

# ЛЕКСИКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

*Полудневич С. С.*

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники  
г. Минск, Республика Беларусь*

*Козел В. И. – к.п.н., доцент*

В данной статье рассматриваются основные понятия современного сленга геймеров, а также людей, занимающихся разработкой и проектированием компьютерных игр.

В настоящее время во всем мире развитию компьютерных технологий уделяется огромное внимание. В связи с этим первой по количеству появляющихся новых слов является именно область компьютерных технологий, и активно развивается новая лексика, сленг и неологизмы.

Компьютерные игры занимают одну из основных ниш развития технологий и являются популярным и прибыльным видом развлечения, в связи с чем, как в отдельной профессиональной области, в индустрии компьютерных игр появляется своя собственная лексика. Рассмотрим основные особенности лексики геймеров и разработаем её классификацию.

Игровой сленг ввиду своей специфической сферы применения (в процессе игры) обладает рядом особенностей. Если рассмотреть примеры игрового сленга, то мы заметим, что большое количество слов состоит из одного, двух, максимум трех слогов: «бёрст» (быстрая атака), «эн-пи-си» неигровой персонаж), «босс» (самый сильный враг игры). Данная особенность является следствием того, что зачастую в игре победу или поражение определяют несколько секунд, и быстрый обмен информацией является задачей первостепенной важности.

Игровой сленг также очень эмоционален. Особенно это проявляется при оценке уровня игры того или иного человека. Если вы играете плохо, вас могут назвать целым рядом обидных выражений: «нуб» (новичок в игре), которое имеет как негативный, так и снисходительный характер, «читер» (мошенник), является крайне негативным названием. Если же хорошо, то «про» (профессионал), одобрительная коннотация, «имба» (оружие, вносящее дисбаланс в игру), обычно с досадой, одобрением, также может применяться и к другим игровым элементам (игровым предметам, навыкам). Причиной появления эмоциональности игрового сленга служит то, что часто во время игры страсти накаляются до предела, и человеку приходится каким-либо образом выразить эмоции, зачастую даже нецензурным путем.

Классифицировать игровую лексику можно следующим образом, разделив ее на две основные группы: первая – это часть, относящаяся к социальной стороне игры, к общению между людьми, вторая – слова, относящиеся непосредственно к игровому процессу, которые зачастую применяются в чатах во время игры [1]. Примером к первой части могут являться следующие слова:

*58-я Научная Конференция Аспирантов, Магистрантов и Студентов БГУИР, Минск, 2022*

«гг», «грац» – слово-поддержка, означающее хорошую игру участника команды или противника;

«лол» – слово, означающее удивление действием командного игрока;

Во второй части классификации примером могут служить следующие выражения:

«танк» – персонаж, который способен будет выстоять сильные атаки;

– «дпс» – количество наносимого урона оружием, основная характеристика в соревновательных играх, когда важно скоординировать усилия команды для достижения максимума этого параметра.

Кроме того, зачастую, лексика компьютерных игр может отличаться в зависимости от жанров игр, в которых она применяется. К данной категории будут относиться слова, обозначающие процессы или явления, характерные для определенных жанров игр. Например, в большинстве игр жанра MMORPG (онлайн-ролевая игра) будут характерны такие слова, как «скил» (навык), «стата» (статистика персонажа), а в шутерах будет присутствовать лексика более брутального характера, например, «хедшот» – убийство выстрелом в голову.

Таким образом, было выяснено, что лексика в индустрии компьютерных игр является наиболее лаконичной и краткой по ее структуре, а большинство слов можно разделить на две категории. Причем социальная лексика является, как правило, более эмоциональной, а слова, связанные с игровым процессом – более содержательны, дающие игрокам в краткой форме информацию о том, на какие игровые объекты необходимо заострить внимание.

**Список использованных источников:**

1. Горшков П.А. *Сленг хакеров и геймеров в Интернете: автореферат диссертации канд. филол. наук / П.А. Горшков ; Мос. гос. обл. ун-т. – М.: [б.и.], 2006. – 150 с.*
2. Борисова Е.Г. *Современный молодежный жаргон / Е.Г. Борисова / Русская речь. – Москва 1980. – № 5. – С. 51-54.*