

УДК 811.161.2: 070: 06

DOI <https://doi.org/10.32447/2663-340X-2022-11.7>

ВЛИВ СУЧАСНОЇ ЛЕКСИКИ ІГРОВОГО КОМП'ЮТЕРНОГО ДИСКУРСУ НА МЕДІА ТА РОЗВАЖАЛЬНИЙ КОНТЕНТ

Вусик Ганна Леонідівна

кандидатка філологічних наук,

доцентка кафедри української мови та славістики

факультету філології та соціальних комунікацій

Бердянського державного педагогічного університету

вул. Шмідта, 4, Бердянськ, Запорізька область, Україна

Розвиток і впровадження сучасних комп'ютерних технологій у повсякденне життя призвели до створення абсолютно нових видів електронних розваг, які встигли стати важливою частиною української культури. Ставлення до відеоігор у різних країнах досить неоднозначне: дехто називає гру непередбачуваною та непродуктивною діяльністю з набором правил, а деякі розглядають її як форму медіамистецтва. Відеоігри залишаються доволі новою темою для лінгвістики. Актуальність дослідження пояснюється тим, що учасниками відеоігрового дискурсу є віртуальні мовні особи, які у процесі спілкування змінюють своє ставлення до часу, до моделі комунікації. У роботі доведено, що відеоігровий дискурс – це текст, що здійснює принцип зворотного зв'язку з символічною реальністю. Для відеоігрового дискурсу характерний усно-письмовий характер мовлення, широке використання розмовної, емоційно-експресивної лексики, мемів, відеоігрового сленгу, скорочень, англійських запозичень. Незважаючи на численні недоліки ігрового комп'ютерного дискурсу, досліджуваний вид комунікації посідає значне місце в житті сучасної людини.

Ключові слова: *лексика віртуального дискурсу, ігровий комп'ютерний дискурс, розважальний контент, Інтернет.*

Постановка проблеми в загальному вигляді та обґрунтування її актуальності.

На сучасному етапі спостерігається вплив ігрової індустрії на український розважальний контент і медіа. Відеоігри є популярними і доступними для населення різних країн світу. На нашу думку, ігрова індустрія надає сучасному суспільству величезну кількість жанрів щодо різноманітних відеоігор на будь-якій платформі. Нами спостерігається змагання у сфері комп'ютерних ігор як нового стимулу технологічного бізнесу. Усе більше в медіа рекламують комп'ютерні ігри не як «іграшку», а професійний спорт та великий бізнес.

Актуальність дослідження. З інтенсивним проникненням віртуальної реальності у повсякденне життя суспільства через соціальні мережі, інтернет-телебачення, відеоігри, спостерігається інтерес до комп'ютерного дискурсу. Дослідження цього феномену займаються як науковці, так і маркетологи, рекламники та політики. Віртуальний дискурс відкриває можливості для впливу на користувача, на його мовну картину світу. Отже, віртуальний дискурс стає оболонкою потужного інструменту впливу на свідомість користувачів.

Поширення та розвиток віртуального дискурсу, створили передумови для виникнення

суперечності між необхідністю вирішення загальних та вузькоспеціальних питань щодо застосування його в повсякденному житті. Це зумовило актуальність наукової розробки питань, пов'язаних з особливостями одного з ключових дискурсів усередині віртуального – комп'ютерно-ігрового.

Під комп'ютерно-ігровим дискурсом розуміється текст у ситуації спілкування, який має властивості віртуальної символічної реальності, яка створена на основі комп'ютерної техніки та реалізує принципи зворотного зв'язку з ігровими цілями, де реальне «Я» користувача пов'язується з «Я» віртуальним.

Треба зауважити, що недостатньо вивчені особливості мовлення комп'ютерно-ігрового дискурсу.

Мета дослідження – простежити вплив сучасної лексики ігрового комп'ютерного дискурсу на медіа та розважальний контент.

Для досягнення поставленої мети необхідно вирішити наступні завдання:

- 1) визначити види віртуального дискурсу;
- 2) з'ясувати сновні ознаками інтернет-комунікації;
- 3) описати вплив сучасної лексики ігрового комп'ютерного дискурсу на медіа та розважальний контент.

Об'єктом дослідження є комп'ютерно-ігровий дискурс як текст у ситуації спілкування під час анімаційних ігор у віртуальній реальності.

Нами були досліджені роботи за останні десять років, у яких розглядаються: жанри комп'ютерного спілкування (Вусик, 2012), особливості соціальних мереж як засобу комунікації у сучасному суспільстві (Малєєва, 2016), інтернет-середовище і формування гендерної ідентичності (Посохова, 2013), інформаційна культура як чинник психологічної і національної безпеки медіа суспільства (Петрунко, 2014), психологічні дослідження інтернет-залежності (Турецька, 2012; Камінська, 2015; Ісакова, 2011), кібер-булінг або агресія в інтернеті (Найдьонова, 2011), вплив інтернет-середовища на ідентичності користувачів (Петренко, 2013).

При вивченні цього питання більшість дослідників роблять паралелі між різними видами дискурсу, аналізують лінгвістичні категорії, виявляють загальні властивості віртуального або комп'ютерного дискурсу. Ми помітили, що дослідники здебільшого ставлять між двома цими поняттями знак рівності, роблячи акцент на особливостях писемного мовлення, креолізованих символів, що використовуються для позначення емоцій інших форм передачі невербаліки. Також розмежовують віртуальний дискурс від комп'ютерного, робить спробу розглянути мовну свідомість у контексті віртуального дискурсу та пропонує типологію жанрів віртуального дискурсу.

Ми хочемо зазначити, що цілісного дослідження комп'ютерно-ігрового дискурсу в психолінгвістичному аспекті, у контексті взаємопроникнення віртуального та реального світів досі не було.

У межах дослідження мовного матеріалу використовувалися лінгвістичні методи контекстуального та контент-аналізу, метод дефініцій, метод стилістичного аналізу.

Матеріалом для дослідження послужили тексти з сайтів, які були розраховані на рольові онлайн-ігри в режимі реального часу. Проаналізовано понад сотні ігрових чатів та форумів, вивчено близько 20 книг комп'ютерно-ігрової спрямованості. Також використовувалися тексти інтернет-форумів, присвячених комп'ютерним іграм, тексти авторських сторінок у соціальних мережах, дані лінгвістичних та енциклопедичних словників.

Практична цінність дослідження полягає у можливості використання результатів в університетських курсах психолінгвістики, лексикології, у розробці нових методів вивчення української мови за допомогою комп'ютерних ігор.

Поняття інтернет-комунікації пов'язується не лише з функціонуванням та розвитком Інтернету, але й з можливістю його використання для обговорення найрізноманітніших питань.

Кожен автор того чи іншого коментаря у соціальних мережах націлений на активне спілкування з іншими людьми.

Відмінною рисою міжособистісної інтернет-комунікації є персоналізація – це особистісно орієнтована взаємодія. Передбачається, що кожен із учасників інтернет-спілкування визнає унікальність свого партнера, бере до уваги особливості його емоційного стану, самооцінки, особистісних характеристик та розраховує на увагу.

Інтерес до проблеми адресованості чи спрямованості інтернет-комунікації здійснюється в межах таких напрямів, як семантичний, психолінгвістичний, когнітивний, соціолінгвістичний.

С. Коноплицький вважає, що у процесі сприйняття тексту інші інтернет-користувачі вступають у діалог з автором того чи іншого коментаря в соціальних мережах, під час якого «змінюються семіотичні основи мови, зокрема на рівні поглядів, ставлення до прагматичних установок інтернет спілкування; усе більше уваги приділяється конкретній особистості, яка сама вибирає зручну для неї форму висловлювання» (Коноплицький, 2007). Процес подібних змін у свідомості інтернет-користувачів пов'язаний із сприйняттям усіх рівнів мови.

Хочемо наголосити на тому, що під час інтернет-спілкування необхідно робити і вибір «тональності» розуміння. Користувач соціальних мереж, який залишає свої коментарі, завжди повинен вибирати «ключ» щодо розуміння співрозмовника. Діалог між автором того чи іншого коментаря в соціальних мережах та іншими користувачами спрямований на дискусію, досягнення взаєморозуміння, і водночас збереження своєї думки, своєї позиції (Акуліч, 2012).

Основними ознаками інтернет-комунікації, як частини інтернет спілкування, є наявність або відсутність обмежень щодо вибору лексики для вираження своєї особистісної думки з певного питання.

Спілкування у мережі стало невід'ємною частиною сучасної людини. Це пов'язано зі зростанням популярності різних віртуальних сайтів та розважальних ресурсів. Сьогодні практично неможливо уявити сучасну людину, яка не була б учасником інтернет-комунікації. У зв'язку з цим необхідно визначити, що ж розуміють під Інтернет-комунікацією.

Комунікація – це соціально зумовлений процес передачі та сприйняття інформації, як у міжособистісному, так і у масовому спілку-

ванні за допомогою різних вербальних і невербальних комунікативних засобів.

Використання традиційних механізмів комунікацій, таких як факс або телефон, сьогодні швидко замінюються новими технологіями – обмін миттєвими повідомленнями, використання електронної пошти, голосова та відеопередача через Інтернет.

Спілкування із застосуванням сучасних Інтернет-технологій отримало назву Інтернет-комунікації.

Інтернет-комунікація – це спілкування, у якому передача інформації відбувається каналами Інтернет.

При спілкуванні в мережі Інтернет можна виділити два основні види спілкування:

1. Спілкування у режимі реального часу:

- з одним співрозмовником;
- з великою кількістю користувачів одночасно.

2. Спілкування, у якому повідомлення надходять до адресата з відстрочкою:

- з одним співрозмовником;
- з великою кількістю користувачів одночасно.

Такі можливості інтернет-спілкування, як оперативність, швидкість і доступність зв'язку між користувачами на далеких і близьких відстанях, дозволяють використовувати Інтернет як інструмент для спілкування.

Можемо виділити такі особливості спілкування через Інтернет:

Внаслідок *анонімності* у мережі проявляється ризик у процесі спілкування – афективна розкутість, ненормативність (нецензурні вирази) та деяка безвідповідальність (сексуальні домагання).

2. Сильний вплив на уявлення про співрозмовника мають механізми *стереотипізації та ідентифікації*, а також встановлення процесу очікування щодо бажаних якостей партнера.

3. *Добровільність та бажаність* контактів. Це коли користувач добровільно зав'язує контакти, а також може перервати їх у будь-який момент.

4. *Важкість емоційного компонента* спілкування, що виражається у створенні спеціальних смайлів для позначення емоцій.

5. *Прагнення нетипової, ненормативної поведінки*. Найчастіше користувачі презентують себе позитивно, ніж за умов реальної соціальної норми.

За нашими спостереженнями, особи у віртуальному просторі можуть спілкуватися тільки за допомогою письмових текстів, що створюються в процесі реального часу, які впливають на спонтану розмову. Мова стає не тільки засо-

бом спілкування, а й засобом створення віртуальної дійсності.

В Інтернеті ви можете повністю відкрити себе, або стати обличчям протилежної статі. Вам не потрібно перейматися тим, як вас сприймуть інші. Усі уявлення ґрунтуються на тому, що ви показуєте, вони не бачать і не чують вас, і, виходячи з цього, вони не можуть зробити жодних припущень чи висновків. Усе, що вони бачать – це те, що ви пишете.

Отже, комунікація – це процес взаємодії мовних особистостей, із єдиною метою передачі, обміну, чи отримання інформації, що є необхідною для реалізації спільної діяльності, яка включає передачу повідомлення, мовне оформлення висловлювання, взаємне пізнання комунікантів. Учасники спілкування стають творцями мовлення віртуального простору. Незважаючи на письмове відтворення, інтернет-комунікація відрізняється спонтанністю, в якій відображається усне розмовне мовлення.

Хочемо зауважити, що Інтернет народжує нові форми мовної та міжкультурної комунікації. Виникнення віртуального середовища призвело до формування нових дискурсивних практик. Мова в новому середовищі зазнає великих змін. Окрім цього, зміна матеріального носія письмового тексту та каналів передачі інформації впливає на властивість самого тексту.

У роботах сучасних лінгвістів термін «комп'ютерний дискурс» вживається також у кількох значеннях – це й багатожанровий різновид публічного монологічного та діалогічного мовлення, що народжується в процесі «комп'ютерного спілкування», і так можуть називати всі тексти, які об'єднані загальною тематикою інформаційних технологій.

Ми простежуємо, що дискурс передбачає текст, на який впливають прагматичні, соціокультурні, психологічні фактори, саме це дозволяє говорити про те, що в Інтернеті формується нова галузь міжособистісної комунікації, яку називають комп'ютерним дискурсом.

Традиційний письмовий текст, потрапляючи у віртуальний інформаційний простір, змінюється: він набуває гіпертекстової форми. Фрагментарний гіпертекст, об'єднаний в єдине ціле може бути адекватно сприйнятий з екрана монітора, та реалізуватися в інтертекстуальність.

Зазвичай комп'ютерний дискурс набуває специфічних рис, які можна систематизувати:

- 1) електронний сигнал стає каналом спілкування;
- 2) віртуальність;
- 3) дистантність, тобто розділеність у просторі та в часі;

4) опосередкованість (оскільки здійснюється за допомогою технічного засобу);

5) високий рівень проникнення;

6) наявність гіпертексту;

7) креолізованість комп'ютерних текстів, що включає літерні, образно-зорові і образно-слухові компоненти;

8) статусну рівноправність учасників;

9) передача емоцій, міміки, почуттів за допомогою смайликів;

10) поєднання різних типів дискурсу;

11) специфічна комп'ютерна етика.

Комп'ютерний дискурс продукує власні жанри. Спілкування в чатах, форумах, гостьових книгах, конференціях, електронною поштою є досить специфічним явищем, що стирає межі між усною та письмовою формами комунікації. Але мова, яка використовується в комп'ютерному дискурсі, має особливість функціонування – вона вживається в письмовій формі. Природне письмове українське мовлення у сфері електронної комунікації характеризується адаптацією засобів розмовної мови (інтонація, тон, гучність) до письмової форми (підкреслення, виділення тексту кольором, великими літерами). Іншою важливою особливістю представлення тексту в електронному вигляді є використання різних паралінгвістичних засобів (малюнок, фотографія, а також шрифт, колір, графічні символи).

Отже, виникає нова форма мовної взаємодії – письмова розмовна мова, а з нею і нові мовні жанри. У сфері електронної комунікації вже виділяють такі жанри писемного мовлення: а) чат; б) форум; в) гостьова книга; г) віртуальний щоденник; д) блог.

Нова фактура мови в електронній комунікації інтерактивна, маніпулятивна, мультимедійна має структуру гіпертексту.

Цікавим є те, що віртуальний жанр не сприяє деталізації опису, який властивий традиційному письмовому мовленню. У зв'язку з цим, роль компенсаторних механізмів (що сприяють розумінню) виконують «смайлики» – графічні символи, що виходять у текстовому режимі і кирилиці, і латиниці на звичайній клавіатурі: (:-) – знак посмішки; :(– вираз несхвалення чи смутку; ;- – підморгування; 8(– здивування у поєднанні зі смутком; ;*) – поцілунок.

В електронному дискурсі відбувається складна взаємодія усного та текстового аспектів комунікації, результатом якого є комп'ютерний дискурс із новими структурними та стилістичними властивостями.

Гра – одна з головних і найдавніших форм естетичної діяльності, яку здійснюють заради

неї самої і яка доставляє її учасникам і глядачам естетичну насолоду, задоволення, радість.

Фундаментальним фактом комп'ютерних ігор є те, що вони існують для того, щоб у них грали. Із-поміж багатьох досліджень стосовно цієї тематики виділяють два основних питання: по-перше, чим комп'ютерна гра відрізняється від гри в її звичному розумінні, а, по-друге, як гравець ідентифікує себе під час процесу гри, а також, як використовує набутий досвід у реальному житті.

Ми аналізуємо не тільки поняття «дискурс», «віртуальний дискурс», «комп'ютерно-ігровий дискурс», а й досліджуємо історію розвитку комп'ютерних ігор, яка бере свій початок з другої половини ХХ століття. Наведемо офіційну статистику (наприклад, на сьогоднішній день у комп'ютерні ігри грають понад 1,8 мільярда геймерів), вибудовується розгалужена класифікація комп'ютерних ігор, представлених у сучасному інформаційному просторі.

Аналізуючи контент соціальних мереж, можна відзначити, що вони мають сильний вплив не тільки на дитячу психіку, але також і на психіку дорослих.

Комп'ютерно-ігровий дискурс було створено на основі комп'ютерної техніки та реалізує принцип зворотного зв'язку з ігровими цілями, який відрізняється від суміжних дискурсів вигаданою персоніфікацією та наявністю аватарів, високим ступенем азартності, змагань та людським (ігровим) характером.

За весь час, що починається від створення перших відеоігор та до сучасного часу, ігрова індустрія насичена різними подіями. Японська компанія Nintendo відродила ігрову індустрію, надала їй колосального розвитку та підняла планку якості до величезних вершин, та стала монополістом на ринку відеоігор.

Комп'ютерно-ігровий дискурс має: уснописьмовий характер, високий відсоток запозиченої лексики, велику кількість скорочень, наявність сленгу, професійного жаргону, широке використання експресивної лексики, символіку, креолізовані тексти чи меми.

Розглянемо особливості писемного мовлення, що використовуються в комп'ютерно-ігрових чатах, або так звана чатівська мова.

Сучасний комп'ютерно-ігровий дискурс характеризується:

1) зниженням нормативності (*чуєш, ск*);

2) емоційністю (*нуб* – новачок);

3) використанням скорочень, (*прив* – привіт, «+» – «згода»);

4) яскраво вираженою зневагою до орфографії та пунктуації (*куру варди ботл* – відсутність ком);

5) наявністю спеціального комп'ютерно-ігрового сленгу (*контроль його!*).

Інтеграція віртуальності та реальності спостерігається і в комп'ютерно-ігровому брендуванні, тобто використанні величезної кількості ігрової атрибутики – образів та цитат з ігор на футболках, брелків з ігровими символами, тематичних тортів.

На наш погляд, відеоігри поряд з негативними характеристиками (унікнення реальності та спілкування, втрата часу і зору тощо) спонукають людину до корисної та продуктивної діяльності.

Отже, відеоігри поступово стають невід'ємною частиною нашого життя, і здатні

симулювати, ефективно навчати, передати суть та посил художнього твору не гірше, ніж книжкова та відеопродукція.

Висновки і перспективи подальших досліджень. У процесі дослідження нам вдалося розмежувати поняття віртуального та комп'ютерно-ігрового дискурсу, вибудувати типологію комп'ютерних ігор, встановити та описати віртуальні властивості комп'ютерно-ігрового дискурсу, а також визначити лінгвістичну специфіку комп'ютерно-ігрового дискурсу. Перспективою подальших досліджень є визначення ролі інтернет-журналістики в сучасному медіа-просторі.

ЛІТЕРАТУРА

1. Акуліч М. Тролінг як феномен мережі Інтернет. *Соціологія: теорія, методи, маркетинг*. 2012. №3. С. 175–185.
2. Вусик А. Л. Основные жанры компьютерного общения. *Гуманитарий: актуальные проблемы науки и образования*. Саранск, 2012. № 4. С. 107–111.
3. Ісакова Т. О. Інтернет-залежність як новий феномен сучасного світу: сутність і проблеми: аналітична доповідь. Київ : НІСД, 2011. 47 с.
4. Камінська О. В. Чинники розвитку інтернет-залежності молоді. *Психологічні перспективи*. 2015. № 25. С. 65-75.
5. Коноплицький С. М. Соціальні аспекти комунікації в мережі Інтернет: феноменологічний аналіз: автореф. дис. ... канд. соціол. наук: спец. 22.00.01 / НАН України; Інститут соціології. Київ, 2007. 20 с.
6. Малєєва Н. С. Особливості соціальних мереж як засобу комунікації у сучасному суспільстві. *Зб. до II Всеукраїнської науково-практичної конференції студентів і молодих учених «Особистість як об'єкт психологічного впливу»*. Кривий Ріг, 2016. С. 86-89.
7. Найдюнова Л. А. Кібер-булінг або агресія в інтернеті: способи розпізнання і захист дитини. Методичні рекомендації. Серія: На допомогу вчителю. Вип. 4. Київ, 2011. 34 с.
8. Петренко О. С. Вплив інтернет-середовища на ідентичності користувачів. *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка (соціологічні науки)*. Луганськ, 2013. № 23 (282). С. 45–54.
9. Петрунько О. В. Інформаційна культура як чинник психологічної і національної безпеки медіа суспільства. *Теоретичні і прикладні проблеми психології*. 2014. № 3 (35). С. 63 -70.
10. Посохова В. В. Стили он-лайн спілкування інтернет-користувачів в повсякденній мережній діяльності. *Теоретичні і прикладні проблеми психології*. Вип. 3(33). Київ, 2013. № 8. С. 211-215.
11. Турецька Х. І. Психологічні чинники Інтернет-залежності. *Науковий вісник Львівського державного університету внутрішніх справ. Серія психологічна*. 2012. Вип. 2 (2). С. 95-104.

REFERENCES

1. Akulich, M. (2012). Trolinh yak fenomen merezhi Internet. [Trolling as a phenomenon of the Internet]. *Sotsiologiya: teoriya, metody, marketynh*, № 3, 175–185. [in Ukrainian].
2. Vusik, A. L. (2012). Osnovnyye zhanry komp'yuternogo obshcheniya [Main genres of computer communication]. In: *Gumanitariy : aktual'nyye problemy nauki i obrazovaniya*. Saransk, № 4, 107–111. [in Russian].
3. Isakova, T. O. (2011). *Internet-zalezhnist' yak novyy fenomen suchasnoho svitu: sutnist' i problemy: analitychna dopovid'* [Internet addiction as a new phenomenon of the modern world: essence and problems: an analytical report]. Kyiv : NISD. [in Ukrainian].
4. Kamins'ka, O. V. (2015). Chynnyky rozvytku internet-zalezhnosti molodi. [Factors in the development of Internet addiction of young people]. *Psykhologichni perspektyvy*, № 25, 65-75. [in Ukrainian].
5. Konoplyts'kyu, S. M. (2007). Sotsial'ni aspekty komunikatsiyi v merezhi Internet: fenomenologichnyy analiz. [Social aspects of communication on the Internet: phenomenological analysis]: avtoref. dys. ... kand. sotsiol. nauk: spets. 22.00.01 / NAN Ukrayiny; Instytut sotsiologiyi. Kyiv. [in Ukrainian].
6. Mal'yeyeva, N. S. (2016). Osoblyvosti sotsial'nykh merezh yak zasobu komunikatsiyi u suchasnomu suspil'stvi [Features of social networks as a means of communication in modern society]. *Zb. do II Vseukrayins'koyi nauково-praktychnoyi konferentsiyi studentiv i molodykh uchenykh «Osobystist' yak ob'yekt psykholohichnoho vplyvu»*. Kryvyy Rih, 86-89. [in Ukrainian].

7. Nayd'onova, L. A. (2011). Kiber-bulinh abo ahresiya v interneti: sposoby rozpoznavannya i zakhyst dytyny. *Metodychni rekomendatsiyi. Seriya: Na dopomohu vchytelyu*. [Cyber-bullying or aggression on the Internet: ways to recognize and protect the child. Guidelines. Series: To help the teacher]. Kyiv, issue 4. [in Ukrainian].

8. Petrenko, O. S. (2013). Vplyv internet-seredovyscha na identychnosti korystuvachiv. [The influence of the Internet environment on the identity of users]. *Visnyk Luhans'koho natsional'noho universytetu imeni Tarasa Shevchenka (sotsiologichni nauky)*. Luhans'k, № 23 (282), 45–54. [in Ukrainian].

9. Petrun'ko, O. V. (2014). Informatsiyna kul'tura yak chynnyk psykholohichnoyi i natsional'noyi bezpeky media suspil'stva [Information culture as a factor in the psychological and national security of the media society]. *Teoretychni i prykladni problemy psykholohiyi*, № 3 (35), 63–70. [in Ukrainian].

10. Posokhova, V. V. (2013). Styli on-layn spilkuvannya internet-korystuvachiv v povsyakdenneyi merezhniy diyal'nosti [Styles of online communication of Internet users in everyday networking]. *Teoretychni i prykladni problemy psykholohiyi*, issue 3(33), № 8, 211-215. [in Ukrainian].

11. Turets'ka, Kh. I. (2012). Psykholohichni chynnyky Internet-zalezhnosti [Psychological factors of Internet addiction]. *Naukovyy visnyk L'vivs'koho derzhavnoho universytetu vnutrishnikh sprav. Seriya psykholohichna*, issue 2 (2), 95-104. [in Ukrainian].

THE INFLUENCE OF MODERN VIDEO GAME LANGUAGE AND DISCOURSE ON MEDIA AND ENTERTAINMENT CONTENT

Vusyk Hanna Leonidivna

Candidate of Philological Sciences,

Associate Professor of the Department of Ukrainian Language and Slavic Studies,

Faculty of Philology and Social Communications

Berdiansk State Pedagogical University

4, Schmidt Str., Berdiansk, Zaporizhzhia region, Ukraine

The development and introduction of modern computer technology in everyday life have led to the creation of completely new types of electronic entertainment, which has become an important part of Ukrainian culture. The attitude to video games in different countries is quite ambiguous: some call the game a fictional, unpredictable, and unproductive activity with a set of rules, and some see it as a art form and expression. Video games remain a fairly new topic for linguistics. The relevance of the study is explained by the fact that the participants in the video game discourse are virtual language individuals who are in the process of communication change their attitude to time, to the model of communication. The paper proves that video game discourse is a text that is a symbolic reality that implements the principle of feedback in video game discourse. Video game discourse is characterized by the oral and written nature of speech, extensive use of colloquial, emotionally expressive vocabulary, creolized texts, memes, video game slang, abbreviations, and English borrowings. Despite the many shortcomings of virtual discourse, and video games, in particular, the studied type of communication in the life of modern man occupies a significant place and significantly affects the development of his personality.

Key words: *vocabulary of virtual discourse, game computer discourse, entertaining content, Internet.*