

КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ СЛЕНГ В РУССКОЯЗЫЧНОЙ СРЕДЕ

Кириллов Р. К.

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

Сычёва Е. С. – преподаватель

Статья посвящена анализу компьютерно-игрового сленга как динамичного языкового явления, сформировавшегося на рубеже XX–XXI веков под влиянием глобализации и развития многопользовательских онлайн-игр. Рассматриваются предпосылки возникновения сленга в русскоязычной среде, связываемые с доминированием англоязычного контента и необходимостью быстрой коммуникации между игроками разных стран.

Жизнь в современном мире движется на огромных скоростях, а новейшие изобретения меняют её настолько быстро, что человек не всегда успевает угнаться за ними. Игры для большей части населения планеты стали второй реальностью, дополняющей, а иногда и значительно теснящей, обычную жизнь. Компьютерные игры являются одним из самых популярных видов развлечения в современном мире. Они не только предоставляют возможность отдохнуть, но и формируют определенную культуру и образ жизни у своих поклонников, создавая свой особый язык, который отражает специфику данной сферы деятельности и коммуникации.

Термин «сленг» в филологии неразрывно связывают с жаргоном. В отечественной филологии в определении сленга сложилось два подхода. С одной стороны, он рассматривается как синоним жаргона, с другой – как самостоятельное явление. Наиболее близким к нашему пониманию является определение, согласно которому сленг – это относительно устойчивый для определенного периода, широко употребительный лексический пласт. Мы опираемся на деление сленга на общий и специальный. Ко второму относится компьютерно-игровой сленг, под которым мы понимаем лексику

и фразеологию, присущую пользователям персональных компьютеров и консолей, занимающихся «геймингом» – игрой [1].

Начало формирования компьютерно-игрового сленга в русскоязычном окружении приходится на конец XX – начало XXI века, и связано оно с распространением персональных компьютеров и разработкой игр. Зародился же компьютерно-игровой сленг еще в 70-е годы с выходом настольной игры «Dungeon and Dragons». В 90-е годы с распространением Интернета стали доступны многопользовательские игры, охватывающие большие мультиязычные аудитории. Объединенному общими интересами сообществу понадобился приемлемый и простой для коммуникации язык, для чего был выбран английский. Поскольку русскоязычные игроки включились в проекты позже, а адаптированных версий игр практически не существовало, им пришлось подстраиваться под сложившуюся систему общения. Эта ситуация и стала поводом для возникновения компьютерно-игрового сленга, большую часть лексики которого составили заимствования из английского языка [2].

Распространению сленга способствует то, что онлайн-игры проходят в реальном времени, причем игроки взаимодействуют друг с другом не только посредством персонажей, но и ведя беседу в голосовом или текстовом чате. Интернет расширил пространство настолько, что в игре имеют возможность участвовать геймеры из разных стран, поэтому беседа может проходить сразу на нескольких языках.

Игровой сленг можно разделить на две основные категории: глобальную и локальную. Глобальный сленг характеризуется лексикой, которая используется во всех играх, независимо от стран (например, «нуб» или «донатер»). Локальный игровой сленг характерен для конкретного игрового сообщества (например, слово «GOSU» в игре «StarCraft») [1].

Способы адаптации англоязычной игровой лексики в русском языке разнообразны [2]. Мы выделяем такие способы, как калька, полукалька, усечение, аббревиатура, транскрипция и транслитерация. Наиболее простыми способами пополнения сленга являются транскрипция и транслитерация.

Калька – это слово или выражение, построенное путем точного перевода составных частей чужого языка. Например: игровой мир (game world), дополнительная реальность (augmented reality), выпиливание (cutting).

Полукалька – слово, созданное из двух элементов, один из которых переведен, а второй является транскрипцией. Например: бета-тестирование (beta-testing).

Усечение – это сокращение части заимствованного слова с сохранением его смысла. Например: инвиз (invisible), респ (respawn), скрин (screenshot), мид (middle), перс (персонаж), реал (реальные деньги), прога (программа).

Аббревиация – часть иноязычных аббревиатур заимствуется как инициализмы. Некоторые из них, подобно аббревиатуре «пиар», находятся в пограничном состоянии, представляя собой аббревиатуры с морфологическими признаками нечленимого слова. Например, NPC (Non-Player Character) трансформировалось в «НИП» или «непись», FPS (Frames Per Second) – в «КВС» или «фэписы» [2].

Транскрипция – это передача звучания английского слова средствами русского языка. Например: квест (quest), крафт (craft), нуб (noob), гайд (guide), хэдшот (headshot), хил (heal).

Транслитерация – это передача буквенного состава английского слова буквами русского алфавита без учета правил произношения. Например: баг (bug), дамаг (damage), лаунчер (launcher), патч (patch), фраг (frag).

Эти же способы характерны для заимствования аббревиатур: ДПС (DPS – damage per second), ХП (HP – heal points), ГГВП (GGWP), НПС (NPC) [2].

Языковая игра также является продуктивным механизмом [3]. Например, использование русских слов в новом значении: рак (плохой игрок), весло (винтовка AWP), плейка (PlayStation). В случаях, когда словосочетание становится устойчивым, применяется словосложение – сращивание двух основ в одно слово: лутбокс (lootbox), чекпоинт (checkpoint), паверап (power up). Механизм универбизации (сведение словосочетания к одному слову) работает при образовании слов типа ролевка (role-play game) или мануалка (manual) [4].

Употребление компьютерно-игрового сленга зависит от двух факторов: количества игроков и жанровой составляющей. В одиночной игре пользователь может не употреблять сленг, но коммуникация в сообществе принуждает к его использованию. Жанр влияет на то, какие именно сленгизмы будут использованы. Мотивированность употребления обуславливает быстроту реакции игрока: экономия речевых средств увеличивает скорость обмена информацией. Например, в шутерах использование сленга для обозначения локаций (бокс, лонг, шорт, мид) или действий (го, фейк, дропни) позволяет быстрее реагировать на события [1].

В компьютерно-игровом дискурсе этот сленг уместен и обеспечивает наиболее продуктивную коммуникацию в процессе игры. Он обладает всеми признаками жаргона: его использование

ограничено кругом геймеров, он реализуется на лексико-фразеологическом уровне, подвержен быстрым изменениям и насыщен опознавательными знаками, позволяющими причислить человека к «своим» [3].

Таким образом, адаптация англоязычного геймерского сленга в русском языке является актуальной проблемой для лингвистов, так как она отражает процессы взаимодействия и влияния разных языков и культур. Сленг не только вносит в русский язык новые слова и значения, но и способствует формированию новых коммуникативных стратегий. В сленге русскоязычных геймеров преобладают единицы, образованные путем заимствования и относящиеся к глобальному типу, что обусловлено международным характером сетевых игр. В то же время встречаются единицы локального типа, образованные с помощью метафоры, метонимии, языковой игры и других механизмов, что демонстрирует гибридизацию языковых процессов [4].

Список использованных источников:

1. Комаров, В. А. Игровой сленг в современном русском языке / В. А. Комаров, И. А. Шушарина // Вестник Курганского государственного университета. 2019. №1 (52) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovoy-sleng-v-sovremenno-russkom-yazyke>. – Дата доступа: 12.03.2026.
2. Пищерская, Е. Н. Способы адаптации англоязычной игровой лексики геймерского сленга в русском языке / Е. Н. Пищерская // Russian Linguistic Bulletin. 2023. №6 (42) [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/sposoby-adaptatsii-angloyazychnoy-igrovoy-leksiki-geymerskogo-slenga-v-russkom-yazyke>. – Дата доступа: 18.03.2026.
3. Воронин, А. А. Заимствования в отечественном компьютерно-игровом сленге: вопросы деривации и использования / А. А. Воронин // Гуманитарная парадигма. 2024. №3 (30). [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/zaimstvovaniya-v-otechestvennom-kompyuterno-igrovom-slenge-voprosy-derivatsii-i-ispolzovaniya>. – Дата доступа: 08.04.2026.
4. 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-geymetrov>. – Дата доступа: 11.03.2026.