

ОСОБЕННОСТИ ИГРОВОГО СЛЕНГА В ОНЛАЙН-ИГРАХ OVERWATCH И DEADLOCK

Эдильсултанов А. А.

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

Сычёва Е. С. – преподаватель

В статье рассматриваются лексико-семантические особенности игрового сленга в командных онлайн-играх Overwatch и Deadlock, анализируются основные способы словообразования и функциональная нагрузка игровой лексики, выявляется её жанровая специфика.

Стремительное развитие индустрии онлайн-игр оказывает заметное влияние на современный русский язык. Игровые сообщества выработали специфическую систему коммуникации, опирающуюся на собственный лексический пласт – игровой сленг, – который обладает всеми признаками жаргона: функционирует в ограниченном круге носителей, динамично обновляется и содержит опознавательные маркеры принадлежности к сообществу. Исследователь А. Энслин обозначила данный пласт понятием «людолект», указывая на органичное сочетание в нём общеупотребительной лексики с обширным пластом специфической терминологии [1]. Сопоставительный анализ сленга Overwatch (Blizzard Entertainment, 2016) и Deadlock (Valve Corporation, 2024) представляет особый интерес: обе игры принадлежат к смежным, но различным жанрам – героическому шутеру и MOBA-шутеру – соответственно, что обуславливает как общие черты их лексики, так и заметную жанровую специфику.

Игровой сленг обеих игр разделяет общий фонд межжанровых единиц. Ведущим способом словообразования является заимствование из английского языка с последующей морфологической русификацией [2]: «хил» (heal – лечение), «хилить», «нёрф» (nerf – ослабление персонажа разработчиками), «буст», «скилл». Продуктивна и аббревиация: интернациональные сокращения «GG» (good game), «AFK» (away from keyboard), «MVP» функционируют как ритуальные формулы фатической коммуникации [1]. Устойчив пласт ролевой терминологии: «танк», «саппорт», «дд» / «дпс» – единицы, сложившиеся ещё в жанре MMORPG и ставшие межжанровыми универсалиями [2]. Эмоционально-поведенческий пласт представлен терминами «тильт», «токсик», «ливнуть», выполняющими регулятивную функцию внутри сообщества.

Жанровая специфика Overwatch определяется быстрым темпом матчей и механикой смены героев, что порождает лаконичную тактическую лексику. Центральным термином является «ульт» (сокр. от ultimate ability – сверхспособность), вокруг которого формируется словообразовательное гнездо: «слить ульт», «держат ульт», «ультовать». Широко распространены фамильярные варианты имён персонажей («Генга», «Бастик», «76»), образованные путём усечения или суффиксации. Примечателен прецедентный термин «С9» – обозначение ситуации, когда команда в критический момент покидает контрольную точку; единица восходит к реальному киберспортивному эпизоду с командой Cloud9. Характерен также термин «бооп» (отбрасывание противника способностью), возникший в сообществе и впоследствии официально закреплённый разработчиками, что иллюстрирует проницаемость границы между пользовательским сленгом и официальной терминологией [1].

Сленг Deadlock отличается большей семантической сложностью, обусловленной механиками MOBA. Центральное место занимает экономическая терминология: «фарм» (накопление ресурсов), «фармить», «дефармить» (лишать противника ресурсов). Пространственно-тактический словарь включает «лайнинг», «роум», «ганк» – термины, унаследованные из MOBA-дискурса [2]. Матч структурирован по стадиям: «ранняя», «средняя» и «поздняя игра». Поскольку игра находится на стадии активной разработки без полной локализации, английские названия героев функционируют в русскоязычных текстах без морфологической адаптации – что характерно для начального этапа формирования сленга нового тайтла. Внутриигровой неологизм «урнить» (сдать урну для получения усиления) демонстрирует продуктивную модель глагольной деривации от названия игрового объекта.

Проведённый анализ позволяет констатировать следующее. Игровой сленг Overwatch и Deadlock сочетает общий межжанровый фонд с выраженной жанровой спецификой: Overwatch генерирует преимущественно лаконичные тактические единицы и прецедентные термины, тогда как сленг Deadlock включает разветвлённую экономическую и пространственную терминологию, унаследованную из MOBA. Доминирующими словообразовательными моделями в обоих случаях выступают заимствование с морфологической русификацией, аббревиация и усечение. Сленг выполняет коммуникативную, социально-идентификационную и эмоционально-оценочную функции, а граница между пользовательской и официальной терминологией обнаруживает устойчивую тенденцию к размыванию. Изучение игрового сленга на материале конкретных игровых проектов является перспективным направлением компьютерной лингвистики и социолингвистики, позволяющим фиксировать живые процессы пополнения словарного состава языка.

Список использованных источников:

1. Комаров, В. А., Шушарина Ирина Анатольевна *Игровой сленг в современном русском языке*/В. А. Комаров, Шушарина И. А. // *Вестник Курганского государственного университета*. 2019. №1 (52) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovoy-sleng-v-sovremennom-russkom-yazyke>. – Дата доступа: 01.03.2026.
2. Антонова, А. Б. *Языковые механизмы создания новой лексики в русском языке (на примере сленга геймеров)* /А. Б. Антонова // *Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология*. 2024. №4. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/yazykovye-mehanizmy-sozdaniya-novoy-leksiki-v-russkom-yazyke-na-primere-slenga-geymrov>. – Дата доступа: 01.03.2026.