

# ИГРОВОЙ СЛЕНГ В РУССКОМ ЯЗЫКЕ: АНАЛИЗ И ОСОБЕННОСТИ

*Химич Н. А.*

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

*Петрова Н.Е. – к.филол.н., доцент*

В данной статье исследуется явление игрового сленга, активно используемого игроками в компьютерных играх. Рассматривается происхождение терминов, классификация игрового сленга, его универсальность и влияние на общий словарный запас носителей русского языка.

Русская техническая терминология достаточно разработана в современном русском языке [1, с. 258]. Туда входят как узуальные термины, так и неофициальные жаргонные, или сленговые единицы языка, которые употребляются только в устной речи в процессе коммуникации представителями определённой сферы деятельности. Рассмотрим такие слова в игровой индустрии, которая в последнее время стала актуальна в современном обществе.

Игровой сленг в современном русском языке представляет собой уникальное явление, которое активно используется игроками в компьютерных играх. Этот специфический лексический слой обогащает русский язык и оказывает влияние на общение в игровом сообществе. Остановимся подробнее на анализе игрового сленга, рассмотрим его особенности и роль в современной русской речи. Путём выявления наиболее частотных выражений, используемых игроками(геймерами), рассмотрим влияние сленга на современный русский язык.

Игровой сленг – это условный язык, который используется игроками в различных компьютерных играх для обмена информацией. Возникновение игрового сленга связывают с появлением массовых онлайн-игр, где он стал неотъемлемой частью игрового процесса. Характерные черты игрового сленга включают краткость, содержательность и эмоциональность. Краткость позволяет передать большое количество информации одним словом, а эмоциональность обусловлена напряжённостью игры и необходимостью быстрой коммуникации. Игровой сленг обогащает русский язык и выполняет роль универсального средства общения

между игроками из разных стран. Он также может включать в себя фразеологические единицы, которые со временем становятся литературными и влияют на общий языковой фонд. Важно отметить, что игровой сленг формируется внутри каждой игры и может иметь свои уникальные термины и аббревиатуры [2].

Исследователи игрового сленга разделяют его на устный и графический [3]. Графический сленг геймеров стремится догнать устный, что приводит к сокращению практически всех слов, даже тех, которые не связаны с внутриигровой реальностью. К специфике геймерского сленга также относится наличие широких синонимических и антонимических рядов, а также его постоянное обновление. Полное погружение в каждую видеоигру невозможно, но именно так можно понять суть использования того или иного слова.

В рамках геймерского сообщества, а также в других областях, сленговая лексика разнообразна и интересна. Основные категории сленга включают аббревиатуры, фразеологизмы и слова, образованные способом усечения, в первую очередь из английских слов.

Рассмотрим несколько примеров игрового сленга. В первую очередь приведём примеры слов, которые образованы способом усечения [3]:

1. *Аггро* – усечение от английского слова *aggression*. К примеру, если игрок использует это слово, это значит, что он заметил, что на него хочет напасть игрок противоположной команды.

2. *Аmmo* – усечение от английского слова *weapon's ammunition*. Значение данного слова – ‘боеприпасы оружия’.

3. *Експа* – усечение от *experience*, обозначает опыт, необходимый игрокам, чтобы поднимать уровень персонажа. Усечение является апокопой (сокращение конца слова).

4. *Изи* – синкопа слова *easy*, обычно используется с целью показать, что уровень мастерства противника значительно ниже и его легко обыграть.

5. *Инком* – усечение от *incoming*, обозначает вторжение героев-противников на территорию. Данное усечение является также апокопой.

Рассмотрим также несколько примеров идиом, часто встречающихся в общении игроков:

1. *Лимитировал*. Возможен русский вариант – *лопнуть, взорваться, последняя капля*. Эта фраза пришла из игры Final Fantasy VII. Значение – ‘драться из-за того, что что-то или кто-то раздражал долгое время’. Пример: *все продолжали издеваться над Венделлом, пока он не лимитировал и не кинул стул в Джека*.

2. *Завастил свой мастер болл*. Возможен русский вариант – *упустить свой шанс*. Источником фразы является популярный мультфильм Рокетмен. Значение – ‘упустить шанс, который вряд ли еще представится’. Пример: *Фелиция Дей сказала тебе, что ты милый, а тебя стошнило на нее? Думаю, ты завастил свой шанс*.

К специфике геймерской идиоматики относится широкое использование имён собственных, крепкая связь с тематикой спорта, присутствие значительного количества аллюзий, намёков и иных способов ассоциативной связи, наличие мифологической, этнокультурной и универсальной символики.

Примеры сленга, образованного аббревиацией:

1. *АФК* – сокращено от *Away From Keyboard*, что означает, что игрок временно отошел от компьютера и его игровой персонаж ничего не делает в это время.

2. *ДПС* – аббревиатура, которая расшифровывается как *damage per second* – урон, наносимый противнику за секунду.

3. *ГТВП* – аббревиатура выражения *Good game, well played* как поздравления с хорошо проведенной игрой.

4. *МП* – *mana points*, очки маны, одной из сущностных характеристик героя, отвечающую за взаимодействие с миром посредством магии.

5. *МС* – аббревиатура для *Movement Speed*. Скорость передвижения также является одной из основных характеристик героя.

6. *ПП* – используется при просьбе поставить игру на паузу и расшифровывается как *pause please*. В переводе на русский – паузу, пожалуйста.

Аббревиатуры обладают преимуществом для геймеров в первую очередь по причине экономии временных ресурсов и языковых средств. В отличие от других лексических единиц они не несут эмоциональной окраски, а являются более содержательными [5].

Таким образом, специфика современной онлайн-коммуникации проявляется во многих особенностях, в том числе в использовании сленговой лексики геймеров, которая в первую очередь образована путём различных сокращений (усечения, аббревиации и др.) для экономии времени и удобства игроков.

#### Список использованных источников:

1. Петрова, Н. Е. Изучение терминологии сферы информатики и вычислительной техники на занятиях по русскому языку как иностранному / Н. Е. Петрова // *Современные технологии обучения иностранным языкам. Международная научно-практическая конференция (Россия, Ульяновск, 18 февраля 2021 года): сборник научных трудов / отв. ред. Н.С. Шарафутдинова*. – Ульяновск: УлГТУ, 2021. – С. 258 – 266.

2. Языковые особенности образования лексики игроков компьютерных игр в кибер-пространстве [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/312/71015>. – Дата доступа: 26.03.2024

3. Горшков, П. А. Сленг хакеров и геймеров в Интернете: автореф. дис. канд. фил. наук: 10.02.19 / П. А. Горшков. – М.: Моск. гос. обл. ун-т, 2006. – 19 с.

4. Игровой сленг в современном русском языке [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovoy-sleng-v-sovremennot-russkom-yazyke>. – Дата доступа: 26.03.2024.

5. Жабина, Л.В. К вопросу об игровом сленге / Л.В. Жабина // *Университетские чтения – 2014. Материалы научно-методических чтений ПГЛУ. Часть V. - Пятигорск: ПГЛУ, 2014. – С. 170-174.*