

ЛИНГВИСТИЧЕСКИЙ ФЕНОМЕН XXI ВЕКА: КАК ИГРОВОЙ ЖАРГОН МЕНЯЕТ РУССКИЙ ЯЗЫК

Мазанина, С. В.

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

Сычёва Е. С. – преподаватель

Статья посвящена анализу игрового сленга в русском языке как уникального культурного и языкового явления, сформировавшегося в начале XXI века под влиянием компьютерных технологий и онлайн-игр. Автор рассматривает эволюцию игрового сленга от средства внутригруппового общения до полноценного социального диалекта, отражающего процессы глобализации, языковой экономии и цифровизации сознания.

В начале XXI века под влиянием развития компьютерных технологий и массового распространения онлайн-игр сформировалось уникальное культурное и языковое явление –

игровой сленг. Первоначально ограниченный узким кругом энтузиастов, данный лексический пласт превратился в значимый компонент повседневной речи русскоязычных пользователей. Начало формирования компьютерно-игрового сленга в России приходится на конец XX - начало XXI века, и связано оно с постепенным распространением персональных компьютеров, с разработкой игр, которые со временем вышли в сеть Интернет, а в настоящее время многие из них стали многопользовательскими [1]. Игровой сленг перестал быть исключительно средством внутригрупповой коммуникации в виртуальном пространстве и приобрел черты полноценного социального диалекта, отражающего процессы глобализации, языковой экономии и цифровизации сознания.

Основными функциями любого профессионального или группового сленга являются экономия речевых усилий и формирование групповой идентичности. В условиях динамичного игрового процесса развернутые номинации оказываются коммуникативно неэффективными, что приводит к появлению лаконичных единиц, например «хилюсь» (от англ. heal – лечить). Этимологически русскоязычный игровой сленг преимущественно представляет собой англицизмы. Данный факт объясняется двумя основными причинами: доминированием западных компаний-разработчиков, вследствие чего интерфейс большинства популярных игр (Dota 2, Counter-Strike, World of Warcraft) изначально существует на английском языке, а также функцией английского как *lingua franca* в международном игровом сообществе. При этом заимствования не остаются в неизменном виде: русский язык адаптирует иноязычные корни, подчиняя их собственным грамматическим и словообразовательным нормам, что ведет к появлению гибридных форм.

С лингвистической точки зрения игровой сленг демонстрирует высокую словообразовательную активность. Выделяются несколько основных моделей.

При калькировании и транслитерации английские лексемы переносятся в русский язык с изменением произносительных характеристик и присоединением русских аффиксов. Примерами служат *килл* (убийство соперника), *кильнули* (убили) от англ. kill; *афкашит* (отойти от компьютера) от аббревиатуры AFK (Away From Keyboard); *абилка* (способность персонажа) от англ. ability.

Метафорическое переосмысление заключается в наделении компьютерных процессов свойствами физического мира или живых организмов. Например, лаги (от англ. lag – задержка) – сбои в работе игры; в расширительном употреблении данный термин применяется к любым некорректно функционирующим приложениям. Слив (проигрыш, потеря ресурсов или утечка информации) вышел за пределы игрового контекста и используется в IT-сфере и журналистике.

Аббревиация порождена необходимостью ускорения текстового ввода в чате. Многие акронимы перешли в устную речь. К их числу относятся GG (Good Game) – «gg», обозначение удачной игры (нередко употребляется иронически по отношению к любому завершеному делу); NT (Nice Try) – хорошая попытка; IMHO (In My Humble Opinion) – *имхо*, по моему скромному мнению (термин, закрепившийся в русскоязычном интернете еще в эпоху форумов); LOL (Laughing Out Loud) – «лол», маркер смеха или насмешки.

Наиболее значимой особенностью игрового сленга является его экспансия за пределы субкультуры. Лексемы, возникающие в игровой среде, постепенно понимаются носителями языка, не вовлеченными в компьютерные игры, и фиксируются в средствах массовой информации, а иногда – в неформальной официально-деловой переписке. Так, слово *бафф* (от англ. buff – усиление) активно используется в бизнес-коммуникации для обозначения повышения эффективности отдела или сотрудника. Глагол *нерфить* (от англ. nerf – ослаблять) встречается в политических ток-шоу при обсуждении урезания полномочий или бюджета.

Игровой сленг выполняет важную социальную функцию маркера принадлежности к группе («свой/чужой»). Владение сленгом сигнализирует о принадлежности к цифровому поколению и конкретному игровому сообществу. Вместе с тем лингвисты отмечают потенциально негативную тенденцию: для некоторых подростков игровой сленг становится языком-заменителем, обедняющим активный словарный запас за счет примитивных конструкций и избыточного количества англицизмов при наличии прямых аналогов в русском языке.

Развитие игрового сленга продолжается параллельно с эволюцией индустрии видеоигр. Появление технологий виртуальной (VR) и дополненной (AR) реальности, а также институционализация киберспорта как официального вида спорта будут способствовать возникновению новых терминов. Вероятно, часть современного игрового сленга со временем устареет (по аналогии с жаргоном программистов 1990-х годов), однако наиболее семантически емкие и коммуникативно востребованные единицы пополнят состав разговорной речи и потенциально перейдут в разряд общеупотребительной лексики, как это произошло со словами компьютер, скриншот или юзер.

Игровой сленг в русском языке представляет собой не маргинальный жаргон, а репрезентативное отражение цифровой эпохи. Он демонстрирует механизмы адаптации иноязычных элементов живым языком в условиях новых технологических коммуникаций. Вопреки

опасениям языковых пуристов, данный лексический пласт является естественной составляющей языкового развития, отвечающей потребностям миллионов русскоязычных пользователей в самоидентификации и эффективной коммуникации в виртуальном пространстве.

Список использованных источников:

1. Комаров, В. А. Игровой сленг в современном русском языке [Электронный ресурс] / В. А. Комаров, И. А. Шушарина. Вестник Курганского государственного университета – 2019. – №1(52). – С. 88-90. – Режим доступа: URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovoy-sleng-v-sovremennom-russkom-yazyke> (дата обращения: 18.03.2026).