

Стаття надійшла до редакції 19.05.2022 р.

Перевірено на плагіат 22.05.2022 р.

унікальність – 99,9%

<https://doi.org/10.17721/StudLing2022.20.84-95>

УДК 811.119

## ДИСКУРС ВІДЕОІГОР ЯК МУЛЬТИМОДАЛЬНЕ ЯВИЩЕ

*Анастасія Олегівна Шаламай, [shalamay.a.o@pdpu.edu.ua](mailto:shalamay.a.o@pdpu.edu.ua)*

*аспірантка кафедри західних та східних мов та методики їх викладання*

*Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського»*

*У статті розглянуто основні сучасні погляди на дослідження відеоігрового дискурсу: аналіз його як інтернет-дискурсу, електронного дискурсу чи мультимодального дискурсу. Метою дослідження є уточнення змісту поняття «відеоігровий дискурс», узгодження єдиного терміна на його позначення для уникнення термінологічної плутанини (між термінами «відеоігровий дискурс», «дискурс комп'ютерних ігор», «інтернет-дискурс» тощо) та обґрунтування найдоцільнішого підходу до вивчення внутрішньоігрового мовлення. Аналіз наукової літератури з теми зумовив вибір терміна «відеоігровий дискурс» як ключового. У результаті подальшого аналізу дискурс відеоігор було схарактеризовано як мультирівневе явище, яке включає різні види дискурсу залежно від адресатів та адресантів мовлення (розробників, гравців, ігрових журналістів тощо). Одним з цих рівнів є внутрішньоігрове мовлення, запрограмоване розробниками гри, найдоречнішим та найрозповсюдженішим підходом до вивчення якого в англійській науковій літературі є тлумачення відеоігрового дискурсу як мультимодального явища. На додаток до шести типових модусів, притаманних сучасним відеоіграм (аудіального, відео, вербального, жестового, просторового та тактильного), було введено сьомий модус – процедурний, який передбачає формування та передачу смислів за посередництва механіки гри та, на думку деяких авторів, заслуговує вважатися самостійним модусом, що підтверджується прикладами. Також у статті зазначено поліжанровість, інтермедіальність та трансмедіальність відеоігрового дискурсу; наведено тлумачення та приклади актуалізації цих понять.*

**Ключові слова:** *відеоігровий дискурс; дискурс відеоігор; дискурс комп'ютерних ігор; мультимодальність; мультимодальний текст; електронний дискурс; інтернет-дискурс.*

---

**VIDEOGAME DISCOURSE AS A MULTIMODAL ENTITY**

---

*Anastasiya O. Shalamay, [shalamay.a.o@pdpu.edu.ua](mailto:shalamay.a.o@pdpu.edu.ua)*

*PhD student at the Chair of Western and Oriental Languages and Language*

*Teaching Methodology*

*The state institution “K.D. Ushynsky South Ukrainian National Pedagogical University”*

*This article seeks to review contemporary approaches to researching videogame discourse, such as analyzing it as internet discourse, electronic discourse, or multimodal discourse. It also aims to define “videogame discourse”, distinguish the terms used to describe it in order to avoid terminological confusion (between the terms “videogame discourse”, “computer game discourse”, “internet discourse”, etc.) and to justify the most suitable approach to studying in-game text. The literature overview has shown that the term “videogame discourse” is the most fitting and commonly used out of the abovementioned terms. While videogame discourse is defined as a multilevel entity that encompasses several levels of discourse based on the senders and the receivers of the message (game developers, gamers, game journalists, etc.), this paper focuses primarily on the in-game text programmed by game developers. As video games are multimedia products, analyzing their discourse from a multimodal perspective appears to be the prevailing approach. In addition to the six modes typical of modern video games (i.e., aural, visual, linguistic, gestural, spatial and haptic), the article highlights the procedural mode, which represents creating and conveying meaning through gameplay mechanics. The paper also views videogame discourse as a polygenre, intermedial and transmedial entity, providing both definitions and examples of these terms.*

**Key words:** *videogame discourse; discourse of video games; discourse of computer games; multimodality; multimodal text; electronic discourse; internet discourse.*

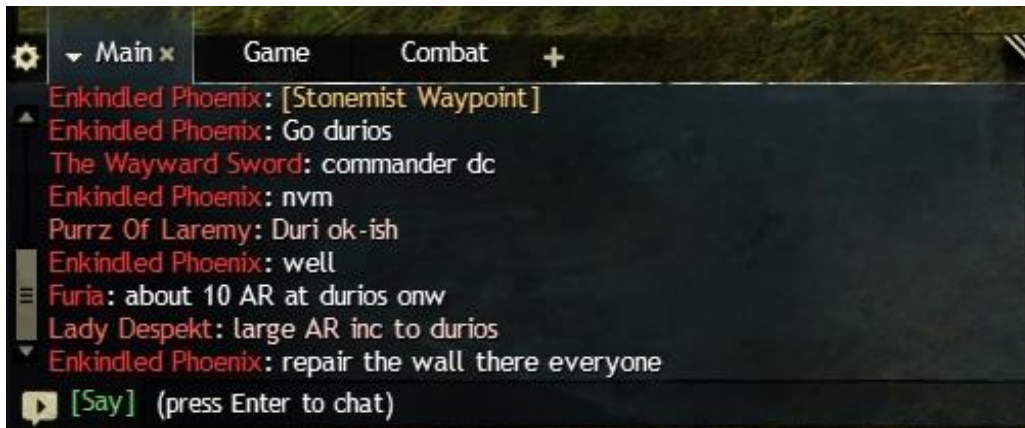
**Вступ.** Індустрія відеоігор є однією з найуспішніших медіаіндустрій сучасності. З початку пандемії COVID-19 ця галузь принесла більше прибутків ніж індустрії кіно та спорту разом узяті [Witkowski 2021]. Окрім того, все більше країн по всьому світу, включаючи Україну, визнають кіберспорт офіційним видом спорту [Міністерство молоді та спорту України 2020]. Такі успіхи відеоігрової галузі не лише привертають увагу гравців та професіоналів індустрії, а й зумовлюють актуальність нових напрямів досліджень, пов'язаних зі структурою відеоігор, їхньою культурою, онтологією та статистикою [Egenfeldt-Nielsen et al. 2016, p. 11]. Не є винятком і вивчення внутрішньоігрових текстів та дискурсу, що супроводжує обговорення відеоігор.

Утім, аналіз останніх досліджень і публікацій вітчизняних [Сльцова

та Алаєва 2019; Гнатенко, Венгер та Дружина 2020; Варбанець 2020; Карпенко та Варбанець 2021] і зарубіжних дослідників [Murray 1997; Bogost 2007; Gee 2013; Hawreliak 2021; Ensslin 2021] дозволяє зауважити, що серед вчених немає єдиної думки навіть стосовно основних питань вивчення відеоігрового дискурсу, а саме: 1) що підпадає під термін «дискурс відеоігор»; 2) який термін (як-от *дискурс відеоігор*, *дискурс комп'ютерних ігор*, *комп'ютерний дискурс* тощо) слід використовувати на його позначення, і чи можуть ці терміни вживатися синонімічно; 3) до якого ширшого типу дискурсу (*інтернет-дискурс*, *комп'ютерний дискурс* чи *дискурс мультимедіа*) належить дискурс відеоігор. **Метою статті** є надання відповіді на ці питання.

**Виклад основного матеріалу.** У практиці вітчизняних дослідників [Сльцова та Алаєва 2019; Гнатенко, Венгер та Дружина 2020; Варбанець 2020; Карпенко та Варбанець 2021] про дискурс відеоігор зазвичай говорять у контексті комп'ютерного, електронного чи інтернет-дискурсу, причому часто без чіткого виокремлення відеоігрового дискурсу в окремий напрям. Наприклад, Т. Варбанець [2020, с. 38] використовує термін «електронний дискурс комп'ютерних ігор», пояснюючи, що «цей дискурс реалізується за допомогою опосередковування електронними технологіями (у ситуаціях безпосереднього усного спілкування гравців)». С. Сльцова та Л. Алаєва [2019, с. 60], у статті, присвяченій локалізації комп'ютерних відеоігор (тобто перекладу ігор із лінгвокультурною адаптацією їхнього змісту), замість терміна «дискурс» використовують термін «феномен», говорячи про «феномен комп'ютерних відеоігор», що «є невід'ємною складовою частиною сучасного інтернет-дискурсу», і серед проблем якого «уважного ставлення потребує питання мовної локалізації» [там само, с. 60].

На наш погляд, тлумачення відеоігрового дискурсу ні як суто електронного дискурсу, ні як частини інтернет-дискурсу не є коректним. По-перше, не всі ігри дозволяють усне чи письмове спілкування гравців між собою – є також і однокористувацькі ігри. Отже, ми вважаємо, що терміни «електронний дискурс» чи «інтернет-дискурс» доцільно застосовувати лише для в онлайн-ових та багатокористувацьких іграх та лише для певної їх частини, а саме – для опису особливостей спілкування між гравцями. Втім, ці особливості не будуть обмежуватися лише маркерами, типовими для інтернет-дискурсу. Продемонструємо це нижче на прикладі фрагменту із чату онлайн-відеоігри (див. іл. 1).



**Ілюстрація 1. Фрагмент онлайн-чату із багатокористувацької онлайн-гри “Guild Wars 2” [https://wiki.guildwars2.com/images/a/a8/Full\_Chat\_Panel.jpg]**

На іл. 1 можна побачити, що онлайн-спілкування гравців включає в себе як типові риси інтернет-дискурсу (еліпсис; вільне вживання великої літери чи знаків пунктуації; друкарські помилки (“*onw (now)*”); вживання загальновідомих скорочень “*disconnected (dc)*”, “*never mind (nvm)*” тощо), так і риси специфічні для відеоігрового тексту: віртуалміфотопоніми та їх скорочення (“*Durios*”, “*Duri*”); іменники на позначення ролей гравців, що є типовими для жанру MMORPG (“*commander*”); іменники та їх скорочення на позначення здібностей чи атрибутів, типові для RPG ігор в цілому (“*resistance*” як складова “*agony resistance (AR)*”); кількісні показники, важливі для успіху у грі (“*10 AR*”); скорочення на позначення координованих дій гравців (“*incoming (inc)*”).

Таким чином, ми вважаємо доцільнішим вважати відеоігровий дискурс окремим видом дискурсу, певні частини якого взаємодіють із іншими дискурсами, наприклад із інтернет-дискурсом (див. іл. 2).



**Ілюстрація 2. Умовне зображення відносин між інтернет-дискурсом, відеоігровим дискурсом та онлайн-спілкуванням гравців**

Так само відеоігровий дискурс може взаємодіяти із комп'ютерним дискурсом (меню налаштування гри), дискурсом реклами (її промоматеріали), юридичним дискурсом (користувацька угода) тощо.

Схожої думки дотримуються зарубіжні дослідники. Так А. Енсслін в своєму визначенні «дискурсу відеоігор» виходить за рамки внутрішньоігрового тексту та спілкування гравців, та пропонує тлумачити його як широкий термін, що включає в себе так звані «рівні дискурсу» відповідно до адресатів та адресантів мовлення: 1) спілкування між гравцями щодо ігор за допомогою різних медіа- та комунікативних платформ; 2) дискурс професіоналів відеоігрової індустрії, наприклад, гейм-дизайнерів та розробників; 3) дискурс інших сторін, причетних до відеоігор, як-от ігрових журналістів, політиків, активістів, батьків тощо; 4) мовлення, що існує безпосередньо у відеоігрі, тобто створене її розробниками для подальшого сприйняття гравцями, як-от інтерфейс користувача, діалоги між персонажами, інструкції та ін.; 5) мовлення, що використовується в рекламі ігор, додаткових матеріалах, користувацьких угодах тощо [Ensslin 2011, p. 6]. Метою аналізу дискурсу відеоігор як напряду дослідження є «пошук спільних лексичних, морфологічних, прагматичних, конверсаційних, мультимодальних та інших властивостей та процесів, що відбуваються в соціальній сфері відеоігор протягом останніх років» [Ensslin 2011, p. 7]. На наш погляд, вищенаведене тлумачення відеоігрового дискурсу краще відображає різноманітність текстів, що формують цей вид дискурсу, та допомагає уникнути подальшої плутанини, як-от аналізу одного рівня дискурсу, застосовуючи при цьому результати досліджень іншого рівня.

Виникають труднощі й з погодженням єдиного терміна на позначення відеоігрового дискурсу. В працях зарубіжних вчених [Murray 1997; Bogost 2007; Gee 2013; Egenfeldt-Nielsen et al. 2016; Hawreliak 2021; Ensslin 2021] найчастіше можна зустріти термін “**videogame discourse**” чи “**discourse of videogames**” (тобто «відеоігровий дискурс» чи «дискурс відеоігор»), у той час як вітчизняні вчені переважно говорять про «комп'ютерні ігри» та використовують терміни «інтернет-дискурс» [Єльцова та Алаєва 2019; Гнатенко, Венгер та Дружина 2020] чи «електронний дискурс комп'ютерних ігор» [Варбанець 2020; Карпенко та Варбанець 2021].

Вище вже було з'ясовано, чому використання терміна «інтернет-дискурс» чи «електронний дискурс» на позначення усього відеоігрового дискурсу не видається коректним, але слід також уточнити різницю між

термінами «комп'ютерна гра» та «відеогра». Як пояснює Т. Варбанець, термін «електронний дискурс комп'ютерних ігор» вказує «на те, що всі пристрої, придатні для запуску ігрових програм є за архітектурною будовою комп'ютерами» [Варбанець 2020, с. 38]. На наш же погляд, використання термінів «відеоігровий дискурс» чи «дискурс відеоігор», розповсюджених в англійських дослідженнях, уявляється більш влучним. Термін «відеогра» замість «комп'ютерна гра» підкреслює включення і комп'ютерних, і консольних, і мобільних ігор у дискурс. Хоча усі ці пристрої дійсно є «комп'ютерами» за своєю будовою, спеціалісти з локалізації підтверджують, що платформа, на якій створена гра, має вплив на особливості її внутрішньоігрового тексту, як-от його обсяг чи технічну термінологію [O'Hagan & Mangiron 2013, p. 123]; а отже, розмежування між платформами є доцільним.

Визначившись із використанням терміна «відеоігровий дискурс», а також довівши, що відеоігровий дискурс не обов'язково є суміжним з інтернет-дискурсом чи електронним дискурсом, розглянемо інші підходи до його вивчення. Будь-яка відеогра є мультимедіа-продуктом, а отже, доречно розглядати її з позицій дискурсу мультимедіа. Дискурс мультимедіа, в свою чергу, є мультимодальним [Kress & Leeuwen 2001, p. 1; Lemke 2012, p. 79; Kress 2012, p. 30; Liebert & Metten 2013, p. 4336]. Такої ж думки дотримуються зарубіжні дослідники, які схильні розглядати дискурс відеоігор саме як мультимодальний [Gee 2013, p. 1; Hawreliak 2021, p. 229; Ensslin 2021, p. 3] та включають до нього такі модуси як аудіальний, відео, вербальний, жестовий, просторовий та тактильний. Усі із зазначених модусів, окремо чи сукупно, можуть продукувати та передавати певне значення. У той же час деякі дослідники виділяють ще один модус, притаманний виключно відеоігровому дискурсу: процедурний [Murray 1997, p. 274; Bogost 2007, p. 103; Hawreliak 2021, p. 229].

Процедурний модус – це запрограмований розробниками відгук ігрового світу на дії гравця, що несе в собі певне значення: розкриває особливості ігрового світу та його цінності, характер чи здібності персонажа тощо. «Процедурну риторичку можна розглядати як засіб, який дозволяє виразити правила гри через питання: які дії дозволяють чи потребують правила гри? Які дії вони заперечують? Які дії вони заохочують та карають?» [Hawreliak 2019, p. 231].

Для ілюстрації процедурного модусу наведемо два приклади із роботи Дж. Гавреляка [Hawreliak 2019, p. 228-229]. Автор аналізує гру «Mafia III», дія

якої розгортається в 1968 році у вигаданому місті Нью-Бордо (прототипом якого є Новий Орлеан) і протагоністом якої є представник змішаної раси Лінкольн Клей. В одній з місій відкритого світу персонаж заходить до ломбарду та негайно привертає увагу його власника, який погрожує викликати поліцію, якщо він не залишить приміщення. Гравцю зрозуміло, що це несправедливо, бо герой нічого не крав та не порушував спокій. Причиною такої реакції насправді є те, що, заходячи до ломбарду, гравець ігнорує сегрегаційний знак зовні, який забороняє вхід темношкірим. Другим прикладом є механіка часу відклику поліції у різних частинах міста – поліція приїжджає швидше на виклики в багаті, «білі» квартали. В обох випадках за рахунок процедурного модусу, тобто реакції гри на дії гравця, розкриваються проблеми расизму, притаманні США середини ХХ сторіччя.

Зауважимо, що перший приклад, який, за словами Дж. Гавреляка [там само] відбувається під час ігрової місії, виглядає безпосередньо як частина сценарію гри, а отже, можна сперечатися, що в такому випадку процедурний модус не обов'язково є притаманним виключно відеоіграм: романи та фільми теж мають сюжет чи сценарій, в якому персонажі чинять і реагують на будь-які дії, смисл яких можна тлумачити. Утім, у другому випадку, процедурний модус працює саме за рахунок «невидимої» механіки, реакції на спонтанну взаємодію гравця із середовищем гри. Він пов'язаний у першу чергу з геймплеєм гри, а не її наративом, хоча і сприяє його глибшому розумінню. Через це другий приклад процедурного модусу можна вважати більш влучним.

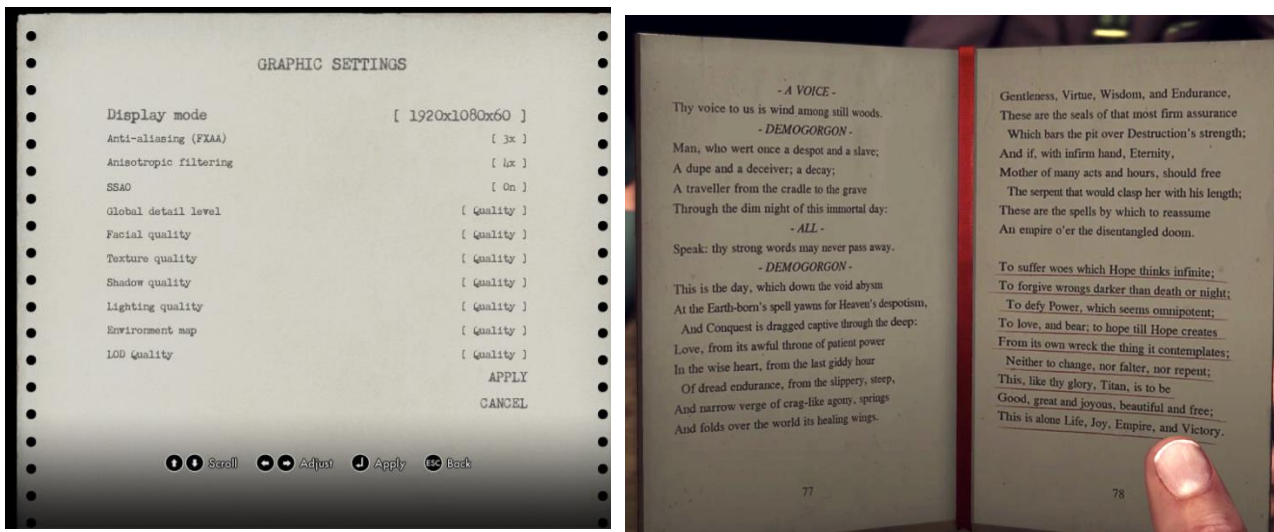
Також, на думку автора [Hawreliak 2019, p. 269], саме через розбіжності між наративом та процедурним модусом виникає так званий «людонаративний дисонанс». Цей термін було введено К. Хокінгом [Hocking 2007] для опису протиріч між тим, що гра транслює у сюжеті та у геймплеї, як-от невідкладна місія, яку насправді можна пройти після двох чи трьох інших.

Відмітимо, що аналіз відеоігор у термінах мультимодального дискурсу ускладнює неможливість сприйняття гри без зусиль та взаємодії зі сторони гравця. Тим не менш, А. Енсслін зауважує, що «незважаючи на процедурну природу відеоігор і те, що вони розкриваються за допомогою кінетичної взаємодії, а не прямого читання, перегляду чи прослуховування, ігри все одно мають текстову природу. Навіть правила гри подаються семіотичним шляхом: вербально та невербально. Інтерфейси ігор є виключно мультимодальними та містять численні репрезентації, як-от персонажів чи об'єктів» [Ensslin 2015,

р. 2].

Окрім мультимодальності відеоігрового дискурсу також відмітимо його **поліжанровість**. Наприклад, внутрішньоігровий текст гри може включати до себе такі жанри як меню налаштування, правила гри чи інструкції, таблиці очок, системні повідомлення, сценарний діалог тощо.

Для подальшого розмежування різних жанрів внутрішньоігрового тексту М. О'Хаган та К. Мангірон в своїх роботах використовують терміни «дієгетичний» та «недієгетичний» текст [O'Hagan & Mangiron 2013, p. 108]. Дієгетичним текстом є будь-який текст, що належить художньому світу гри, а недієгетичним – текст практичного чи інформативного характеру. Для ілюстрації цієї різниці наведемо приклади (див. іл. 3).



**Ілюстрація 3. Приклад технічного недієгетичного тексту (меню налаштування графіки) та художнього дієгетичного тексту (поема П. Б. Шеллі з відеогри “L.A.Noire” [Rockstar Games, 2011]**

Терміни «дієгетичний» та «недієгетичний» є, на нашу думку, дуже влучними, бо дозволяють чітко окреслити несхожий характер двох видів внутрішньоігрового тексту, які потребують різних підходів при їх перекладі. Меню налаштування графіки з іл. 3 насичене технічними термінами, які потребують від спеціаліста з локалізації пошуку чітких відповідників. Воно знаходиться поза віртуальним світом гри та носить суто практичний характер, тому є прикладом недієгетичного тексту. Другий же приклад з ілюстрації – поема П. Б. Шеллі «Звільнений Прометей», яка стає частиною детективного сценарію гри – є прикладом художнього дієгетичного тексту, переклад якого вимагає

творчого підходу. В цьому випадку для російської та німецької локалізацій були використані вже наявні переклади К. Д. Бальмонта та А. Вікенбурга.

Також на іл. 3 можна побачити приклад взаємодії відеоігри як художнього твору із іншим видом мистецтва – літературою, що свідчить про **інтермедіальність** відеоігрового дискурсу. Це підтверджує А. Енсслін, говорячи про посилення на грецьку чи скандинавську міфологію як ще один приклад інтермедіальності в відеоіграх [Ensslin 2015, p. 2-3]. В той же час, відеогра може не лише посилатися на інший твір, а й розширювати його всесвіт чи продовжувати його сюжет, для позначення чого А. Енсслін використовує термін «**трансмедіальність**» [там само] та наводить приклад роману «Володар пернів» та однойменні фільми та відеоігри. Інші ж дослідники використовують терміни «інтермедіальність» та «трансмедіальність» як синоніми [O’Hagan & Mangiron 2013, p. 71], та характеризують інтермедіальність відеоігор перш за все як «сучасну форму інтертекстуальності, продиктовану вимогами ринку» [Dovey & Kennedy 2006, p. 102]. Як приклад задоволення «вимог ринку» автори наводять привабливання певної, вже наявної аудиторії за допомогою так званих «спін-оффів» (прим.: новий твір, що має в центрі уваги допоміжного персонажа чи персонажів, які вже зустрічалися читачеві, глядачеві чи гравцеві в первинному творі) та «ігри за ліцензією (*licensed games*)» (прим.: ігри, які створюються на основі іншої інтелектуальної власності, як-от ігри за мотивами фільмів) [O’Hagan & Mangiron 2013, p. 72; McCarthy et al. 2005, p. 33].

Окрім інтертекстуальності, А. Енсслін також наголошує на важливості вивчення «контексту, гіпертексту, підтексту... та паратексту, що формують відеоігровий дискурс» [Ensslin 2019, p. 3]. Паратекстом є будь-який матеріал, що оточує основний твір, але не є його безпосередньою частиною, та найчастіше створений кимось іншим, але не автором [Oxford Languages 2021]. Зазвичай паратекст спрямований на те, щоб вплинути на сприйняття чи тлумачення твору, як-от передмова від редактора чи історико-літературний коментар. У відеоігровому дискурсі паратекстом можна вважати гайди чи інструкції до гри, рекламні матеріали [Ensslin 2015, p. 1], а також творчість гравців, як-от відеопроходження гри із власним коментарем [Ensslin 2011, p. 8].

**Висновки.** Під час дослідження було розглянуто різні підходи до вивчення відеоігрового дискурсу як явища у термінах інтернет-дискурсу, електронного дискурсу та мультимодального дискурсу. Також було розглянуто різні терміни на позначення цього явища, як-от *відеоігровий дискурс* чи *дискурс комп’ютерних ігор*. Аналіз наукової літератури з теми дає підстави вважати, що найвлучнішим терміном є саме «дискурс відеоігор», бо він підкреслює, що

відеоігри розробляються для різних пристроїв, наслідком чого є відмінності в технічній термінології ігор. Відеоігровий дискурс схарактеризовано як парасольковий термін, який може включати різні рівні, залежно від адресатів та адресантів мовлення: розробників, гравців, ігрових журналістів тощо. На рівні запрограмованого розробниками внутрішньоігрового мовлення, відеоігровий дискурс є мультимодальним, поліжанровим, інтермедіальним та трансмедіальним явищем. Доцільним є також розмежування внутрішньоігрового дискурсу на дієгетичний та недієгетичний, що підкреслює різний характер текстів, які належать чи не належать безпосередньо художньому світу відеоігор. **Перспективами подальших розвідок** є вивчення дискурсивних особливостей внутрішньоігрового мовлення на матеріалі відеоігор різних ігрових та наративних жанрів.

### Література:

1. Варбанець, Т.В. «Онімний складник електронного дискурсу комп'ютерних ігор». Дис. канд. філ. наук, Одеса: ОНУ ім. І. І. Мечникова, 2020.
2. Гнатенко, Д., Венгер, Ю., Дружина, Т. «Особливості перекладу англомовних комп'ютерних мультимедійних відеоігор». Науковий вісник ПНПУ ім. К. Д. Ушинського, №31, (2020): 66–83.
3. Єльцова, С., Алаєва, Л. «Локалізація комп'ютерних відеоігор». Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія., т. 4, №43, (2019): 60–63. <https://doi.org/10.32841/2409-1154.2019.43.4.14>
4. Карпенко, О., Варбанець, Т. «Онімосфера комп'ютерних ігор». Науковий вісник Ужгородського університету. Серія: Філологія., т.1, №45, (2021): 244–249. [https://doi.org/10.24144/2663-6840/2021.1\(45\)](https://doi.org/10.24144/2663-6840/2021.1(45))
5. Міністерство молоді та спорту України. «Комісія з визнання видів спорту проголосувала за визнання кіберспорту офіційним видом спорту в Україні». (б. д.). Головний сайт Міністерства молоді та спорту України, 2020. URL: <https://mms.gov.ua/news/komisiya-z-viznannya-vidiv-sportu-progolosuvala-za-viznannya-kibersportu-ofitsiyim-vidom-sportu-v-ukraini>
6. Bogost, I. "Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames" (Cambridge, MA: MIT Press, 2007), 464.
7. Dovey, J., & Kennedy H.W. "Game Cultures: Computer Games As New Media (Issues in Cultural and Media Studies)" (Open University Press, 2006), 171.
8. Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. "Understanding Video Games: The Essential Introduction" (Routledge, 2016), 387.
9. Ensslin, A. "The Language of Gaming" (Macmillan International Higher Education, 2011), 224.
10. Ensslin, A. "Discourse of Games. The International Encyclopedia of Language and Social Interaction" (Wiley-Blackwell, 2015), 1660.
11. Ensslin, A., & Balteiro, I. "Approaches to Videogame Discourse: Lexis, Interaction, Textuality" (Bloomsbury Academic, 2021), 336.
12. Gee, J.P. "Proactive design theories of sign use: Reflections on Gunther Kress," in M. Bock and N. Pachler (eds.), "Multimodality and Social Semiosis: Communication, Meaning-Making, and Learning in the Work of Gunther Kress" (New York: Routledge, 2013), 43-53.

13. Hawreliak, J. "On the Procedural Mode" in A. Ensslin & I. Balteiro (Eds.), "Approaches to Videogame Discourse: Lexis, Interaction, Textuality" (Bloomsbury Academic, 2021), 223-246.
14. Hocking, C. "Ludonarrative dissonance in Bioshock," Click Nothing (2007), URL: [http://clicknothing.typepad.com/click\\_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html](http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html) (accessed January 29, 2022).
15. Kress, G. "Multimodal discourse analysis" in The Routledge Handbook of Discourse Analysis (Routledge, 2012), 35-50.
16. Kress, G., & Leeuwen, V. T. "Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication (1st ed.)" (Arnold, 2001), 142.
17. Lemke, J. L. "Multimedia and discourse analysis" In The Routledge Handbook of Discourse Analysis (Routledge, 2012), 79-89.
18. Liebert, W., & Metten, T. "Multimodal text" in C. Chapelle (Ed.), The Encyclopedia of Applied Linguistics (Oxford: Blackwell Publishing, 2013), 4336-4338.
19. McCarthy, D., Curran, S., & Byron, S. "The Complete Guide to Game Development, Art, and Design" (Ilex, 2005), 192.
20. Murray, J. "Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace" (Cambridge: The MIT Press, 1997), 324.
21. O'Hagan, M., & Mangiron, C. "Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry" (John Benjamins Publishing Company, 2013), 374.
22. Oxford Languages (The Oxford English Dictionary, 2022). URL: <https://languages.oup.com/research/oxford-english-dictionary/>
23. Witkowski, W. "Videogames are a bigger industry than movies and North American sports combined, thanks to the pandemic." MarketWatch, 2021. <https://www.marketwatch.com/story/videogames-are-a-bigger-industry-than-sports-and-movies-combined-thanks-to-the-pandemic-11608654990>

### Список джерел ілюстративного матеріалу:

24. Фрагмент онлайн-чату із багатокористувачької онлайн-гри "Guild Wars 2". (б. д.). <https://wiki.guildwars2.com>. [https://wiki.guildwars2.com/images/a/a8/Full\\_Chat\\_Panel.jpg](https://wiki.guildwars2.com/images/a/a8/Full_Chat_Panel.jpg)
25. L.A. Noire. (2011). Rockstar Games.

### References:

1. Varbanets, T.V. "Onimnyi skladnyk elektronnoho dyskursu komp'uternykh ihor [The Onymic Contents of Electronic Discourse of Computer Games]". PhD thesis in Philology, Odesa: ONU named after I.I. Mechnikov, 2020. (In Ukr.)
2. Hnatenko, D., Venher, Iu., Druzhyna, T. "Osoblyvosti perekladu anhlomovnykh komp'uternykh multymediinykh videoihor [The Specifics of Translating English Computer Multimedia Games]". The Scientific Bulletin of South-Ukrainian National Pedagogical University, 31, (2020): 66–83. (In Ukr.)
3. Ieltsova, S., Alaieva, L. "Lokalizatsiia komp'uternykh videoihor [Localization of Computer Video Games]". The Scientific Herald of the International Humanitarian University. Philology Series, V. 4, 43, (2019): 60–63. <https://doi.org/10.32841/2409-1154.2019.43.4.14> (In Ukr.)
4. Karpenko, O., Varbanets, T. "Onimosfera komp'uternykh ihor [The Onymic Space of Computer Games]". The Scientific Bulletin of Uzhgorod University. Philology Series, V.1, 45, (2021): 244–249. [https://doi.org/10.24144/2663-6840/2021.1\(45\)](https://doi.org/10.24144/2663-6840/2021.1(45)) (In Ukr.)

5. The Ministry of Youth and Sports of Ukraine. “Komisiia z vyznannia vydiv sportu proholosuvala za vyznannia kibersportu ofitsiynym vydom sportu v Ukraini [The Sports Committee Approves Cybersports as a New Official Kind of Sport in Ukraine]”. The Ministry of Youth and Sports of Ukraine Website, 2020. URL: <https://mms.gov.ua/news/komisiya-z-vyznannya-vidiv-sportu-progolosuvala-za-vyznannya-kibersportu-ofitsiynim-vidom-sportu-v-ukraini> (In Ukr.)
6. Bogost, I. “Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames” (Cambridge, MA: MIT Press, 2007), 464.
7. Dovey, J., & Kennedy H.W. “Game Cultures: Computer Games As New Media (Issues in Cultural and Media Studies)” (Open University Press, 2006), 171.
8. Egenfeldt-Nielsen, S., Smith, J. H., & Tosca, S. P. “Understanding Video Games: The Essential Introduction” (Routledge, 2016), 387.
9. Ensslin, A. “The Language of Gaming” (Macmillan International Higher Education, 2011), 224.
10. Ensslin, A. “Discourse of Games. The International Encyclopedia of Language and Social Interaction” (Wiley-Blackwell, 2015), 1660.
11. Ensslin, A., & Balteiro, I. “Approaches to Videogame Discourse: Lexis, Interaction, Textuality” (Bloomsbury Academic, 2021), 336.
12. Gee, J.P. “Proactive design theories of sign use: Reflections on Gunther Kress,” in M. Bock and N. Pachler (eds.), “Multimodality and Social Semiosis: Communication, Meaning-Making, and Learning in the Work of Gunther Kress” (New York: Routledge, 2013), 43-53.
13. Hawreliak, J. “On the Procedural Mode” in A. Ensslin & I. Balteiro (Eds.), “Approaches to Videogame Discourse: Lexis, Interaction, Textuality” (Bloomsbury Academic, 2021), 223-246.
14. Hocking, C. “Ludonarrative dissonance in Bioshock,” Click Nothing (2007), URL: [http://clicknothing.typepad.com/click\\_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html](http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html) (accessed January 29, 2022).
15. Kress, G. “Multimodal discourse analysis” in The Routledge Handbook of Discourse Analysis (Routledge, 2012), 35-50.
16. Kress, G., & Leeuwen, V. T. “Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication (1st ed.)” (Arnold, 2001), 142.
17. Lemke, J. L. “Multimedia and discourse analysis” In The Routledge Handbook of Discourse Analysis (Routledge, 2012), 79-89.
18. Liebert, W., & Metten, T. “Multimodal text” in C. Chapelle (Ed.), The Encyclopedia of Applied Linguistics (Oxford: Blackwell Publishing, 2013), 4336-4338.
19. McCarthy, D., Curran, S., & Byron, S. “The Complete Guide to Game Development, Art, and Design” (Ilex, 2005), 192.
20. Murray, J. “Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace” (Cambridge: The MIT Press, 1997), 324.
21. O’Hagan, M., & Mangiron, C. “Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry” (John Benjamins Publishing Company, 2013), 374.
22. Oxford Languages (The Oxford English Dictionary, 2022). URL: <https://languages.oup.com/research/oxford-english-dictionary/>
23. Witkowski, W. “Videogames are a bigger industry than movies and North American sports combined, thanks to the pandemic.” MarketWatch, 2021. <https://www.marketwatch.com/story/videogames-are-a-bigger-industry-than-sports-and-movies-combined-thanks-to-the-pandemic-11608654990>