



DOI: <https://doi.org/10.15688/NBIT.jvolsu.2020.1.5>

УДК 81:004

ББК 81.006.5

## ЛИНГВО-КОММУНИКАТИВНАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ НА ПРИМЕРЕ ОНЛАЙН-ИГР

**Владислав Георгиевич Яриков**

Кандидат педагогических наук, доцент кафедры методики преподавания математики и физики, ИКТ,  
Волгоградский государственный социально-педагогический университет  
yarikov\_vg@mail.ru  
просп. им. В. И. Ленина, 27, 400131 г. Волгоград, Российская Федерация

**Алина Викторовна Грицаенко**

Студентка института русского языка и словесности,  
Волгоградский государственный социально-педагогический университет  
alina.gritsaenko@yandex.ru  
просп. им. В. И. Ленина, 27, 400131 г. Волгоград, Российская Федерация

**Аннотация.** Работа посвящена анализу феномена лингво-информационной безопасности личности в современном виртуальном игровом пространстве. Рассматриваются подходы к пониманию лингвистическо-коммуникативной безопасности, предложено расширенное определение изученного понятия.

**Ключевые слова:** лингво-коммуникативная безопасность, информация, информационные технологии, защита информации, безопасность, онлайн-игра.

### Введение

Мир на современном этапе его развития можно охарактеризовать двумя факторами: автоматизацией и интернет-глобализацией. Это период, подразумевающий перманентный трансфер информации, где информация используется, прежде всего, как «атрибут развития живых систем, которые с помощью прямых и обратных потоков информации адаптируются, вписываются в окружающую среду и существуют как материальное явление» [8].

Современная информационная среда представляет собой качественно новую форму бытия человека, форму, где широкомасштабно используются инфокоммуникационные технологии.

Созданные глобальные информационные системы охватывают практически весь земной шар, а это миллиарды людей. По данным исследования компании Mediascope на 2019 год количество пользователей сети Интернет старше двенадцати лет составило 95, 8 млн человек, что эквивалентно 78 % населения Российской Федерации [13]. Стоит также отметить, что отечественный домен .RU занимает пятое место среди всех национальных сетевых сегментов [15]. Переход общества на новую стадию развития обнажил не только невиданные прежде возможности, но и серьезные проблемы, одной из которых является лингво-коммуникативная безопасность личности. Казалось бы, чего проще? Информационную безопасность проходят даже на уроках информатики, необходимо лишь быть внимательным.

Однако в эпоху, когда интернет представляет собой не просто «онлайн-библиотеку» с доступной информацией в огромном объеме, а среду коммуникации, легко совершить множество непоправимых ошибок. Давайте разбираться.

Для начала необходимо понять, что представляет из себя понятие «информационная безопасность» в настоящий момент времени. Многие ученые подходят к пониманию проблемы информационной безопасности личности по-разному. Так, С.А. Матяш под информационной безопасностью понимает определенное состояние общества, при котором обеспечивается всесторонняя защита как личности, так и всего государства от воздействия на них каких-либо негативных факторов, выступающих в форме организованных либо стихийно возникающих информационных потоков, которые осуществляются в целях дестабилизации индивидуального и общественного сознания, что в конечном счете приводит к психологической и психической напряженности социума [5].

А.А. Николаева рассматривает информационную безопасность личности в узком и в широком смысле. По их мнению, «информационная безопасность личности в узком смысле – состояние защищенности психики человека от негативного влияния, которое осуществляется путем внедрения деструктивной информации в сознание и (или) в подсознание человека, что приводит к неадекватному восприятию ею действительности» (см.: [6]).

Так, информационная безопасность личности в широком смысле представляет собой:

- 1) надлежащий уровень теоретической и практической подготовки личности, при котором достигается защищенность и реализация ее жизненно важных интересов и гармоничное развитие независимо от информационных угроз;
- 2) способность государства создать возможности для гармоничного развития и удовлетворения потребностей личности в информации, независимо от информационных угроз;
- 3) обеспечение, развитие и использование информационной среды в интересах личности;
- 4) защищенность от разного рода информационных угроз [6].

Но как же в настоящее время информационная безопасность может быть связана с такой, казалось бы, далекой от информацион-

ных технологий наукой как лингвистика? Что представляет собой лингво-коммуникативная безопасность?

Г.Н. Трофимова под «лингвистической безопасностью» понимает наименьший риск причинения вреда автору, персонажу или реципиенту текста, потенциальная конфликтогенность которого практически равна нулю [12]. Л.Г. Лисицкая предлагает следующее определение: это «отсутствие в его развертывании таких стратегий, которые ведут к негативным перлокутивным эффектам в сферах знаний, чувств и устремлений основного и косвенного адресата» [3].

А.А. Селютин вслед за Г.Н. Трофимовой понимает данный термин как состояние текста (высказывания), при котором его потенциальная конфликтогенность стремится к нулю и риск причинения вреда его автору, персонажу или реципиенту является минимальным [10; 12].

Изучая проблему минимизации риска, Г.Н. Трофимова выделила ряд критериев, которым должен соответствовать лингвистически безопасный текст. Этого можно достигнуть, используя определенные методы и принципы. Под такими критериями исследователь подразумевает: искоренение двусмысленности высказывания, отсутствие риска при восприятии текста и соблюдение предельно допустимой концентрации вредных языковых единиц.

Методы же включают в себя меры по предотвращению угрозы, повышение устойчивости текста к деструктивным воздействиям, создание системы защиты, создание системы ликвидации последствий деструктивных воздействий [12].

Подводя итог, следует выделить принципы, на которых должна основываться лингвистическая безопасность. Ими являются: принцип системности, деструкции, снижения опасности и ликвидации опасности. Как утверждает А.А. Селютин, подобная схема обеспечения лингвистической безопасности эффективно работает при создании заранее спланированного, профессионального текста [10]. Примером могут служить тексты официальных СМИ или тексты, размещенные на авторитетных интернет-ресурсах.

А в работах А.В. Вандышевой можем наблюдать исследование проблемы информа-

ционной, в частности, лингво-коммуникативной безопасности личности и защиты граждан от речевой агрессии, где автор подчеркивает необходимость выявления и предотвращения скрытых угроз в информационном пространстве нашего государства [1].

К.Г. Тарба в своей работе понимает лингво-коммуникативной безопасности личности как трехвекторный феномен, который представлен на всех уровнях (от национального до личностного):

1) противодействие угрозам распространения и пагубного воздействия негативной информации на реципиента (зачастую распространяемой в условиях «информационной войны»);

2) элиминация фактов манипулятивного воздействия с целью побуждения реципиента к противоправным действиям (экстремистские тексты и др.);

3) речевая агрессия, которая подразумевает порождающие конфликт высказывания или тексты, содержащие негативную информацию, направленную на конкретного адресата, коммуникативная интенция которого – достижение определенного перлокутивного эффекта, а именно, нанесения личности оскорбления в целях понижения личностного и социального статуса адресата [11].

Таким образом, под лингво-коммуникативной безопасностью личности мы можем понимать минимализацию манипулятивного воздействия на личность в сети интернет путем использования лингвистически безопасного текста. Одним из механизмов, позволяющих регулировать негативное коммуникативное поведение в Интернете, являются законодательные государственные акты. Так, в кодексе РФ об административных правонарушениях, мы можем найти статью 20.1.3. Мелкое хулиганство, которая предполагает за распространение информации в неприличной форме в средствах СМИ и в сети «Интернет» следует наложение штрафа [2]. Мы также следуем обратить внимание на Федеральный закон «Об информации, информационных технологиях и о защите информации» [14], где подробно изложены меры по борьбе с сайтами, содержащими информацию, распространение которой на территории РФ запрещено. Таким образом, мы смеем заключить, что

работа по созданию единого безопасного пространства в Сети Интернет является одной из важных задач нашего государства. Однако возможно ли осуществление подобного контроля за обценными высказываниями в сфере онлайн-игр, которая представляет собой довольно агрессивное коммуникативное поле?

В настоящее время актуальным представляется вопрос компьютеризации детства ребенка. Мы можем наблюдать быстрорастущую среди молодежи тенденцию проводить свое свободное время в так называемой «сети». Друзей школьники предпочитают встречать не на улицах, а на просторах одной из наиболее популярных и любимых онлайн-игр. Несомненно, следует отметить положительные моменты такого времяпрепровождения: ребенок учится анализировать, если игра носит стратегический характер, либо приобретает такие необходимые в реальной жизни социальные навыки, однако так ли это полезно на самом деле? В не несущих в себе ограничений по возрасту играх подчас могут встретиться совсем нелицеприятные люди, позволяющие себе «спустить пар» на первом попавшемся сопернике. Это негативно влияет на еще не сформировавшуюся психику ребенка.

Отдельного внимания заслуживает коммуникативное поведение учеников подросткового возраста. Для понимания скрытых мотивов поступков необходимо обратиться к психологической науке и практике. Так, Л.С. Выготский отмечал, что в период переходного возраста ярче всего проявляется так называемая «доминанта» усилия – тяга подростка к сопротивлению, нежелание подчиняться системе, что зачастую приводит к девиантному поведению. В это время ребенок неосознанно для себя подражает поведению взрослых, имея желание казаться старше. Использование обценной лексики в «чатах» (от англ. *to chat* – «общаться») в онлайн-играх является отличным способом проявить себя, стать «круче», поскольку большинство современных подростков «свято уверены» в ненаказуемости за виртуальные преступления.

Поскольку нас интересует прежде всего коммуникативная сторона современного интернет пространства, мы остановили свой выбор на такой разновидности мультимедиа

онлайн-игр как MMORPG (многопользовательские ролевые онлайн-игры), которые в данный момент времени пользуются большой популярностью.

MMORPG является компьютерной игрой, в которой большое количество пользователей взаимодействуют друг с другом в определенном виртуальном мире, распределяясь по ролям. MMORPG представляет собой свободную деятельность, «поскольку человек сам выбирает роль игрока, которая осознается как ненастоящая и лежит за рамками обыденной жизни, разыгрывается в виртуальном мире, изолированном от реального, которая не обусловлена материальными интересами или пользой (мы рассматриваем только любительский уровень игры), и которая ограничена временем и виртуальным пространством, упорядочена в соответствии с жесткими правилами и вызывает к жизни объединения игроков с определенной атрибутикой» [9, с. 125].

Зачастую такие игры являются командными, где участнику коммуникации необходимо влиться в коллектив. Все это подводит нас на мысль о том, что в настоящее время главным аспектом онлайн-игры является аспект социальный.

«Это становится ясным из того, что участие в построении (игрового) сообщества (партии, клана) подразумевает:

- 1) ощущение принадлежности к общности / группе;
- 2) конкуренцию с другими подобными группами;
- 3) формирование ответственности перед группой (приход в назначенное время на мероприятия, адекватное выполнение заданий и т. д.);
- 4) обучение коммуникативным навыкам в иерархической или равноправной структуре, умениям подчиняться или отдавать приказы; и многое другое» [7, с. 272].

Итак, мы можем утверждать, что на первое место выходит желание стать частью универсума. Однако встает вопрос, как добиться этого игроку в условиях повышенной агрессивности общения вследствие ряда лингвистических и экстралингвистических факторов, к которым, прежде всего, следует отнести: анонимность общения, соревновательность игрового процесса, столкновение интересов пользователей, высокую скорость ре-

чевого потока, значительное количество незнакомых постороннему внутриигровых реалий, наличие жаргонного дискурса и специфической терминологии, активное смешение двух языков (как правило, английского и пользовательского) [10].

Одним из наиболее важных аспектов является анонимность, которая предполагает невозможность переноса обсуждения каких-либо игровых моментов в режим реального времени без согласия обоих участников общения [10]. Это позволяет убрать психологические и социальные барьеры, вести диалог «на равных». Чаще всего в игровом мире мы можем наблюдать имитацию речи воображаемого коммуниканта. Допустим, женщина, отыгрывающая роль персонажа мужского пола, может «имитировать» речь мужчины в процессе общения, подобные действия обладают «ярко выраженной способностью переходить в агрессивное состояние на основе стереотипизации поведенческих реакций по половому или возрастному признаку (осознанная симплификация речи, использование молодежного сленга, коммуникативные тактики капризности, упрямства, нежелания понимать, интолерантности)» [10].

Отказ от подобной анонимности не может быть осуществлен во время игры, это противоречит условиям существования самой игры, поскольку та предполагает полное погружение в вымышленный мир с такими же вымышленными персонажами и системами ценностей. Этот источник конфликта не может быть устранен в игровом сообществе.

В каждой игре, не важно, компьютерная она или это игра на свежем воздухе, есть элемент состязательности – попытка получения одним игроком преимущества перед другими. Такое соревнование неизменно приводит к столкновению интересов различных пользователей, в сети они не имеют других способов решения ситуации кроме словесного конфликта. Такой негативный коммуникативный акт чаще всего характеризуется наличием обценной лексики, использования черной риторики (всевозможные уловки), переходами на прямые оскорбления [10]. Не следует забывать и о так называемом троллинге – форме издевательства личности в сетевом общении. Е.М. Мартынова, описывая лингвистическую

безопасность в киберпространстве, уделяет особое внимание троллингу как виду коммуникативной агрессии и способам гармонизации общения в случае троллинг-атаки [4].

Для предотвращения подобных случаев существует программный код, который позволяет отключить мат (показывается в виде символа «\*»), однако это не дает возможности избежать нецензурной лексики, возникает внутренне понимание сокрытого за символами [10].

Полагаем, данный вид защиты может быть использован лишь для школьников, это своего рода ограничитель приобщения несовершеннолетних к данному пласту живого языка. К тому же, как справедливо отмечено в работе А.А. Селютина, такое ограничение довольно легко обойти: стоит лишь прибегнуть к использованию транслитерации, кодирования некоторых букв запрещенного слова символами или к использованию пробелов (дабы разделить слово), все это поможет обойти системы, запрограммированную на определенном перечне лексем [10].

Следует отметить, что в настоящее время проблема лингво-коммуникативной безопасности в сфере онлайн-игр решается многими игровыми компаниями. Мы остановили свой выбор на небезызвестных миру компаниях-разработчиках игр Valve и Ubisoft и их культовых играх современности Dota 2 и Tom Clancy's Rainbow Six: Siege соответственно. Полагаем, следует объяснить выбор данных игровых продуктов. При отборе мы учитывали процент популярности игр среди учеников подросткового возраста, наличие голосовых и текстовых средств коммуникации в игре.

Так, команда разработчиков Valve обновила систему жалоб в игре Dota 2. Игра характеризуется наличием репортов (от англ. *report* – «донесение, обвинение») за некорректное поведение игроков во время игры. Предлагается коллективная отправка репортов за многочисленные оскорбления и недостойное речевое поведение. Таким образом можно без использования модераторов (привлечения дополнительной рабочей силы) наказать виновника: обычно это отключение от текстового чата и голосового). Еще одним достоинством игры является наличие функции «замьютить игрока» (от англ. *mute* –

«приглушить»), то есть отключения фонового звучания надоедливого оппонента, это позволяет игрокам не переходить на личности и не развивать конфликт.

А разработчики Ubisoft пошли дальше: они внедрили в игровой шутер Tom Clancy's Rainbow Six: Siege несколько часовой бан (лишение или ограничение каких-либо прав пользователя, в данном случае запрет на участие в коммуникации и игре) за использование мата в игровых чатах. На сетевом ресурсе Reddit можно ознакомиться с информацией, где говорится о том, что бан распространяется не только на нецензурную лексику, но и на различные гомофобные выражения. Стоит отметить, что даже в профиле забаненного игрока указывается причина бана и срок истечения блокировки. За повторные нарушения разработчики предложили перманентную блокировку в игре.

Хорошим способом создания лингво-коммуникативной безопасности в игровой онлайн сфере является работа модераторов – специально обученных сотрудников компании, следящих за всем происходящим в игровом мире. Несмотря на кажущуюся эффективность подобной работы, на самом деле это не в полной мере способствует регламентации общения, слишком огромен объем работы.

Еще одной помехой для успешной коммуникации является так называемый язык геймеров. Он включает в себя внутриигровой жаргон и сложившуюся в игре терминологическую систему [10]. А.А. Селютин предлагает следующее решение проблемы: мини-словари, разрабатываемые руководством игры и другими пользователями, которые могут позволить ознакомиться с основными лексемами, характерными для данной игры.

Создание лингво-коммуникативной безопасности личности на просторах игровых серверов предполагает изменения сложившейся системы обеспечения безопасности, поскольку ни механизмы предотвращения небезопасного текста, ни искоренение двусмысленности письменного текста не могут работать в полную силу в игровой сфере. И даже наличие внутриигровых механизмов не позволяют повысить уровень ответственности авторов текстовых и голосовых сообщений, которые пользуются традиционным для всемирной

паутины принципом свободы слова, они аргументируют свое поведение тем, что различают виртуальность и реальность.

### Заключение

Таким образом, можно сделать вывод о том, что лингво-коммуникативная безопасность личности в сети интернет, а конкретно личности подростка в игровом пространстве, невозможна без четко скоординированной работы органов государственной власти, педагогического состава и родителей, направленной не только на «очистку» чатов и блокировку незадачливых пользователей, но и на воспитание сознательности у самих пользователей. Этому может способствовать современное воспитывающее школьное пространство, где в качестве одной из целей также предстает уменьшение использования вредных языковых единиц не только в сфере устного, но и письменного общения, особенно в такой далекой от школы и образования сфере, как онлайн-игры. Это та социальная сфера, которая требует особого внимания, поскольку именно виртуальная игровая деятельность в настоящий момент является одним из приоритетных видов деятельности современной молодежи. Полагая, должна проводиться систематическая работа специалистов в образовательной организации и дома с подрастающим поколением, нацеленная на формирование не только лингво-коммуникативной безопасности, но и информационной культуры, где особое внимание следует уделить развенчиванию мифов о безнаказанности в среде Интернет.

### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Вандышева, А. В. К проблеме лингвистической безопасности личности / А. В. Вандышева // Научный аспект. – 2015. – № 1. – Т. 1-2. – С. 93–96.
2. Кодекс Российской Федерации об административных правонарушениях от 30.12.2001 № 195-ФЗ : (ред. от 27.12.2019) : (с изм. и доп., вступ. в силу с 01.02.2020). – Электрон. дан. – Режим доступа: [http://ivo.garant.ru/#/document/12125267/paragraph/1/highlight/кодекс\\_российской\\_федерации\\_об\\_административных\\_правонарушениях\\_от\\_30\\_12\\_2001\\_n\\_195-фз:3](http://ivo.garant.ru/#/document/12125267/paragraph/1/highlight/кодекс_российской_федерации_об_административных_правонарушениях_от_30_12_2001_n_195-фз:3).
3. Лисицкая, Л. Г. Коммуникативные нормы и лингвистическая безопасность современных медиатекстов / Л. Г. Лисицкая // Вестник Адыг. гос. ун-та. – 2009. – Вып. 1.
4. Мартынова, Е. М. Угрозы коммуникативной безопасности пользователей в киберпространстве / Е. М. Мартынова // Язык и речь в Интернете: личность, общество, коммуникация, культура. – 2018. – Т. 2. – С. 94–102.
5. Матяш, С. А. Информационная безопасность личности как социальная проблема современности / С. А. Матяш // Вестник ГУУ. – 2013. – № 8.
6. Николаева, А. А. Роль учителя в обеспечении информационной безопасности современных школьников / А. А. Николаева, И. А. Савченко, Н. А. Зиновьева. // Образовательные ресурсы и технологии. – 2018. – № 1 (22). – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/rol-uchitelya-v-obe> (дата обращения: 10.02.2020).
7. Пожаров, А. И. Многопользовательская ролевая онлайн-игра как новый вид культурной коммуникации / А. И. Пожаров // ИСОМ. – 2014. – № 6-2.
8. Пронина, Л. А. Информация, информационное общество и человек / Л. А. Пронина // Аналитика культурологии. – 2008. – № 11.
9. Савинская, О. Б. Влияние увлеченности онлайн-играми на интенсивность коммуникаций и социальные навыки игроков / О. Б. Савинская, В. А. Шоташвили // Мониторинг. – 2013. – № 5 (117).
10. Селютин, А. А. Лингвистическая безопасность коммуникативных процессов онлайн-игр / А. А. Селютин // Вестник ЧелГУ. – 2019. – № 10 (432).
11. Тарба, К. Г. Лингво-коммуникативная безопасность личности: инвектива и оскорбление / К. Г. Тарба // Научные труды КубГТУ. – 2018. – № 3. – С. 496–505.
12. Трофимова, Г. Н. Лингвистическая безопасность: к проблеме толкования / Г. Н. Трофимова // ВЕСТНИК Российского университета дружбы народов : научный журнал. Серия: Русский и иностранные языки и методика их преподавания. – 2012. – № 1. – С. 24–29.
13. 78 % населения страны: как Интернет проникает в Россию. – Электрон. дан. – Режим доступа: <https://www.gazeta.ru/tech/2019/09/18/12658993/mediascope.shtml>.
14. Федеральный закон от 27 июля 2006 г. № 149-ФЗ «Об информации, информационных технологиях и о защите информации». – Электрон. дан. – Режим доступа: [http://ivo.garant.ru/#/document/12148555/paragraph/3471/doclist/0/selflink/0/highlight/самоубийство\\_интернет:0](http://ivo.garant.ru/#/document/12148555/paragraph/3471/doclist/0/selflink/0/highlight/самоубийство_интернет:0).
15. .RU (домен). – Электрон. дан. – Режим доступа: [http://www.tadviser.ru/index.php/Статья:Ru\\_\(домен\)](http://www.tadviser.ru/index.php/Статья:Ru_(домен)).

REFERENCES

1. Vandysheva A. V. K probleme lingvisticheskoy bezopasnosti lichnosti [On the Problem of Linguistic Security of the Individual]. *Nauchnyy aspekt* [Scientific Aspect], 2015, no. 1, t. 1-2, pp. 93-96.
2. *Kodeks Rossiyskoy Federatsii ob administrativnykh pravonarusheniyakh ot 30.12.2001 № 195-FZ (red. ot 27.12.2019)* [The Code of the Russian Federation on Administrative Offences Dated December 30, 2001 no. 195-FZ (As Amended on December 27, 2019) (with amendments and add., intro. effective from February 1, 2020)]. URL: [http://ivo.garant.ru/#/document/12125267/paragraph/1/highlight/кодекс of the Russian Federation about administrative offenses of 30 12 2001 n 195-FZ:3/](http://ivo.garant.ru/#/document/12125267/paragraph/1/highlight/кодекс%20of%20the%20Russian%20Federation%20about%20administrative%20offences%20of%2030%2012%202001%20n%20195-FZ:3/)
3. Lisitskaya L.G. Kommunikativnye normy i lingvisticheskaya bezopasnost sovremennykh mediatekstov [Communicative and Linguistic Norms of Safety of Modern Media Texts]. *Vestnik Adyg. gos. un-ta* [Vestnik of Adygeya state University], 2009, iss. 1.
4. Martynova E.M. Ugrozy kommunikativnoy bezopasnosti polzovateley v kiberprostranstve [Threats to the Communicative Security of Users in Cyberspace]. *Yazyk i rech v Internetе: lichnost, obshchestvo, kommunikatsiya, kultura* [Language and Speech on the Internet: Personality, Society, Communication, Culture], 2018, vol. 2, pp. 94-102.
5. Matyash S.A. Informatsionnaya bezopasnost lichnosti kak sotsialnaya problema sovremennosti [The Information Security of the Person as a Social Problem]. *Vestnik GUU* [Vestnik SUM], 2013, no. 8.
6. Nikolaeva A.A., Savchenko I.A., Zinoviev N.A. Rol uchitelya v obespechenii informatsionnoy bezopasnosti sovremennykh shkolnikov [The Role of the Teacher in Ensuring Information Security of Modern Schoolchildren]. *Obrazovatelnye resursy i tekhnologii* [Educational Resources and Technologies], 2018, no. 1 (22). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/rol-uchitelya-v-obe> (accessed 10 February 2020).
7. Pozharov A.I. Mnogopolzovatel'skaya onlain-igra kak novyy vid kulturnoi kommunikatsii [Multiplayer Online Role-Playing Game as a New Type of Cultural Communication]. *ISOM* [ISOM], 2014, no. 6-2.
8. Pronina L.A. Informatsiya, informatsionnoe obshchestvo i chelovek [Information, Information Society and People]. *Analitika kulturologii* [Analytics of Cultural Studies], 2008, no. 11.
9. Savinskaya O.B., Shotashvili V.A. Vliyanie uvlechennosti onlain-igrami na intensivnost kommunikatsii i sotsialnye navyki igrokov [The Influence of Online Games on the Intensity of Communication and Social Skills of Players]. *Monitoring*, 2013, no. 5 (117).
10. Selyutin A.A. Lingvisticheskaya bezopasnost kommunikativnykh protsessov onlain-igr [Linguistic Security of Communication Processes Online Games]. *Vestnik ChelGu* [Bulletin of CSU], 2019, no. 10 (432).
11. Tarba K.G. Lingvo-kommunikativnaya bezopasnost lichnosti: invektiva i oskorblenie [Lingvo-Communicative Security of the Individual: Inveective and Insult]. *Nauchnye trudy KubGTU* [Scientific Works of KubSTU], 2018, no. 3, pp. 496-505.
12. Trofimova G.N. Lingvisticheskaya bezopasnost: k probleme tolkovaniya [Linguistic Security: To the Problem of Interpretation]. *VESTNIK Rossiyskogo universiteta druzhby narodov: nauchnyy zhurnal. Seriya: Russkiy i inostrannyye yazyki i metodika ikh prepodavaniya* [Bulletin of the Russian University of Peoples' Friendship. Series: Russian and Foreign Languages and Methods of Teaching Them], 2012, no. 1, pp. 24-29.
13. *78 % naseleniya strany: kak Internet pronikayet v Rossiyu* [78 % of the Country's Population: How the Internet Gets into Russia]. URL: <https://www.gazeta.ru/tech/2019/09/18/12658993/mediascope.shtml>.
14. *Federalnyy zakon ot 27 iyulya 2006 g. № 149-FZ "Ob informatsii, informatsionnykh tekhnologiyakh i o zashchite informatsii"* [Federal Law of July 27, 2006 no. 149-FZ "On Information, Information Technologies and Information Security"]. URL: [http://ivo.garant.ru/#/document/12148555/paragraph/3471/doclist/0/selflink/0/highlight/самостоятельство Internet:0](http://ivo.garant.ru/#/document/12148555/paragraph/3471/doclist/0/selflink/0/highlight/самостоятельство%20Internet:0).
15. *RU (domen)* [RU (Domain)]. URL: [http://www.tadviser.ru/index.php/Статья:Ru\\_\(domain\)](http://www.tadviser.ru/index.php/Статья:Ru_(domain)).

## LINGUISTIC COMMUNICATIVE SAFETY ON THE EXAMPLE OF ONLINE GAMES

**Vladislav G. Yarikov**

Candidate of Sciences (Pedagogy), Associate Professor,  
Department of Methods of Teaching Mathematics and Physics, ICT,  
Volgograd State Social and Pedagogical University  
yarikov\_vg@mail.ru  
Prosp. im. V. I. Lenina, 27, 400131 Volgograd, Russian Federation

**Alina V. Gritsaenko**

Student, Institute of Russian Language and Literature,  
Volgograd State Social and Pedagogical University  
alina.gritsaenko@yandex.ru  
Prosp. im. V. I. Lenina, 27, 400131 Volgograd, Russian Federation

**Abstract.** The work is devoted to the analysis of the phenomenon of linguistic and information safety of a person in the modern virtual gaming space. Approaches to understanding linguistic and communicative safety are considered, and an extended definition of the studied concept is proposed.

A good method of creating linguistic and communicative security in the online gaming sphere is the work of moderators – specially trained employees of a company who monitor everything that happens in the gaming world. Despite the apparent effectiveness of such work, in fact, it does not fully contribute to the regulation of communication, the amount of work is too huge.

Another obstacle to successful communication is the so-called language of gamers. It includes in-game jargon and the game's established terminology system.

Creating a linguistic and communicative security of the individual in the vast game servers involves changing the existing security system, since neither the mechanisms for preventing unsafe text, nor the elimination of ambiguity in written text can work fully in the gaming sphere. Even the presence of in-game mechanisms does not allow increasing the level of responsibility of the authors of text and voice messages who use the traditional principle of freedom of speech on the world wide web. They argue that they distinguish between virtual reality and reality.

**Key words:** linguistic communicative safety, information, information technologies, information protection, safety, online game.