

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н. Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра теории, истории языка и прикладной лингвистики

**Терминологическая система массовой многопользовательской
онлайн-игры «World of Tanks» в контексте общения малой группы
АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ**

студентки 4 курса 411 группы
направления 45.03.01 «Филология» (профиль «Отечественная филология
(Русский язык и литература)»)

Института филологии и журналистики

Ситник Таисии Андреевны

Научный руководитель:

Доц. по кафедре теории, истории языка
и прикладной лингвистики, к.ф.н.

Т. Н. Медведева

Зав. кафедрой:

Профессор по кафедре теории, истории языка
и прикладной лингвистики, к.ф.н., д.ф.н.

О. Ю. Крючкова

Саратов 2020

ВВЕДЕНИЕ

В современном обществе всё более возрастает не только роль интернета, но и игровой индустрии. На данный момент она, а точнее — игровая лексика отдельных игр ещё мало изучена. Отдельные работы, посвящённые этому вопросу, публикуются в научных журналах примерно с 2010 года, однако крупных исследований, посвящённых языку многопользовательских онлайн-игр, в России нет.

Объектом данного исследования являются игровая индустрия и интернет-сфера, рассмотренные с лингвистической точки зрения, а **предметом** — терминосистема массовой многопользовательской онлайн-игры World of Tanks.

Целью данной работы является изучение функционирования русскоязычной игровой лексики массовой многопользовательской онлайн-игры World of Tanks в малой группе. Основные **задачи**:

1. Изучить литературу, посвящённую социолингвистике и интернет-лингвистике, дать определения основным понятиям данных наук, используемым в исследовании: социолект, идиолект, языковая личность, малая социальная группа.
2. Определить особенности интернета как лингвистического пространства и процесса виртуальной коммуникации в гейм-среде, в частности — в сфере массовых многопользовательских онлайн-игр.
3. Выявить состав игровой лексики, дать определения понятиям сленг и термин.
4. Изучить правила упорядочивания терминологической системы.
5. Проанализировать и систематизировать собранную игровую лексику, выявить её особенности.
6. Составить сборник терминов и игрового сленга «World of Tanks».

Методы работы: метод сплошной выборки, сравнительно-сопоставительный метод, метод качественного и статистического многомерного анализа (метод классификации), описательный метод.

Материалами данного исследования являются лексические единицы, специфичные для малой социальной группы русскоязычного сообщества многопользовательской игры World of Tanks, среди которых:

- более 150 уникальных названий игровой техники;
- около 50 номинаций игроков;
- более 100 уникальных наименований игрового процесса.

Данный материал был собран в течении двух лет (с 2018 по 2020 год) в процессе наблюдения за малой группой игроков World of Tanks как во время игры, так и при личном общении. Также были использованы сведения, полученные в процессе общения с игроками ранее (в период с 2011 по 2017 год).

Работа состоит из введения, двух глав и выводов по ним, заключения, списка использованной литературы и приложения. В первой главе рассматриваются теоретические вопросы, связанные с социолингвистикой и интернет-лингвистикой, особенностями виртуальной коммуникации, спецификой игровой лексики. Во второй главе исследуется собранный материал. В приложении содержится сборник терминов и игрового сленга массовой многопользовательской онлайн-игры «World of Tanks».

ГЛАВА 1. Теоретические аспекты виртуальной коммуникации в интернет- и гейм-среде

1.1 Социолингвистика как наука о языке

Разнообразие языка в социальном отношении, наблюдаемое с давних времён, лишь в середине XX века породило в научной лингвистической среде новый термин, введённый в обиход американским социологом Г. Карри — **социолингвистика** (от лат. *societas* — «общество» и *lingua* — «язык»).

Обусловленность языковых явлений явлениями социальными получила своё начальное развитие и поддержку в исследованиях учёных России (И. А. Бодуэн де Куртенэ, Е. Д. Поливанов, Л. П. Якубинский,

В. М. Жирмунский, Г. О. Винокур и др.) и некоторых европейских стран [Беликов, Крысин 2001: 7].

Объект социолингвистики — язык в его функционировании. А поскольку язык функционирует в обществе, обладающем определённой социальной структурой, постольку и можно говорить о социолингвистике как о науке, исследующей язык в социальном контексте [Беликов, Крысин 2001: 9].

1.2 Интернет-лингвистика

Интернет-лингвистика — направление в языкознании, занимающееся изучением особенностей функционирования и развития естественного человеческого языка в глобальном интернет-пространстве, изучением лингвистического поведения виртуальной языковой личности в ходе коммуникации на естественном языке в электронной (цифровой) среде [Ахренова 2013: 25].

В 2005 году была выделена как новое направление в современной лингвистике Дэвидом Кристалом [Crystal 2005: 1], которое отразилось и в работах некоторых российских учёных-языковедов: Е. И. Горошко [Горошко 2007], Л. Ф. Компанцевой [Компанцева 2009], Н. А. Ахреновой [Ахренова 2013]. Характер нового лингвистического направления определялся как интегрированный.

1.3 Социолект и идиолект как базовые социолингвистические понятия

Социальный диалект, он же — социалект/социолект, социальный жаргон, социальный вариант языка, — совокупность языковых особенностей: лексических, фразеологических, присущих той или иной социальной группе: профессиональной, сословной, возрастной — в пределах того или иного национального языка [Жеребило 2011: 209]. В отечественной лингвистике проблемами социальных диалектов занимались В. В. Виноградов,

В. М. Жирмунский, Н. М. Каринский, Б. А. Ларин, Е. Д. Поливанов, В. Д. Бондалетов и другие.

По модели термина «диалект» был создан специальный новый термин, обозначающий индивидуальный вариант языка — **идиолект** (от греч. ἴδιος — «свой, своеобразный, особый» и [диа]лект) — совокупность фонетических, грамматических, лексических и стилистических особенностей речи отдельного носителя языка [Жеребило 2011: 86; Словарь социолингвистических терминов, 2006: 73]. В отечественной лингвистике большой вклад в изучение идиолектов внесли А. М. Пешковский, В. В. Виноградов, А. А. Шахматов, В. М. Жирмунский, Р. О. Якобсон, Б. М. Эйхенбаум, М. М. Бахтин и другие [Богданова 2011: 99-100].

1.4 Языковая личность, методы её изучения

Языковая личность — любой носитель того или иного языка, охарактеризованный на основе анализа произведённых им текстов с точки зрения использования средств данного языка для отражения окружающей действительности. Впервые понятие языковой личности было зафиксировано в книге В. В. Виноградова «О художественной прозе» (1930), а в научный оборот оно вошло лишь в конце 80-х гг. после публикации книги Ю. Н. Караулова «Русский язык и языковая личность» (1987) [Азимов, Щукин 2009: 362].

Классифицирование многокомпонентного набора языковых способностей индивида может происходить как по видам речевой деятельности (говорение, письмо, чтение), так и по уровням языка [Караулов 2010: 26]. Поэтому выделяется три уровня анализа языковой личности: «нулевой» (семантический), первый (когнитивный) и второй (мотивационный).

1.5 Виртуальная языковая личность как разновидность языковой личности

В виртуальной среде реализует себя **виртуальная языковая личность**, которая строится на базе реальной языковой личности и обладает

специфичными коммуникативными компетенциями (энциклопедической, лингвистической и интерактивной) [Гермашева 2014]. Является специально сконструированным образом со специфичным ролевым поведением и выполняющим определённые функции в интернет-пространстве [Ляшенко, Гринкевич 2017: 93-95].

1.6 Особенности виртуальной коммуникации

Дистанционное общение при помощи различных телекоммуникационных систем, сетевых и компьютерных программ определяется термином **«виртуальная коммуникация»** и обладает рядом характеристик (анонимность, дистантность, интерактивность, опосредованность и др.), имеет свои положительные и отрицательные следствия. Основные правила, регламентирующие виртуальную коммуникацию: простота и удобство.

Особенности виртуальной коммуникации стали причиной активного создания и развития виртуальных сообществ (веб-сообществ): групп людей, объединённых общими, часто нестандартными интересами, общающихся преимущественно через интернет. Термин был введён в 1993 году Г. Рейнгольдом в книге «Virtual community» [Ахренова 2015: 51].

Так как любой человек может стать участником виртуальной коммуникации, её результатом становится выработка единых и универсальных способов и стилей взаимодействия.

1.7 Коммуникация в сфере многопользовательской онлайн-игры

Развитие и особенности интернет-коммуникаций наиболее удобно наблюдать на примере **массовой многопользовательской онлайн-игры** (англ. Massively Multiplayer Online Game, ММО, ММОГ). Это сетевая компьютерная игра, в которую одновременно играет большое количество игроков (не менее нескольких десятков, чаще тысячи, иногда сотни тысяч).

Коммуникация внутри какой-либо игры имеет свои особенности: это объединение общей игровой тематикой (объединение геймплеем) и наличие специфической лексики («словаря геймера»).

Для анализа игровой лексики мы остановили выбор на одной из самых популярных в настоящее время в России игр — **World of Tanks** (сокр. WoT, в переводе с англ. «мир танков»). Это клиентская массовая многопользовательская онлайн-игра в реальном времени в жанре аркадного танкового симулятора в историческом сеттинге Второй мировой войны, вышедшая в 2010 году под руководством белорусской студии Wargaming.net.

1.8 Язык геймеров как разновидность молодёжного сленга

Основную массу активной игровой аудитории составляют подростки, которые в процессе общения в большинстве случаев используют **сленг** (с англ. slang) — совокупность жаргонизмов, составляющих слой разговорной речи, отражающей грубовато-фамильярное, иногда юмористическое отношение к предмету речи [Лингвистический энциклопедический словарь 1990].

Игровой сленг обладает рядом особенностей: краткостью и эмоциональностью [Зияитдинов 2013: 80].

Если знание игровой терминологии характеризует носителя подсистемы как опытного, увлечённого игрока, то владение игровым жаргоном указывает на его включённость в игровое сообщество на неформальных основах [Петров 2011: 302].

1.9 Понятие малой и большой социальной группы

Основное деление социальных групп происходит по критерию наличия или отсутствия регулярных непосредственных контактов между членами группы [Беликов, Крысин 2001: 126]: выделяют **большие** и **малые социальные группы**. Основным критерием выделения малой социальной группы является наличие межличностных контактов, порождающих эмоциональные отношения между членами данной группы, в то время как

большая социальная группа характеризуется необязательностью непосредственного контакта между участниками, чья принадлежность к группе основана на некоторых объективных признаках.

В данной работе всё игровое мировое сообщество World of Tanks, а также совокупность пользователей русскоязычного сервера выступают в качестве больших социальных групп. Взвод, состоящий из нескольких игроков, осуществляющих личное взаимодействие, является малой социальной группой.

1.10 Понятие термина, терминологии и терминологической системы

Основной состав игровой лексики — **игровая терминология**, то есть лексика, официально номинирующая свойственные только данной игре предметы и отношения между ними.

Терминологические единицы и вопросы, связанные с ними, рассматривались в работах многих отечественных лингвистов: Д. С. Лотте, Г. О. Винокура, С. В. Гринёва, В. М. Лейчика, А. А. Реформатского, С. Д. Шелова и других. Несмотря на многообразие дефиниций термина, все учёные сходятся в том, что **термин** — «слово или словосочетание, обозначающее понятие специальной области знания или деятельности. Термин входит в общую лексическую систему языка, но лишь через посредство конкретной терминологической системы (терминологии)» [Лингвистический энциклопедический словарь 1990].

Термин как языковая единица рассматривается в нескольких аспектах: семантический (содержание), структурный (строение), прагматический (функционирование) [Горностаев 2016: 190].

Системность терминов обуславливает их тесную взаимосвязь друг с другом и объединение в структурированную организацию определённой отрасли знания, которую исследователи называют «**терминология**» (К. Я. Авербух, С. Г. Казарина, Р. Ю. Кобрин, В. Ф. Новодранова, В. Н. Прохорова) или «**терминосистема**» (Н. В. Виноградова, М. Н. Озолина,

И. А. Пушкарева, А. К. Сулейманова, И. Б. Тихонова) [Шарафутдинова 2016: 169].

На наш взгляд, в игровом пространстве понятия терминологии и терминосистемы можно рассматривать как синонимические, понимая под ними упорядоченную совокупность терминов сферы человеческой деятельности.

1.11 Упорядочивание терминологической системы

Процесс упорядочивания терминов является центральным в терминологической работе. Он складывается из ряда этапов:

- собственно отбор терминов;
- систематизация понятий по категориям и построение классификационных схем понятий;
- анализ терминологии (семантический, этимологический, функциональный, диахронический);
- нормализация терминов (оптимизация и унификация);
- кодификация полученной терминосистемы [Карапетьян 2007: 121-122].

ГЛАВА 2. Особенности терминологической системы World of Tanks

В данной главе был исследован и систематизирован материал (лексические единицы), собранный в процессе написания данной работы, на основе которого был создан сборник терминов и игрового сленга многопользовательской онлайн-игры «World of Tanks».

Было рассмотрено четыре существующих в интернете словаря игровой лексики World of Tanks, созданных игроками, проанализирован их состав с точки зрения требований современной лексикографии для учёта ошибок при создании нового словаря.

Была дана краткая характеристика малой социальной группы игроков World of Tanks с точки зрения межличностных отношений, проявления общего интереса (собственно игры) и языковой однородности.

Лексические единицы, зафиксированные в процессе сбора материала, были проанализированы и отобраны по критерию специфичности для World of Tanks, а также по критериям использования в широких кругах непосредственно игроками, блогерами и официальными информационными порталами. Каждый отобранный термин был нормализован — устранена синонимичность, отобрана наиболее предпочтительная форма, а также уточнено содержание.

Все лексические единицы были разделены на четыре крупные лексико-тематические группы (категории): «Танки», «Игроки», «Игровой процесс» и «Прочее», также состоящие из нескольких подпунктов по оттенкам значения.

Так, в категории «Танки», по большей части определяющей специфику игровой лексики всей игры, содержатся названия конкретных моделей (на основе визуальных ассоциаций, специфического прочтения официального названия, перевода и транскрипции), названия общего типа/класса (в основном — аббревиатуры), деталей техники, а также другие наименования (на основе технических характеристик, участия в бою).

В категорию «Игроки» вошли номинации, оценивающие общий уровень игрока (как положительно, так и отрицательно), характеризующие его по поведению во время боя (с точки зрения занятой позиции, конкретной тактики и иных действий) и указывающие на его предпочтения (в каком-либо классе техники, по общей вовлечённости в игру), а также иные номинации, связанные с участием в тестированиях и обращённые к разработчикам игры.

В категории «Игровой процесс» содержатся следующие группы: боевая локация (типы карт и их особенности), режимы игры, ведение и характеристики боя (основные тактики), нанесение боевых повреждений, виды снарядов (большинство из которых — сокращения) и ангар (вся доступная игроку внутренняя информация).

В категорию «Прочее» вошли внутриигровая валюта, изменения разработчиками характеристик танка, типы аккаунтов, аббревиатуры (наиболее распространённые и специфичные для World of Tanks), модификация игрового интерфейса. Для каждой лексической единицы на основе собранного материала

и анализа интернет-источников, связанных с World of Tanks, был составлен пример употребления во внутри- или околоигровом пространстве.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Данное исследование было призвано продолжить работу, начатую российскими лингвистами в изучении игровой лексики. Профессиональная и личностная заинтересованность в материале позволила с энтузиазмом выполнить поставленные задачи и достигнуть цели, а также наметить положительные перспективы дальнейшей работы.

Изучение специфики общения малой группы, являющейся частью гейм-сообщества массовой многопользовательской онлайн-игры World of Tanks, и используемой ими уникальной игровой лексики позволило сделать выводы о том, что в игре успешно развивается своя собственная терминосистема, во многом отличная от терминосистем других многопользовательских игр, а также от общего интернет- и гейм-сленга. Составление сборника World of Tanks позволило систематизировать функционирующие в игровом сообществе лексические единицы, а так как большинство из них являются уникальными, их анализ и фиксация в кодификаторе представляют особый лингвистический интерес. Как было сказано ранее, в дальнейшем возможно продолжать работу в выбранном направлении: расширять созданный словарь, уточнять термины, исследовать особенности их функционирования как в устной, так и в письменной речи.

Таким образом, была проделана следующая работа:

1. Была тщательно изучена тематическая литература (лингвистические и энциклопедические словари, научные пособия, а также публикации в научных печатных и онлайн-изданиях), содержащая информацию по вопросам социолингвистики и интернет-лингвистики, а также трактовки основных понятий, используемых в данной работе. Так, были даны определения собственно понятиям «социолингвистика» и «интернет-лингвистика»,

«социолект» и «идиолект», «языковая личность» и «виртуальная языковая личность», «малая социальная группа» и «большая социальная группа».

2. Были определены специфика интернета как лингвистического пространства, особенности виртуальной коммуникации. Особое внимание было уделено научным публикациям, посвящённым проблеме коммуникации в гейм-среде и игровой сфере в целом, в частности — специфике массовых многопользовательских онлайн-игр.

3. Язык геймеров был рассмотрен как особый пласт литературного языка, был выявлен состав игровой лексики, и в связи с этим даны определения следующим понятиям: «сленг/жаргон», «термин», «терминология», «терминосистема». Согласно цели исследования, отдельно были рассмотрены правила упорядочивания терминологической системы.

4. Из всех терминов, зафиксированных в процессе наблюдения за общением малой социальной группы, были отобраны те, что являются специфичными для World of Tanks.

5. Было выделено несколько категорий (лексико-тематических групп): «Танки», «Игроки», «Игровой процесс» и «Прочее». В каждой категории, в свою очередь, было выделено по несколько групп, отличающихся друг от друга оттенками значений входящих в них лексических единиц. Каждая категория содержит примеры употребления единиц в игровом контексте.

6. Над каждым термином была проведена работа в плане нормализации: из многочисленных вариантов была отобрана наиболее предпочтительная форма, а также было уточнено содержание. На данном этапе активно использовались рассмотренные в практической главе существующие в интернете словари World of Tanks, а также проводилось консультирование с членами малой группы.

7. Итогом работы стал сборник терминов и игрового сленга многопользовательской онлайн-игры «World of Tanks», который может использоваться игроками, лингвистами, а также любыми заинтересованными лицами в целях ознакомления и изучения игровой лексики данной игры.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Crystal, David. The Scope of Internet Linguistics [Электронный ресурс]: URL: www.davidcrystal.com/?fileid=-4113
2. Азимов, Э. Г., Щукин, А. Н. Новый словарь методических терминов и понятий (теория и практика обучения языкам). — М.: ИКАР, 2009. — 448 с.
3. Ахманова, О. С. Словарь лингвистических терминов. — М.: КомКнига, 2007. — 576 с.
4. Ахренова, Н. А. Интернет-лингвистика: новая парадигма в описании языка интернета // Издательство Московского государственного областного университета. Серия: Лингвистика. — М., 2016. № 3. С. 8-14.
5. Ахренова, Н. А. Ключевые метафорические концепты интернет-лингвистики: киберпространство, виртуальная реальность, виртуальное сообщество, виртуальное время, виртуальная языковая личность // Вестник Российского университета дружбы народов. Серия: Теория языка. Семиотика. Семантика. — М., 2015. № 3. С. 46-55.
6. Ахренова, Н. А. Теоретические основы интернет-лингвистики. — Тамбов: Грамота, 2013. № 10. С. 22-26.
7. Багана, Ж., Таранова, Е. Н. К вопросу об определении понятий «термин», «терминология» и «терминосистема» в лингвистике // Научная мысль Кавказа. — 2010. №1 (61). С. 148-150.
8. Баева, Л. В. Виртуальная коммуникация: классификация и специфика // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Философия. Психология. Педагогика. — Саратов, 2014. № 4. С. 5-9.
9. Баркович, А. А. Интернет-лингвистика: методологическая целесообразность // Материалы XIX Международной научно-практической конференции. — Минск, 2017. С. 18-21.
10. Беликов, В. И., Крысин, Л. П. Социоллингвистика: Учебник для вузов — М.: Изд-во Российского государственного гуманитарного университета, 2001. — 439 с.

11. Богданова, В. Е. О некоторых аспектах изучения термина идиолект в отечественной и западной лингвистике // Вестник ЛГУ им. А. С. Пушкина. — СПб., 2011. №4. С. 100-108.
12. Большой энциклопедический словарь [Электронный ресурс]: URL: <https://www.vedu.ru/bigencdic/>
13. Бондалетов, В. Д. Социальная лингвистика: Учеб. пособие для студентов педагогических институтов по спец. №2101 «Рус. яз. и лит.» — М.: Просвещение, 1987. — 160 с.
14. Виноградова, Н. В. Компьютерный сленг и литературный язык: проблемы конкуренции [Электронный ресурс]: URL: <http://www.philology.ru/linguistics2/vinogradova-01.htm>
15. Винокур, Г. О. О некоторых явлениях словообразования в русской технической терминологии // Труды МИИФЛИ. М., 1939. — Т. 1. — С. 3-54.
16. Гарифуллина, Р. В. Особенности образования терминов в современной словообразовательной системе (на примере терминологии физики и математики) // Вестник Башкирск. ун-та. Раздел: Филология и Искусствоведение. 2009. №3. С. 848-852.
17. Гермашева, Т. М. Виртуальная языковая личность в пространстве блог-дискурса // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 2: Филология и искусствоведение. — Майкоп, 2014. № 2 (140).
18. Горностаев, С. В. Специальная лексика сферы игровой индустрии. Серия: Филология // Вестник ННГУ. 2016. №6. С. 189-196.
19. Горошко, Е. И. Лингвистика Интернета: формирование дисциплинарной парадигмы [Электронный ресурс]: URL: <http://www.textology.ru/article.aspx?aId=76>
20. Гринёв, С. В. Введение в терминоведение. — М.: Московский Лицей, 1993. — 309 с.
21. Гринёв, С. В. Терминоведение. — М.: Академия, 2008. — 304 с.
22. Гуманитарные исследования в Интернете / под ред. А. Е. Войскунского. — М.: Можайск-Терра, 2000. — 432 с.

23. Ерофеева, Т. И. Понятие «социолект» в истории лингвистики XX века [Электронный ресурс]: URL: <http://www.philology.ru/linguistics2/erofeeva-02.htm>
24. Жеребило, Т. В. Термины и понятия лингвистики: Общее языкознание. Социолингвистика: Словарь-справочник. — Назрань: Пилигрим, 2011. — 280 с.
25. Зияитдинов, А. М. Сленг геймеров // Актуальные вопросы филологической науки XXI века: сборник статей по материалам III Всероссийской научной конференции молодых ученых с международным участием (8 февраля 2013 г.). Ч. 1. — Екатеринбург: УрФУ, 2013. — С. 77-82.
26. Иссерс, О. С. Коммуникативные стратегии и тактики русской речи. — М.: Издательство ЛКИ, 2008. — 288 с.
27. Иссерс, О. С. Стратегия речевой провокации в публичном диалоге // Русский язык в научном освещении. — М., 2009. № 2 (18). С. 92-104.
28. Карапетьян, А. Э. Вопросы упорядочения и лексикографического описания терминологической танцевальной лексики // Научный журнал КубГАУ. — Краснодар: КубГАУ, 2007. №07 (031). С. 121-128.
29. Компанцева, Л. Ф. Интернет-лингвистика: когнитивно-прагматический и лингвокультурологический подходы. Монография. — Луганск: Знание, 2008. — 528 с.
30. Компанцева, Л. Ф. От классического языкознания — к интернет-лингвистике // *Studia Linguista* : збірник наукових праць. — Киев, 2010. № 4. С. 24-30.
31. Копжасарова, У. И., Соколова, И. Н. Виртуальная коммуникация как одна из эффективных интерактивных форм обучения межкультурному общению // Вестник КарГУ. — Караганда, 2011. № 2. <http://articlekz.com/node/1333>
32. Лейчик, В. М. Оптимальная длина и оптимальная структура термина // Вопросы языкознания. — 1981. № 2. С. 63-73.
33. Лейчик, В. М. Терминоведение: Предмет, методы, структура. — М.: ЛИБРОКОМ, 2009. — 256 с.

34. Лингвистический энциклопедический словарь [Электронный ресурс]: URL: <http://tapemark.narod.ru/les/>

35. Ляшенко, Д. И., Гринкевич, Е. В. Виртуальная языковая личность: к определению термина // Научное сообщество студентов XXI столетия. Гуманитарные науки: сборник статей по материалам LI международной студенческой научно-практической конференции. — Новосибирск: АНС «СибАК», 2017. № 3 (51). С. 92-97.

36. Масленкова, Н. А. Компьютерная игра как механизм конструирования культурной памяти (на примере «World of Tanks») // Вестник Волгоградского государственного университета. Серия 7, Философия. — Волгоград, 2014. № 3 (23). С. 116-125.

37. Медяник, И. А. Природа игрового жаргона: к проблеме исследования // Инновационная наука. 2015. №11-1. С. 247-248.

38. Петров, А. Н. Лексические подсистемы игровых сообществ как социолекты // Преподаватель XXI век. Серия: Филологические науки. 2011. №2. С. 299-304.

39. Российская социологическая энциклопедия / Под общ. ред. Г. В. Осипова. — М.: Издат. группа НОРМА-ИНФРА-М, 1998. — 672 с.

40. Сапронова, Е. А. Лингвокультурологические особенности влияния MMORPG сленга на современное общество // Проблемы Науки. 2016. №5 (47). С. 170-173.

41. Словарь социолингвистических терминов / Отв. ред. В. Ю. Михальченко. — М.: Ин-т языкознания РАН, Российская академия лингвистических наук. 2006. — 312 с.

42. Словарь танкиста (архив новостей) [Электронный ресурс]: URL: https://worldoftanks.ru/ru/news/common/tankman_dictionary/

43. Словарь танкиста World of Tanks [Электронный ресурс]: URL: <https://worldoftanksgame.ru/slovar/>

44. Словарь терминов World of Tanks [Электронный ресурс]: URL: <http://statistwot.ru/na-igre/slovar-terminov-world-of-tanks>

45. Словарь терминов Мира Танков [Электронный ресурс]: URL: <https://www.wotanks.com/tank/dictionary-wot.html>
46. Термины WOT [Электронный ресурс]: URL: <https://www.wotanks.com/tank/dictionary-wot.html>
47. Часовский, П. В. Языковая личность геймера: психолингвистическая парадигма // Вестник Челябинского государственного университета. 2013. № 37 (328). С. 110-112.
48. Шарафутдинова, Н. С. О понятиях «терминология», «терминосистема» и «терминополе» // Филологические науки. Вопросы теории и практики. — Тамбов: Грамота, 2016. №6 (60). Ч. 3. С. 168-171.
49. Щербина, В. Е. Язык геймеров как компонента молодежного сленга // Филологические науки. Вопросы теории и практики. — Тамбов: Грамота, 2018. № 3 (81). Ч. 2. С. 395-398.
50. Югринова, Н. Танки быстры // Бизнес-журнал. Серия: Экспортное ориентирование. 2015. №8. С. 34-38.