

# ОСОБЕННОСТИ ИГРОВОГО СЛЕНГА В ИГРАХ DOTA 2 И COUNTER-STRIKE

*Журавлёв А. А.*

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

*Сычёва Е. С. – преподаватель*

В статье рассматриваются особенности игрового сленга в многопользовательских онлайн-играх Dota 2 и Counter-Strike. Анализируются источники формирования, функции и семантические группы сленговых единиц. Исследование проводится на материале игровых чатов, форумов и стриминговых платформ.

Развитие компьютерных технологий и рост популярности многопользовательских онлайн-игр обусловили формирование особого пласта молодёжного жаргона – игрового сленга. Мы хотим рассмотреть данное явление на примере двух наиболее популярных дисциплин киберспорта: Dota 2 и Counter-Strike (далее - CS). Актуальность исследования определяется стремительным ростом игровой аудитории: по данным платформы Steam, ежемесячная аудитория Dota 2 превышает 7 миллионов активных пользователей, а серия Counter-Strike насчитывает более 35 миллионов игроков по всему миру [1]. Игровой сленг, возникая в условиях стрессовой коммуникации в режиме реального времени, становится полноценным объектом лингвистического изучения, отражающим как специфику цифровой среды, так и общие тенденции развития современного русского языка. Игровая коммуникация отличается анонимностью участников, высокой скоростью обмена репликами и смешением языков в рамках одного чата – всё это создаёт благоприятную почву для появления и закрепления новых лексических единиц [2].

Игровой сленг представляет собой совокупность лексических единиц ограниченного употребления, функционирующих преимущественно в среде геймеров и выполняющих номинативную и экспрессивную функции. Мы хотим рассмотреть лексику Dota 2 как самостоятельную систему, сложившуюся под влиянием игровой механики и киберспортивного сообщества. Центральное место в ней занимают номинации действий: «пикнуть» (от англ. to pick) - выбрать героя перед матчем; «фид» (от англ. feed) - намеренная или неосознанная гибель, обогащающая противника ресурсами; «катить» вести игру к победе. Оценочные номинации образуют отдельную группу: «нуб» (неопытный игрок), «кэрри» (ключевой игрок команды), «саппорт» (игрок поддержки). Особую продуктивность демонстрирует модель «глагол + суффикс -ить»:

«ганкнуть», «пушить», «фармить» - все эти единицы образованы от английских основ путём присоединения русских грамматических показателей [3].

В сленге Counter-Strike доминирует тактическая и ситуативная лексика. Мы хотим рассмотреть её основные группы. Наименования позиций и локаций: «А-сайт», «В-сайт» – стратегические точки карты; «мидл» - центральная зона. Тактические команды: «раш» (стремительная атака всей командой), «эко» (раунд с экономией средств), «форс» (покупка снаряжения при нехватке денег). Оценочно-эмоциональные единицы: «клатч» (от англ. clutch) - победа в крайне невыгодной ситуации; «кик» - исключение игрока из матча.

Сопоставляя обе системы, мы хотим рассмотреть общие закономерности их формирования. Главным источником пополнения сленга служит заимствование из английского языка – как прямое («буст», «ульт»), так и морфологически адаптированное («баниться», «репортить»). Второй способ – усечение: «инвиз» (невидимость), «комба» (комбинация). Третий – метафорическое переосмысление: «тащить» (выигрывать матч в одиночку), «сливать» (намеренно или небрежно проигрывать) [2; 3]. Функционально сленг обеспечивает оперативную передачу тактической информации (коммуникативная функция), маркирует принадлежность к сообществу (идентификационная) и выражает эмоциональную реакцию игрока (экспрессивная).

Мы сделали вывод, что игровой сленг Dota 2 и Counter-Strike представляет собой динамичную лексическую систему, формирующуюся на пересечении английского и русского языков в условиях высокоскоростной цифровой коммуникации. Оба корпуса сленга объединяют общие способы словообразования - заимствование, усечение и семантический перенос – при существенных различиях в тематических доминантах: персонажной и стратегической лексике в Dota 2 и тактической позиционной в CS. Мы сделали вывод, что изучение игрового сленга позволяет не только описать актуальное состояние молодёжной речи, но и проследить механизмы языковой адаптации иноязычных единиц в русскоязычной среде, что открывает перспективы для дальнейших исследований в области социолингвистики и интернет-лингвистики.

**Список использованных источников:**

1. Steam - платформа цифровой дистрибуции игр. Статистика активных пользователей Dota 2 и Counter-Strike 2 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://store.steampowered.com>. – Дата доступа: 15.03.2026.
2. Аниськина, Н. В. Язык интернет-коммуникации: сленг и жаргон цифрового пространства / Н. В. Аниськина // Вестник Ярославского государственного университета. Серия: Гуманитарные науки. –2018. –№ 2. – С. 78–83.
3. Белецкая, А. Ю. Геймерский сленг как особая подсистема молодёжного жаргона / А. Ю. Белецкая // Научный диалог. -2019. -№ 5. -С. 25–35. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/geymersky-sleng>. – Дата доступа: 12.03.2026.