ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ, ПРИКЛАДНАЯ И СРАВНИТЕЛЬНО-СОПОСТАВИТЕЛЬНАЯ ЛИНГВИСТИКА/THEORETICAL, APPLIED AND COMPARATIVE LINGUISTICS

DOI: https://doi.org/10.60797/RULB.2024.57.9

СПЕЦИФИКА КОММЕНТАРИЕВ В КИБЕРСПОРТИВНОМ ДИСКУРСЕ: МЕЖЪЯЗЫКОВЫЕ АСПЕКТЫ

Научная статья

Тихомиров Д.П.[1, *]
[1] ORCID : 0009-0000-5622-3164;
[1] Государственный университет просвещения, Москва, Российская Федерация

* Корреспондирующий автор (dtihomirov7051[at]yandex.ru)

Аннотация

Цель данной статьи – анализ особенностей коммуникации в дискурсе киберспорта, обусловленных новыми реалиями киберпространства.

Материалом исследования для данной статьи послужили записи стримов турнирных и публичных матчей англоговорящих и русских контент-мейкеров.

Актуальность данной статьи обусловлена высокой популярностью киберспорта как социального явления, позволяющего смотреть, болеть, участвовать и соревноваться не в реальном, а в виртуальном пространстве.

Практическая значимость данного исследования позволяет изучать классифицировать и разбирать особенности игрового и киберспортивного сленга, изучать способы передачи и перевода терминов в данной сфере, а также подробно изучать стратегии выстраивания коммуникации в данной интернациональной среде. Данное исследование позволило показать, как пользователи и игроки находят способы передачи и/или обозначения различных терминов и к каким переводческим трансформациям и решениям они прибегают.

В ходе исследования было выявлено, что игроки нередко прибегают к различным переводческим приёмам, среди которых можно выделить транслитерацию, транскрипцию, использование заимствований и сокращений для обозначений игровых явлений, механик, ролей, мест.

Методами изучения послужили: наблюдение, анализ, классификация и описание.

Ключевые слова: киберспорт, коммуникация, интернациональность, сленг, онлайн-игры, дискурс, спорт, лексика, терминология, язык, маркеры, механика, топография, роль, русификация.

SPECIFICITY OF COMMENTS IN CYBERSPORTS DISCOURSE: INTERLINGUAL ASPECTS

Research article

Tikhomirov D.P.[1, *]
[1] ORCID : 0009-0000-5622-3164;
[1] State University of Education, Moscow, Russian Federation

* Corresponding author (dtihomirov7051[at]yandex.ru)

Abstract

The aim of this article is to analyse the features of communication in the discourse of cybersport due to the new realities of cyberspace.

The research material for this article was the recordings of streams of tournament and public matches of English-speaking and Russian content-makers.

The relevance of this article is due to the high popularity of cybersports as a social phenomenon that allows to watch, cheer, participate and compete not in real but in virtual space.

The practical significance of this study allows to classify and analyse the features of gaming and cybersport slang, to study the ways of transferring and translating terms in this sphere, and to study in detail the strategies of building communication in this international environment. This research has shown how users and players find ways to convey and/or denote different terms, and what translation transformations and solutions they resort to.

The study found that players often resort to various translation techniques, including transliteration, transcription, and the use of borrowings and abbreviations to denote game phenomena, mechanics, roles, and locations.

The methods of study were as follows: observation, analysis, classification and description.

Keywords: cybersport, communication, internationality, slang, online gaming, discourse, sport, vocabulary, terminology, language, markers, mechanics, topography, role, Russification.

Введение

Активное развитие информационных технологий влияет на формирование различных сообществ, объединенных общими интересами. Такие сообщества объединяют представителей разных стран и наций, разных языковых культур и разных возрастов. Киберспорт является ярким и успешным примером такого сообщества. Киберспорт существует в виртуальном пространстве и способен объединять представителей не только разных языковых групп, но и разных сфер деятельности, разных предрасположенностей к взаимодействию (публичные игры, турниры, комментаторство, болельщики и зрители).

Предмет исследования – феномен межъязыкового аспекта в комментариях дискурса киберспорта.

Объект исследования – внутриигровые и постигровые комментарии турнирных онлайн-игр на русском и английском языках.

Научная новизна данного исследования состоит в анализе терминологических единиц в английском и русском языках в относительно новом и малоизученном направлении – киберспортивном дискурсе.

В данной статье будут рассмотрены основные особенности и специфические черты языка киберспорта.

Первостепенной задачей в данном вопросе будет рассмотрение понятий «дискурс» и «дискурс киберспорта». Под дискурсом принято понимать «сложное, коммуникативное явление, опирающееся не только на текст, но и на экстралингвистические факторы, как, например, знания о мире, установки, точки зрения и прочее» [9].

По мнению Н.Д. Арутюновой, дискурс – это «связный текст в совокупности экстралингвистическими – прагматическими, социокультурными, психологическими и другими факторами; текст, взятый в событийном аспекте; речь, рассматриваемая как целенаправленное социальное действие, как компонент, участвующий во взаимодействии людей и механизма их сознания, речь «погруженная в жизнь»» [2].

Спортивный дискурс как социолингвистическое явление рассматривался многими учеными. Среди них стоит выделить исследования в данной области таких ученых, как О.А. Казеннова, В.А. Киселева, Е.Г. Малышева, Н.А. Пром, К.В. Снятков, Н. Блейн, Р. Бойл [6]. Опираясь на исследования в данной области, можно заметить, что исследователи сходятся во мнении, что важность спорта и соответственно спортивного дискурса связана с тем, что таким образом раскрывается разговор о культуре [4].

Также необходимо учитывать, что дискурс киберспорта имеет немало пересечений с медиадискурсом, ведь огромное количество информации об участии, организации, результатах, а также сами трансляции проводятся с помощью ресурсов распространения массовой информации [7]. Комментирование и организация киберспортивных соревнований, матчей и турниров ведется по правилам спортивного дискурса, хотя и имеет некоторые отличия.

Киберспортивный дискурс является самостоятельным направлением ввиду существования «субкультуры геймеров». Существование такой субкультуры позволяет реализовывать собственный язык, правила коммуникации, характерные и удобные для данного сообщества. Киберспортивный дискурс является актуальным для изучения, поскольку сочетает в себе специфические особенности спортивного и компьютерно-игрового дискурсов, что является интересной темой для учёных обеих сфер. Кроме того, актуальность данного вопроса обусловлена возрастающей популярностью к данному направлению как среди непосредственных участников, так и среди исследователей языковых и игровых явлений. Дискурс киберспорта сегодня является чрезвычайно актуальным в связи с ростом популярности киберспортивных соревнований и дисциплин. Киберспорт превратился из ниши для энтузиастов в массовое развлечение, собирающее миллионы зрителей со всего мира. Этот вид спорта активно развивается и становится все более признанным как полноценная индустрия.

Дискурс киберспорта включает в себя обсуждения о его статусе, признании, влиянии на молодежь, профессионализации и будущем развитии. Специалисты, спортсмены, фанаты, журналисты и другие участники обсуждают темы, связанные с правовыми аспектами киберспорта, его влиянием на здоровье, социальные вопросы и многое другое.

Специфика дискурса киберспорта

В рассмотренных ранее исследованиях по теме лексического аспекта дискурса киберспорта [9], отмечается дуальный характер этого явления, поскольку данный дискурс состоит из двух пластов. Нередким явлением для данной темы является заимствование терминов из других языков (англицизация, русификация), сохранение лексических или морфемных форм слова, выстраивание коммуникации на иностранном языке в игровых или голосовых чатах для лучшей эффективности, использование терминологии из спортивного или компьютерно-игровых дискурсов.

При рассмотрении вопроса о заимствовании терминов из спортивного и компьютерно-игрового дискурсов было выявлено, что доминирующим полем заимствования является спортивный дискурс (68%) [9]. На долю компьютерно-игрового дискурса приходится 32%. Одной из причин такого доминирующего соотношения может быть понятливость и распространенность спортивной лексики и терминологии для большинства. В то же время компьютерная лексика является специфической и понятной лишь для определенных групп людей [6].

Примерами активного применения спортивной лексики в дискурсе киберспорта будут термины оценки и/или констатации различных моментов или стадий игры:

Таблица 1 - Примеры использования спортивной лексики

DOI: https://doi.org/10.60797/RULB.2024.57.9.1

№	Зарубежные комментарии	Русские комментарии/эквиваленты
1	Win	Победа/вин
2	Loss	Проигрыш
3	Points	Очки/поинты

Примерами использования компьютерно-игровой лексики в дискурсе киберспорта будут:

Таблица 2 - Примеры использования компьютерно-игровой лексики

DOI: https://doi.org/10.60797/RULB.2024.57.9.2

№	Зарубежные комментарии	Русские комментарии/эквиваленты
1	Bug	Баг/багует
2	Lag	Лагает
3	Freeze	Фризы/фризит

Как было сказано ранее, нередким явлением для киберспортивного дискурса является заимствование и частичное изменение терминов в родном языке. Это можно заметить при распределении ролей в игровых матчах:

Таблица 3 - Примеры использования названия ролей

DOI: https://doi.org/10.60797/RULB.2024.57.9.3

№	Зарубежные комментарии	Русские комментарии/эквиваленты
1	Support	Саппорт/суппорт
2	Tank	Танк
3	Pusher	Пушер
4	Carry	Кэрри
5	Healer	Хиллер/медик
6	Mancer/runner	Мансер
7	Genrusher	Генрашер
8	Sniper	Снайпер/отсидчик

При рассмотрении комментирования или внутрикомандного общения можно заметить, что описание игровых механик (явления, перки(навыки), стадии) [1], также проходит через ряд изменений для упрощения при переводе и локализации:

Таблица 4 - Примеры использования названий определённых перков

DOI: https://doi.org/10.60797/RULB.2024.57.9.4

№	Зарубежные название и локализованный перевод	Название в игровом сообществе
1	Corrupt intervention (вмешательство скверны)	Корапт/вмешательство
2	Call of brine (солёное море)	Соль/солёнка
3	Rancor (ненависть)	Ранкор
4	Lithe (гибкость)	Гибкость/лит
5	Object of obsession (объект одержимости)	Глазик (прим. название появилось из-за изображения глаза на значке перка)
6	Decisive strike (решающий удар)	Осколок
7	Dead Hard (крепкий орешек)	Орех/дедхард

На примере номинации и обозначения механик и тонкостей лучше всего видно, что игроки прибегают к сокращениям, сохранениям оригинальных названий с их возможным морфемным изменением. Также нередким явлением выступает создание собственных вариантов названий, исходя из их функционала или ассоциаций.

Также нередким явлением при рассмотрении заимствований в комментировании дискурса киберспорта является оценка действий игроков с обеих сторон:

Таблица 5 - Примеры оценки действий других игроков

DOI: https://doi.org/10.60797/RULB.2024.57.9.5

№	Зарубежные комментарии	Русские комментарии/эквиваленты
1	DC(disconnect)	Ливер
2	Tunneler	Туннелер
3	Camper	Кэмпер
4	AFK (Away From Keyboard)	Афкашер/ чел АФК
5	Noob (прим. от английского Newbie - новичок)	Нуб/нубас

При определении локаций и важных топографических обозначений на них игроки также прибегают к приёмам заимствования, позволяющим быстро и чётко передать информацию или сообщить детали:

Таблица 6 - Примеры обозначения мест и ориентиров

DOI: https://doi.org/10.60797/RULB.2024.57.9.6

№	Зарубежные комментарии	Русские эквиваленты
1	Main (main building)	Мейн
2	Shack	Лача/ шак
3	Forest	Лес/форест
4	Hatch	Люк

В процессе выстраивания коммуникации во время игровых сессий игроки нередко прибегают к сокращениям или акронимам для чёткой и своевременной передачи информации:

Таблица 7 - Примеры использования сокращений и заимствований

DOI: https://doi.org/10.60797/RULB.2024.57.9.7

№	Зарубежные комментарии	Русские комментарии/эквиваленты
1	NOED (No One Escapes Death)	Наед
2	STBFL (Save the best for last)	Сбфл
3	FTP (For the people)	Рл
4	Gg (good game)	гг
5	BP (Bloodpoints)	Бп/бпшки
6	HP (Health Points)	хп
7	DPS (Damage per second)	дпс
8	wp (well played)	вп
9	Bg (bad game)	-

Рассматривая данные примеры, мы можем увидеть, что в дискурсе киберспорта использование заимствований (слова, морфемы, синтаксические конструкции) является популярным приёмом в выстраивании коммуникации. Подобное явление характеризует интернационализированность языка [10], позволяющую выстраивать адаптивное и эффективное взаимодействие между участниками сессии.

Как можно заметить, применение терминов и сленга является популярным средством выстраивания коммуникации. При общении игроки нередко прибегают к приёмам транслитерации, транскрипции, калькирования, сокращения и заимствования.

Киберспорт позволяет проводить игровые сессии и выстраивать коммуникацию людям разных национальностей и разных возрастов. Данный факт позволяет встретить в игровых или постигровых чатах применение сленговых выражений, не связанных с тематикой игры и/или игровыми механиками.

Примерами таких выражений будут:

Таблица 8 - Примеры использования сленга в игровых чатах

DOI: https://doi.org/10.60797/RULB.2024.57.9.8

№	Зарубежные комментарии	Русские эквиваленты
1	Lol (laughing out loud)	Лол/ору
2	Lmao (laughing my ass off)	-
3	Np (no problem)	Без проблем/ без б

Основные результаты

При рассмотрении данных примеров видно, что для выстраивания акта коммуникации игроки прибегают к различным трансформациям: транскрипция, транслитерация, описательный перевод, калькирование, заимствование и видоизменение словоформы. Такие операции позволяют выстроить быстрое и эффективное общение, а также лаконично и точно передать информацию в комментариях. Данная форма общения наиболее удобна для общения, поскольку атмосферу в играх, особенно в онлайн – играх, можно охарактеризовать как динамичную.

В данной статье рассматривались примеры высказываний на английском языке в качестве оригиналов, поскольку он является доминирующим для многих сфер, в том числе и для киберспорта, несмотря на наличие официальной локализации и авторских переводов. В контексте онлайн-игр необходимо учитывать, что подавляющее большинство игроков – англоговорящие. Также к признакам популярности английского языка можно отнести:

· неправильная/неточная локализация;

· влияние английского языка на модель выстраивания коммуникации (например, слэнг);

· намеренный отказ от локализации/дубляжа в пользу сохранения аутентичности/атмосферы (однако это является редким явлением именно для онлайн-игр ввиду необходимости привлечения большего количества игроков).

Все вышеперечисленные аспекты приводят игроков к необходимости выстраивания понятной и удобной коммуникации [8]. Для решения подобных межъязыковых аспектов пользователи онлайн-игр прибегают к удобным и усваиваемым способам выражения.

Было установлено, что самыми популярными переводческими приёмами стали транслитерация, транскрипция, заимствование и использование сокращений или аббревиатур.

Транскрипция и транслитерация позволяют быстро и чётко обозначить термины, давая информацию на языке оригинала. Стоит отметить, что такой подход позволяет информативно и понятно делиться сведениями в короткие сроки.

Сокращения также позволяют быстро и эффективно передавать информацию. Использование аббревиатур позволяет ёмко выражать мысли как устно, так и на письме. Кроме того, это обеспечивает развитие языка и его активную эксплуатацию за счёт новых слов и способов выражения.

Популярность заимствований может быть обусловлена удобством коммуникации или невозможностью применения подходящего, «комфортного» эквивалента в родном языке.

Однако необходимо учитывать, что понимание сленга, тонкостей игры, названий не может гарантировать возникновения ситуаций, в которых люди могут донести или понять сообщения других пользователей. На основе собираемого материала можно было заметить, что игроки не могли понять сказанного или начинали подробно описывать ситуации, что приводило к недопониманию.

Кроме того, нередким явлением в игровых или постигровых комментариях являются ситуации непонимания сказанного ввиду незнания языка, сленга или идиоматических выражений. Данные ситуации не имеют критического влияния, поскольку в настоящее время существует огромное количество способов быстро перевести или понять собеседника.

Другим фактором, препятствующим выстраиванию комфортной и надежной коммуникации, может являться намеренное агрессивное поведение участников сессии с целью задеть, оскорбить, унизить оппонентов и/или союзников (прим. токсичность). Данное явление способно разрушительно влиять не только на общение, но и на весь игровой опыт даже при общении на одном языке. В случае межъязыкового общения задача становится ещё сложнее, ведь необходимо не только противостоять такому поведению, но и выстраивать общение на языке собеседника.

Заключение

Исходя из вышесказанного, можно сделать следующие выводы:

- Процесс выстраивания коммуникации в дискурсе киберспорта насыщен лексикой спортивного и компьютерно-игрового дискурсов, где доминирующее положение занимает спортивная лексика ввиду простоты, общности, удобства и личной близости для большинства пользователей. Применение компьютерно-игровой лексики является редким из-за её специфичности и сложности.

- В процессе межъязыковой коммуникации игроки прибегают к сокращениям, ассоциативным аналогам, упрощениям при передаче важной информации.

- В процессе выстраивания коммуникации в русскоговорящем игровом сообществе нередки переводческие трансформации как, например, транскрипция, транслитерация, калькирование, либо же полное или частичное сохранение оригинала. Однако иногда упор делается на отражение сути тех или иных объектов/явлений, и создается аналог.

- Существует ряд факторов, усложняющих выстраивание общения, однако ни один из них не является критичным для большинства пользователей.

Чаще всего игроки предпочитают прибегать к транслитерации, транскрипции, применению аббревиатур и заимствований из-за их удобства, эффективности и экономии времени во время игровых онлайн-сессий или в постигровых чатах.

Конфликт интересов

Не указан.

Рецензия

Сообщество рецензентов Международного научно-исследовательского журнала
DOI: https://doi.org/10.60797/RULB.2024.57.9.9

Conflict of Interest

None declared.

Review

International Research Journal Reviewers Community
DOI: https://doi.org/10.60797/RULB.2024.57.9.9

Список литературы / References

1. Daria R. Топ-50 игровых механик: создаем свою библиотеку для геймдева / R. Daria // Tproger. Всё о программировании. — 2020. — URL: https://tproger.ru/articles/top-50-igrovyh-mehanik-sozdaem-svoju-biblioteku-dlja-gejmdeva (дата обращения:17.03.2024).

2. Арутюнова Н. Д. Лингвистический энциклопедический словарь / Н. Д. Арутюнова ; под общей ред. В. Н. Ярцева. — М. — 1990. — С.136.

3. Асмус Н. Г. Особенности функционирования сокращений в виртуальном дискурсе / Н. Г. Асмус, Н. Д. Полетаева // Челябинский гуманитарий. — Челябинск: Челябинский государственный университет. — 2021. — № 2(55). — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-funktsionirovaniya-sokrascheniy-v-virtualnom-diskurse-na-primere-sotsialnoy-seti-tvitter/viewer (дата обращения: 17.03.2024)

4. Блейн Н. Спорт как жизнь: СМИ, спорт и культура / Н. Блейн, Р. Бойл // Медиа. Введение: учебник для студентов вузов, обучающихся по гуманитарно-социальным специальностям и специальностям «Связи с общественностью» и «Реклама». — М.: ЮНИТИ-ДАНА. — 2005. — С.464-475.

5. Горшков П. А. Сленг хакеров и геймеров в Интернете: автореф. дисс. … к. филол. наук : 10.02.19 / Горшков Павел Алексеевич. — М. — 2006. — 21 с.

6. Зарипов А. Р. Лексический аспект киберспортивного дискурса / А. Р. Зарипов // Филологические науки. Вопросы теории и практики. — Тамбов: Грамота. — 2016. — № 2 (56). — С. 99-101.

7. Зильберт Б. А. Спортивный дискурс: базовые понятия и категории: исследовательские задачи / Б. А. Зильберт, А. Б. Зильберт // Язык, сознание, коммуникация: сб. статей. — М.: МАКС Пресс. — 2011. — Вып. 17. — С.45-55.

8. Мугу М. С. Проблемы языковой локализации компьютерных игр / М. С. Мугу, М. М. Бричева, С. А. Сасина // The scientific heritage. — 2021. — No 61. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/problemy-yazykovoy-lokalizatsii-kompyuternyh-igr/viewer (дата обращения: 18.03.2024)

9. Прохоров Ю. Е. Действительность / Ю. Е. Прохоров. — Москва. — 2006. — 2 издание. — С. 222.

10. Рабаданова С. М. Лексические интернационализмы и их значение / С. М. Рабаданова, Т. Е. Зелевская, С. М. Азизова // Мир науки, культуры, образования. — 2020. — № 4 (83). — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/leksicheskie-internatsionalizmy-i-ih-izuchenie/viewer (дата обращения: 16.03.2024).

Список литературы на английском языке / References in English

1. Daria R. Top-50 igrovyh mehanik: sozdaem svoju biblioteku dlja gejmdeva [Top 50 Game Mechanics: Creating Your Own Library for Gamedev] / R. Daria // Tproger. Vsjo o programmirovanii [Tproger. All about programming]. — 2020. — URL: https://tproger.ru/articles/top-50-igrovyh-mehanik-sozdaem-svoju-biblioteku-dlja-gejmdeva (accessed: 17.03.2024). [in Russian]

2. Arutyunova N. D. Lingvisticheskij jenciklopedicheskij slovar' [Linguistic encyclopedic dictionary] / N. D. Arutyunova ; edited by V. N. Yartseva. — M. — 1990. — P. 136. [in Russian]

3. Asmus N. G. Osobennosti funkcionirovanija sokrashhenij v virtual'nom diskurse [Features of the functioning of abbreviations in virtual discourse] / N. G. Asmus, N. D. Poletaeva // Cheljabinskij gumanitarij [Chelyabinsk humanitarian]. — Chelyabinsk: Chelyabinsk State University. — 2021. — No. 2 (55). — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/osobennosti-funktsionirovaniya-sokrascheniy-v-virtualnom-diskurse-na-primere-sotsialnoy-seti-tvitter/viewer (accessed: 17.03.2024) [in Russian]

4. Blaine N. Sport kak zhizn': SMI, sport i kul'tura [Sport as Life: Media, Sport and Culture] / N. Blaine, R. Boyle // Media. Vvedenie: uchebnik dlja studentov vuzov, obuchajushhihsja po gumanitarno-social'nym special'nostjam i special'nostjam "Svjazi s obshhestvennost'ju" i "Reklama" [Media. Introduction: a textbook for university students studying in the humanities and social sciences and in the specialties "Public Relations" and "Advertising"]. — M.: UNITY-DANA. — 2005. — P.464-475. [in Russian]

5. Gorshkov P. A. Sleng hakerov i gejmerov v Internete [Slang of hackers and gamers on the Internet] : author's abstract. diss. … of PhD in Philological Sciences: 10.02.19 / Gorshkov Pavel Alekseevich. — M. — 2006. — 21 p. [in Russian]

6. Zaripov A. R. Leksicheskij aspekt kibersportivnogo diskursa [Lexical aspect of eSports discourse] / A. R. Zaripov // Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki [Philological sciences. Theoretical and practical issues]. — Tambov: Gramota. — 2016. — No. 2 (56). — P. 99-101. [in Russian]

7. Zilbert B. A. Sportivnyj diskurs: bazovye ponjatija i kategorii: issledovatel'skie zadachi [Sports discourse: basic concepts and categories: research tasks] / B. A. Zilbert, A. B. Zilbert // Jazyk, soznanie, kommunikacija: sb. statej [Language, consciousness, communication: collection of articles]. — M .: MAKS Press. — 2011. — Issue 17. — P.45-55. [in Russian]

8. Mugu M. S. Problemy jazykovoj lokalizacii komp'juternyh igr [Problems of language localization of computer games] / M. S. Mugu, M. M. Bricheva, S. A. Sasina // The scientific heritage. — 2021. — No. 61. — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/problemy-yazykovoy-lokalizatsii-kompyuternyh-igr/viewer (accessed: 18.03.2024). [in Russian]

9. Prokhorov Yu. E. Dejstvitel'nost' [Reality] / Yu. E. Prokhorov. — Moscow. — 2006. — 2nd edition. — P. 222. [in Russian]

10. Rabadanova S. M. Leksicheskie internacionalizmy i ih znachenie [Lexical internationalisms and their meaning] / S. M. Rabadanova, T. E. Zelevskaya, S. M. Azizova // Mir nauki, kul'tury, obrazovanija [The world of science, culture, education]. — 2020. — No. 4 (83). — URL: https://cyberleninka.ru/article/n/leksicheskie-internatsionalizmy-i-ih-izuchenie/viewer (accessed: 16.03.2024). [in Russian]