичною метою якої є розкриття образу персонажа, предмета, явища, локації чи епохи у грі. Наприклад, на *рис. 6* представлений фрагмент із сюжетного діалогу головного героя із другорядним, про якого протагоніст каже, що він "слизький, як вугор". Це не тільки допомагає окреслити образ другорядного героя як шахрая настільки брехливого, що на нього не можуть покластися навіть його спільники, але й характеризує головного героя як відвертого та прямолінійного.



Рис 6. Приклад висловлювання, що має образотворчу функцію (RockstarGames, 2018)

Втім, також зазначимо, що деякі висловлювання можуть нести в собі декілька комунікативних функцій, наприклад "*Both of them Callander boys is, or... was*" з *рис. 5* не лише висвітлює події гри, а й також допомагає створити мовленнєвий портрет (образ) персонажів через використання регіональних особливостей мовлення.

Іншим прикладом використання образотворчої функції є усний фоновий діалог (*англ. ambient dialogue*) у відеоіграх жанру "відкритий світ" – випадкові розмови несюжетних персонажів, які населяють ігровий всесвіт. Зазвичай такі діалоги не несуть смислового навантаження, але допомагають "оживити" віртуальну локацію та доповнити її образ через лексичні, граматичні, фонетичні особливості мовлення персонажів. За аналогією, до образотворчої функції також можна віднести будь-які фрагменти письмового

тексту, з якими може взаємодіяти гравець (записки, плакати, щоденники тощо), та які слугують лише для створення відчуття достовірності гри. Наприклад, уявимо, що персонаж опиняється в кабінеті лікаря та знаходить там вирвану сторінку з медичного довідника. Такий текст ніяк не впливає на проходження гри і не розкриває її сюжет – він є скоріше декоративним елементом, який підкреслює, де саме знаходиться гравець.

Композиційна функція – комунікативна функція наративної природи, прагматичною метою якої є композиційне членування відеогри як твору для легшого сприймання сюжету гравцем. При цьому ми маємо на увазі не лише наявність так званих "місій" у відеогрі та їхнє лінгвістичне оформлення, а й інші лінгвістичні засоби, що можуть допомогти гравцю відстежувати плин гри, особливо за відсутності її розподілу на місії чи квести. Висловлювання композиційної спрямованості також допомагають гравцеві краще керувати своїм часом у грі (наприклад, розуміючи, що сюжетна лінія скоро закінчиться, гравець вирішує завершити її перед тим, як переходити до наступних завдань), що можна було б тлумачити і як приклад людичної природи (за аналогією із переходом на новий "рівень"), але наше рішення віднести їх до наративної групи пояснюється тим, що літературні форми і кінематограф також використовують глави, розділи, серії тощо.

Наведемо приклади. *Рис. 7* повідомляє про початок фінальної сюжетної місії через текст інтерфейсу і також є прикладом експліцитно-апелятивної функції, який спонукає гравця закінчити незавершені завдання перед кінцем гри. *Рис. 8* є прикладом композиційної функції, поданої через репліку неігрового персонажа, яка також повідомляє, що незабаром гра закінчиться. Це повідомляється не напряду ("Можливо, ми вже не повернемося. Приготуйся") і може бути розглянуто також як висловлювання імпліцитно-апелятивного характеру, яке спонукає гравця зібрати будь-які предмети, що залишились на карті. Текст з *рис. 9* є прикладом членування сюжету гри за главами.

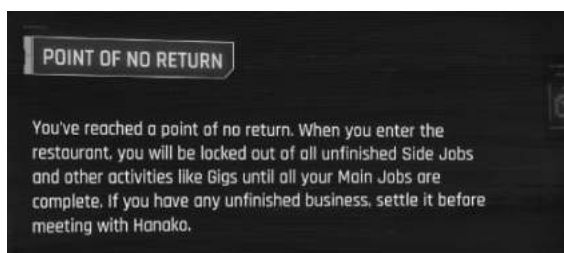


Рис 7. Приклад композиційної комунікативної функції (CDProjektRed, 2020)

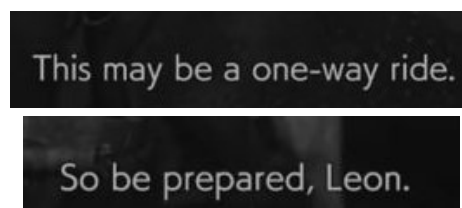


Рис 8. Приклад композиційної комунікативної функції (Capcom, 2019)



Рис 9. Приклад композиційної комунікативної функції (RockstarGames, 2018)

Висновки. Результати аналізу комунікативних функцій, притаманних внутрішньоігровим висловлюванням, дозволяють зробити такі чотири висновки:

1) Як було зазначено вище, висловлювання людичної природи скеровані на допомогу в проходженні гри, в той час як наративні – на естетичне задоволення гравця. Це означає, що проходження гри реалізується в першу чергу за рахунок висловлювань людичної природи, а наративні в деяких випадках можуть бути пропущені без втрати сенсу (за виключенням деяких жанрів ігор, як-от "інтерактивний фільм"). Прикладом цього є часте рішення розробників додати функцію "пропустити" для довгих кінематографічних сцен чи розмістити додаткові сюжетні елементи на записках, у щоденниках тощо, з якими гравець може і не взаємодіяти, якщо не має бажання.

2) Також варто відмітити, що висловлювання людичної природи притаманні усім відеоіграм, що використовують вербальний модус. Висловлювання ж наративної природи притаманні виключно відеоіграм, що використовують вербальний модус та мають сюжет, персонажів та детально розроблений внутрішньоігровий світ (предмети, локації, явища та їх описи), причому деякі відеоігри можуть мати лише деякі з цих елементів (наприклад, відеогра із великою кількістю художніх описів предметів, але без жодної репліки зі сторони аватара гравця, чи так званого "головного персонажа").

3) Через те, що відеоігри є мультимодальним явищем, а відеоігровий дискурс – видом мультимодального дискурсу, ті ж самі значення можуть бути виражені чи підкріплені іншими модусами: візуальним, аудіальним, тактильним тощо.

Вираження одного й того ж самого значення мультимодально може стати проблемою для спеціалістів з локалізації, якщо вони мають доступ лише до вербального тексту. М. О'Хаган і К. Мангірон описують процес локалізації сцени з японської гри "FinalFantasyX-2 (2003)", персонаж якої, відповідаючи на питання "Ти не віддаси це мені?", ствердно киває головою. Для японського гравця цей жест означає "правильно – я не віддам це", в той час як західна аудиторія тлумачила би його навпаки. Як зауважують автори, найлегшим та найдешевшим для компанії способом було б замінити питання на "Ти залишиш це собі?", але японські розробники вирішили створити окрему версію сцени, де персонаж заперечно хитає головою, спеціально для американського та європейського ринків (O'Hagan&Mangiron, 2013, p. 168).

4) По-четверте, комунікативні функції не виключають одна одну – одне й те ж саме висловлювання може нести в собі декілька функцій, як ілюструють приклади з *рис. 5, 7, 8*.

Перспективою подальших досліджень є вивчення особливостей розповсюдження вищеописаних комунікативних функцій у різних видах внутрішньоігрового тексту (усному та письмовому сюжетних текстах та тексті інтерфейсу) і текстах різних ігрових та наративних жанрів.

ДЖЕРЕЛА

1. Варбанець, Т.В. (2020). Онімний складник електронного дискурсу комп'ютерних ігор (Дис. канд. філ. наук). Одеса: ОНУ ім. І. І. Мечникова.
2. Гнатенко, Д., Венгер, Ю., Дружина, Т. (2020). Особливості перекладу англомовних комп'ютерних мультимедійних відеоігор. Науковий Вісник ПНПУ ім. К. Д. Ушинського, №31, 66–83.
3. Єльцова, С., Алаєва, Л. (2019). Локалізація комп'ютерних відеоігор. Науковий Вісник Міжнародного Гуманітарного Університету. Сер.: Філологія, 4(43), 60–63. <https://doi.org/10.32841/2409-1154.2019.43.4.14>
4. Карпенко М. Ю. (2016). Онімний простір Інтернету (на матеріалі англомовних сайтонімів). (Дис. канд. філ. наук). Одеса: ОНУ ім. І. І. Мечникова.
5. Карпенко, О., Варбанець, Т. (2021). Онімосфера комп'ютерних ігор. Науковий Вісник Ужгородського Університету. Серія: Філологія, 1(45), 244–249. [https://doi.org/10.24144/2663-6840/2021.1\(45\)](https://doi.org/10.24144/2663-6840/2021.1(45))
6. Dobrilova, T. How Much Is the Gaming Industry Worth in 2021?TechJury. Retrieved November 1, 2021, from <https://techjury.net/blog/gaming-industry-worth/#gref>
7. Bogost, I. (2007). Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001>
8. Ensslin, A. (2015). Discourse of Games. The International Encyclopedia of Language and Social Interaction, 1–6. <https://doi.org/10.1002/9781118611463.wbielsi154>
9. Ensslin, A., & Balteiro, I. (2021). Approaches to Videogame Discourse: Lexis, Interaction, Textuality. Bloomsbury Academic. <https://doi.org/10.5040/9781501338489>
10. Murray, J. (1997). Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace. The MIT Press. <https://doi.org/10.5860/choice.35-1342>

11. O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. John Benjamins Publishing Company. <https://doi.org/10.1075/btl.106>

МАТЕРІАЛИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Activision. (2017). *Call of Duty: Modern Warfare Remastered*.
Capcom. (2019). *Resident Evil 2*.
CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt*.
CD Projekt Red. (2020). *Cyberpunk 2077*.
Paradox Interactive. (2020). *Crusader Kings 3*.
Rockstar Games. (2018). *Red Dead Redemption 2*.

REFERENCES

1. Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/5334.001.0001>
2. Dobrilova, T. How Much Is the Gaming Industry Worth in 2021? TechJury. Retrieved November 1, 2021 from <https://techjury.net/blog/gaming-industry-worth/#gref>
3. Ensslin, A. (2015). Discourse of Games. *The International Encyclopedia of Language and Social Interaction*, 1–6. <https://doi.org/10.1002/9781118611463.wbielsi154>
4. Ensslin, A., & Balteiro, I. (2021). *Approaches to Videogame Discourse: Lexis, Interaction, Textuality*. Bloomsbury Academic. <https://doi.org/10.5040/9781501338489>
5. Hnatenko, D., Venher, Yu., Druzhyna, T. (2020). Osoblyvosti perekladu anhlo movnykh komp'uternykh multymediinykh videoihor. *Naukovyi Visnyk PNPУ im. K. D. Ushynskoho*, 31, 66–83. (in Ukrainian)
6. Karpenko M. Yu. (2016). *Onimnyi prostir Internetu (na materialy anhlo movnykh saitov)* [Ph.D. Thesis, ONU im. I. I. Mechnykova, Odesa] (in Ukrainian)
7. Karpenko, O., Varbanets, T. (2021). Onimosfera komp'uternykh ihor. *Naukovyi Visnyk Uzhhorodskoho Universytetu. Seriya: Filolohiia*, 1(45), 244–249. [https://doi.org/10.24144/2663-6840/2021.1\(45\)](https://doi.org/10.24144/2663-6840/2021.1(45))
8. Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. The MIT Press. <https://doi.org/10.5860/choice.35-1342>
9. O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. John Benjamins Publishing Company. <https://doi.org/10.1075/btl.106>
10. Varbanets, T.V. (2020). *Onimnyi skladnyk elektronnoho dyskursu komp'uternykh ihor* [Ph. D. Thesis, ONU im. I. I. Mechnykova, Odesa]. (in Ukrainian)
11. Yeltsova, S., Alaieva, L. (2019). Lokalizatsiia komp'uternykh videoihor. *Naukovyi Visnyk Mizhnarodnoho Humanitarnoho Universytetu. Ser.: Filolohiia*, 4(43), 60–63. <https://doi.org/10.32841/2409-1154.2019.43.4.14> (in Ukrainian)

RESEARCH MATERIALS

Activision. (2017). *Call of Duty: Modern Warfare Remastered*.
Capcom. (2019). *Resident Evil 2*.
CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt*.
CD Projekt Red. (2020). *Cyberpunk 2077*.
Paradox Interactive. (2020). *Crusader Kings 3*.
Rockstar Games. (2018). *Red Dead Redemption 2*.

Дата надходження статті до редакції: 10.02.2024
Прийнято до друку: 8.03.2024