



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ГИДРОМЕТЕОРОЛОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Кафедра английского языка и литературы

ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА

На тему «Особенности ассимиляции англоязычных заимствований игрового интернет-сленга в русском языке»

Исполнитель _____ Шалупов Лев Андреевич _____
(фамилия, имя, отчество)

Руководитель _____ к.ф.н, доцент _____
(ученая степень, ученое звание)

_____ Минина Ольга Георгиевна _____
(фамилия, имя, отчество)

«К защите допускаю»

Заведующий кафедрой

_____ к.ф.н., доцент _____
(ученая степень, ученое звание)

_____ Родичева Анна Анатольевна _____

«24» июня 2022г.

Санкт-Петербург

2022

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
Глава 1.....	7
ИГРОВОЙ ИНТЕРНЕТ-СЛЕНГ И ЕГО ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ.....	7
1.1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОНЯТИЯ «ИГРОВОЙ ИНТЕРНЕТ-СЛЕНГ»....	7
1.2 ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ И ЗАРУБЕЖНЫЕ ЛИНГВИСТЫ ОБ ОСОБЕННОСТЯХ ИГРОВОГО ИНТЕРНЕТ-СЛЕНГА.....	13
1.3 СЛОВООБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ МОДЕЛИ ИНТЕРНЕТ-СЛЕНГА: ПРИНЦИПЫ КЛАССИФИКАЦИИ.....	18
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1.....	21
Глава 2.....	22
АНГЛИЙСКИЙ ИНТЕРНЕТ-СЛЕНГ ГЕЙМЕРОВ И СПОСОБЫ ЕГО АССИМИЛЯЦИИ В РУССКОМ ЯЗЫКЕ.....	22
2.1 ПРИНЦИПЫ КЛАССИФИКАЦИИ ИГРОВОГО ИНТЕРНЕТ- СЛЕНГА ПО СПОСОБУ СЛОВООБРАЗОВАНИЯ.....	22
2.2 ПРОЦЕССЫ ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ ЛЕКСИЧЕСКИХ ЕДИНИЦ ИГРОВОГО ИНТЕРНЕТ-СЛЕНГА В РУССКОМ ЯЗЫКЕ.....	36
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2.....	47
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	49
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ.....	53
СЛОВАРИ.....	59
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	60

ВВЕДЕНИЕ

Исследование сленга вызывает неизменный интерес со стороны ученых-лингвистов. Это связано с постоянно меняющимся и обновляющимся составом его лексики, инновационным характером словообразовательных моделей, и тем экспериментальным потенциалом, который заложен в сленге, и который позволяет прогнозировать возможные пути развития языка в целом.

Особый интерес вызывает игровой интернет-сленг, который обновляется наиболее быстро и имеет сильное распространение среди молодых людей. Молодежь, как самый активный возрастной слой общества, наиболее склонна к экспериментам и освоению пространства, что, безусловно, отражается и в языке. Молодым людям свойственно обособление от старших поколений и сакрализация своего пространства, деление на «своих» и «чужих» не только по внешним маркерам, но и по языковым. Сленг становится своего рода критерием принятия или непринятия в то или иное молодежное сообщество. А языковое творчество этого сообщества становится экспериментальной площадкой реализации тех языковых процессов, которые мы не всегда имеем возможность наблюдать в официальной среде общения.

Игровой интернет-сленг с появлением компьютерных игр и виртуальных сообществ получил стремительное развитие среди молодых людей и подростков. Для него характерно быстрое освоение и номинация новых игровых явлений и процессов, героев и технологий, инновационное словообразование и игровой характер самого языка геймеров. Общение в основном в чатах ведет к сокращениям и речевым ошибкам, которые становятся сленговой нормой и закрепляются как речевые образцы. Кроме того, ассимиляция новых английских игровых терминов также оказывает влияние на русский язык на морфологическом, синтаксическом, и

лексическом уровнях, что не может не обращать на себя внимание исследователей.

В то же время, постоянно меняющийся состав сленга, отражающий быстрые изменения в игровых технологиях, приводит к тому, что полное его изучение не представляется возможным. Это заставляет лингвистов вновь и вновь обращаться к сленгу и каждый раз находить в нем новые аспекты для исследования.

Все вышесказанное определяет и актуальность настоящей работы.

Цель данной дипломной работы заключается в описании и систематизации процессов ассимиляции, которым подвергаются лексические единицы, заимствованные из англоязычного игрового интернет-сленга.

Исходя из поставленной цели, можно сформулировать следующие **задачи** работы:

1. Дать определение «игрового интернет-сленга».
2. Рассмотреть особенности игрового интернет-сленга, выделяемые в работах отечественных и зарубежных лингвистов.
3. На основе сплошной выборки из англоязычных социальных сетей сформировать корпус английских лексических единиц игрового интернет-сленга.
4. Описать процессы их ассимиляции в русском языке.
5. Предложить классификацию игрового интернет-сленга на основе используемых словообразовательных моделей.

Объект исследования – игровой интернет-сленг.

Предмет исследования – процессы ассимиляции англоязычного игрового интернет-сленга в русском языке.

За единицу анализа было принято слово или словосочетание, обозначающее явление или процесс в игровом интернет-сленге и специфичное для коммуникации геймеров.

Материалом исследования послужили лексические единицы из сообщений пользователей различных англоязычных и русскоязычных чатов, принадлежащих социальным сетям с игровой направленностью:

1. Ютуб Гейминг (от англ. “YouTube Gaming”) – сайт, посвященный видеоиграм и являющийся частью платформы Ютуб, где пользователям дается возможность просматривать и комментировать видеоролики.

2. Стим (от англ. “Steam”) – платформа, имеющая многопользовательскую игровую продукцию и приложения, также выполняющая роль социальной сети для играющих.

3. Твич (от англ. “Twitch”) – сервис, главной функцией которого является проведение прямых трансляций по видеоиграм.

4. ВКонтакте – социальная сеть, позволяющая обмениваться информацией с пользователями.

5. Дискорд (от англ. “Discord”) – платформа, предназначенная для общения по видеосвязи так и без нее. Площадка пользуется популярностью среди любителей видеоигр и позиционирует себя как игровая.

6. Ориджин (от англ. “Origin”) – социальная сеть, позволяющая пользователям приобретать и играть в видеоигры.

7. Приложение Эпик Геймс (от англ. “Epic Games”) – платформа, позволяющая пользователям приобретать и играть в видеоигры.

8. Приложение Близзард (от англ. “Blizzard”) – платформа, основной целью которой является загрузка видеоигр и общение с игроками.

9. Гугл Плей (от англ. “Google Play”) – торговая площадка, позволяющая устанавливать приложения на устройство пользователя, в том числе и игровые программы.

10. Твиттер (от англ. “Twitter”) – социальная сеть, существующая для обмена сообщениями пользователей.

Общий объем проанализированных лексических единиц, взятых из чатов, социальных сетей и форумов составил 104 единицы.

Для достижения поставленных целей в данной работе были использованы следующие **методы**: метод сплошной выборки, общепедагогические методы анализа и синтеза, анализ по непосредственным составляющим, метод лингвистического анализа, метод классификации.

Практическая значимость данной работы заключается в возможности использования ее результатов в теоретических курсах грамматики и стилистики, а также в практическом преподавании английского языка.

Данная дипломная работа **состоит** из частей введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы, списка использованных словарей, списка интернет чатов, послуживших материалом исследования и приложения. Объем работы составляет 52 страницы. Библиографический список насчитывает 46 источников, в том числе 10 из которых на английском языке.

Апробация работы. Ключевые положения данной работы были апробированы в рамках научной студенческой конференции института «Полярная академия», Студенческой научно-практической конференции с международным участием “Multicultural World: Challenges of Mutual Understanding”(«Мультикультурный мир: проблемы взаимопонимания») 12 апреля 2022 года.

Выпускная квалифицированная работа выполнена по заказу республиканской ассоциации преподавателей английского языка KOMELTA Республики Коми.

Глава 1.

ИГРОВОЙ ИНТЕРНЕТ-СЛЕНГ И ЕГО ЛИНГВИСТИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ

1. 1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОНЯТИЯ «ИГРОВОЙ ИНТЕРНЕТ-СЛЕНГ»

Под ассимиляционными процессами в данной работе будут подразумеваться изменения в русском языке с позиции употребления, замены и распространения слов, имеющих отношение к компьютерной игровой сфере видеоигр.

Первым шагом всякого исследования является определение понятий, имеющих ключевое значение. Для данной работы такими понятиями являются «сленг», «игровой интернет-сленг» и «ассимиляция». Необходимо рассмотреть их поэтапно.

По определению толкового словаря Т. Ф. Ефремовой, под сленгом подразумеваются слова, не являющиеся литературной нормой и которые используются представителями разных групп [1]. Другие авторы дают определение сленга сходным образом. Так, С. В. Каверина рассматривает сленг как антипод языка литературы, который частично имеет возможность отождествляться с жаргоном, профессионализмами и разговорным языком [21]. Привлекает внимание в вопросе определения сленга позиция такого исследователя, как А. Азиф. Автор считает, что сленг является идеологической основой для рассуждений о языке, которая определяет класс девиантных языковых регистров [2]. А. Азиф полагает, что идеология имеет языковую силу в обществе и в зависимости от ее норм и отклонений базовый стандарт становится доступным для людей, которые подвергаются воздействию институтов, устанавливающих эти самые стандарты, что сказывается на сленге.

Сленг многими исследователями не отличается от аргю и жаргона. Под аргю нередко понимается речь небольшой замкнутой группы людей, которая отличается от общего языка своей лексикой. Также, данная категория людей обладает собственной фонетической и грамматической системой. К жаргону

также относят речь социальной группы, которая содержит большое количество слов, свойственных исключительно данной группе. В связи с данным аспектом некоторые исследователи рассматривают имеющиеся понятия как синонимичные сленгу. Однако в данной работе мы будем использовать термин «сленг», как наиболее закрепленный и лексически традиционно связанный со словом «молодежный».

Среди выделенных типов сленга особое место занимает интернет-сленг, а именно игровой. Причиной этому является активное воздействие на изменения нормативных языковых единиц данного типа сленга, которое проникает за пределы виртуальной среды, где изначально он используется. Игровой интернет-сленг также является нелитературной лексикой, благодаря которой игроки обмениваются информацией и делятся впечатлениями. Наличие и использование данного сленга в основном характерно для молодых людей и подростков, поскольку именно они активно используют электронную игровую продукцию и новые технические продукты в целом. Данное обстоятельство является толчком к изучению и дальнейшему использованию постоянно обновляющихся лексических единиц.

Что касается игрового интернет-сленга, его возможно охарактеризовать, опираясь на определение А. Д. Бычкова и В. А. Езовских. Авторы утверждают, что игровой интернет-сленг является условным языком, который позволяет игрокам обмениваться комментариями, оценками и эмоциями в виртуальной среде [9]. Однако, данная формулировка имеет некоторые неточности. В связи с этим было уделено внимание определению А. М. Зияитдинова, который утверждает, что единой четкой формулировки данному понятию на данный момент не существует в связи с недавним появлением игровой компьютерной сферы деятельности [17]. Тем не менее, автор подчеркивает, что игровой интернет-сленг является сжатым и эмоциональным языком игроков видеоигр, целью которого является точная оценка ситуации и быстрота передачи информации между игроками. Данное дополненное определение дает возможность выделить сленг геймеров как

самостоятельный предмет исследования. Игровой сленг электронных игр является подтипом языка, который употребляется игроками в видеоигре с использованием лексических единиц, связанных с тематикой игровых приложений, а также сокращений, аббревиатур, терминов и жаргонизмов, имеющих отношение к явлениям, связанных с компьютерной игровой сферой. Данный сленг часто встречается в сообществах, которые посвящены виртуальной игровой тематике, а также присутствует в чатах самих видеоигр. Несмотря на то, что сленг геймеров является отдельным видом сленга, он в свою очередь имеет подгруппы, например игровой сленг в различных возрастных группах или группах, играющих в разные игры. Например, любители игр «от первого лица», также называемыми «шутерами», где игроку предоставляется возможность воспринимать виртуальный мир глазами протагониста, часто используют соответствующую терминологию. Так, среди лексических единиц сферы шутеров часто встречается соответствующая терминология. Например, слово «пуш» (от англ. “push” – в значении «зажимать»). Данный термин обозначает «зачистку» территории от противника и его процесс более длителен по времени, чем «раш» (от англ. “rush” – прорыв), который в свою очередь означает уничтожение команды противника за наименьшее количество времени в целях быстрого завершения игры или раунда. Однако, игроки виртуальных настольных игр могут обходиться более распространенными игровыми терминами типа «гуд» (от англ. “good” – хорошо) или «изи» (от англ. “easy” – легко). Примерами игрового интернет – сленга могут послужить чаты из таких игр как “Counter Strike” или “Dota 2”, где активно используется геймерская терминология.

Говоря о молодежном игровом интернет-сленге мы можем привести в качестве примера такие слова, как:

- «агриться» (от англ. “aggress”) – разозлить кого-либо, злиться самому,
- «дропнуть» (от англ. “drop”) – в значении «бросить» как в прямом, так и в переносном смысле,
- «хелпануть» (от англ. “help”) – «помочь»,

- «дюпать» (от англ. “dupe”) – «обман». Процесс клонирования внутриигровых предметов в результате бага,
- «лутать» (от англ. “loot”) – собирать векщи,
- «кравтить» (от англ. “craft”) – создавать ,
- «кемпить» (от англ. “camp”) – выжидать проитвника на одном месте,
- «скипнуть» (от англ. “skip”) – пропустить,
- «крашить» (от англ. “crash”) – сломать,
- «ливнуть» (от англ. “leave”) – «покинуть». Выйти из игрового процесса (см. приложение).

Игровой интернет-сленг содержит слова из сферы программирования и, так называемый «железный» сленг, содержащий термины, аббревиатуры, жаргонизмы и сокращения, имеющие отношения к названиям компьютерных составляющих. Так, в качестве примера могут быть приведены такие слова как:

- «мамка» – материнская плата,
- «хард» (от англ. “hard disk drive”) – жесткий диск,
- «водянка» – водяная система охлаждения компьютера,
- «пекарня» – персональный компьютер,
- «железо» – комплектующие компьютера,
- «кирпич» – центральный процессор,
- «моник» – сокращение от слова «монитор» (см. приложение).

Большую роль в развитии игрового интернет-сленга занимает компьютерный вид соревнований, которые впервые были начаты в 1996 году. Однако, наиболее стремительное развитие данный сленг приобрел с 2013 года, после официального признания соревнований по видеоиграм, как киберспорта, после чего геймеров начали считать новой, отдельно формирующейся субкультурой. Данное обстоятельство повлекло за собой не только активное развитие соревнований по видеоиграм, но и скачок маркетинговой сферы игрового направления. Необходимо отметить, что сленг геймеров впитывает в себя в основном англоязычные языковые

единицы, так как развитие и распространение электронной техники, видеоигр и самого киберспорта пришло в русскоязычный сегмент из-за рубежа. Так, П. А. Горшков подтверждает данную мысль, утверждая, что сленговая лексика компьютерного, а также игрового жаргона нередко создается путем перевода какого-либо англоязычного термина [12, с. 10]. В игровом интернет-сленге имеется преобладающее число лексических единиц, пришедших из английского языка, например:

- «Винда» (от англ. “Windows”) – операционная система компании Майкрософт,
- «апгрейд» (от англ. “upgrade”) – обновить, улучшить системные требования устройства,
- «кликер» (от англ. “click”) – нажать,
- «спикер» (от англ. “speak”) – динамик материнской платы,
- «баг» (от англ. “bug”) – системный сбой в приложении или программе (см. приложение).

Многие из этих слов мы можем встретить в чатах или сообществах, в которых пользователи общаются, нередко совершая пунктуационные и орфографические ошибки.

Стоит обратить внимание на то, что с развитием технологий и повышением развития коммуникации в интернете начали происходить значительные процессы изменения в сфере общения между людьми. Одна из причин влияния интернета на язык заключается в чатах, так как данный тип коммуникации подразумевает, не только общение в устной форме, но и печатные тексты, что ведет к сокращениям и речевым ошибкам. Данное обстоятельство вызвано функциональными особенностями печатного общения. Чат имеет свойство обновляться в режиме реального времени, соответственно напечатанный текст не является статичным. Данное обстоятельство влечет за собой постоянное движение текста с последующим его исчезновением из поля зрения читающего. Использование нового формата коммуникации не только значительно повлияло на устную и

письменную речь общающихся, но и также способствовало образованию новых слов, повлекших за собой развитие ассимиляционных процессов в русском языке. Например известно, что в русском и английском языках имеются слова, выражающие благодарность, а именно «спасибо» в русском и “thanks” в английском. Однако, чаще всего русскоязычные игроки используют сокращения слова «спасибо», как «спс», «сяб» или «сяп», а люди, принадлежащие англоязычной среде, вместо полного “thanks” или “thank you” часто задействуют такие сокращения, как “thx”, “thanx” или “ty” (см. приложение). Аналогичная ситуация наблюдается со словами “please” и «пожалуйста», которые интерпретируются как “pls” или “plz” и «пжлст» или «пж» (см. приложение).

Из вышесказанного становится видно, что интерпретации понятия «сленг» разными исследователями имеют много общего. Все изыскатели подчеркивают, что сленг существует при наличии языковой нормы, также он противопоставляется ей и является неотъемлемой частью коммуникации в обществе. В то же время для задач данного исследования было целесообразным сформулировать индивидуальное рабочее определение сленга на основе рассмотренных выше формулировок. Под сленгом в данной работе будет пониматься совокупность разговорных слов и выражений, не соответствующих нормам литературного языка и употребляемых представителями определенных социальных, возрастных, профессиональных групп и групп по интересам. Из сказанного ранее становится очевидно, что термин «сленг», дающийся литературоведами, имеет много общего с их объяснением данного явления. Тем не менее, выделенное ранее определение Т. Ф. Ефремовой имеет наиболее точную оценку изучаемого объекта. Сформулированное рабочее определение игрового интернет-сленга и связанных с ним ключевых понятий, и ассимиляции позволяет нам выделить круг изучаемых явлений и перейти к описанию ключевых особенностей игрового интернет-сленга.

1.2 ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ И ЗАРУБЕЖНЫЕ ЛИНГВИСТЫ ОБ ОСОБЕННОСТЯХ ИГРОВОГО ИНТЕРНЕТ-СЛЕНГА

В работах отечественных и зарубежных лингвистов отмечается, что игровой интернет-сленг имеет характерную особенность: изменение семантического поля путем добавления новых языковых единиц, в большинстве своем состоящих из сокращений, жаргонизмов и аббревиатур. По мнению А. Г. Абрамовой, в связи с появлением электронных средств передачи информации, появились заметные изменения в устной и письменной речи, что отразилось на языковой картине в целом [1]. Автор аргументирует свою точку зрения, рассматривая такие формы общения, как чат или электронная почта, в результате чего приходит к выводу, что изменения в речи происходят в связи с визуальным форматом передачи информации. Например, в чатах текст постоянно движется, что заставляет человека набирать сообщения и читать намного быстрее, тем самым используя определенные термины и сокращения. Соответственно, в процессе данного типа общения нередко совершаются грамматические или пунктуационные ошибки, а также допускается их намеренное присутствие с целью экономии времени в процессе текстового набора. Схожую позицию можно наблюдать у М. В. Барт. Также как и А. Г. Абрамова автор замечает, что в связи с изменениями процессов коммуникации в среде интернета общение происходит в сжатом формате, возникают значительные изменения языковой личности и отклонения от языковой нормы [5].

Говоря об исследованиях игрового интернет-сленга, нельзя не обратить внимание на работу П. А. Горшкова, в которой сленг геймеров рассматривается с нескольких сторон [14]. Автор указывает на то, что существует три типа компьютерного сленга, а именно сленг хакеров, прогеймеров и общих пользователей, в состав которых также входят программисты. Далее необходимо разобраться, что представляют из себя данные категории. По определению, взятому из словаря С. А. Кузнецова, хакер – это «...компьютерный хулиган, проникающий в чужие

информационные системы из озорства, с целью овладения информацией, введения в них ложных данных и т.п.» [42, с. 1438]. Однако, стоит заметить, что данное определение имеет некоторые неточности. Более полная формулировка присутствует в электронном Кембриджском словаре: «Хакер, это человек, который проникает в чужую компьютерную систему незаконно» [43]. Далее, программист – это специалист, который занимается созданием компьютерных программ. Наконец, прогеймер (от англ. “professional gamer”) – профессиональный киберспортсмен, который зарабатывает деньги, участвуя в соревнованиях по киберспорту [43]. Автор утверждает, что в связи с притоком новых пользователей, начинающих активно использовать электронную технику и использовать ресурсы интернета, данные категории участников расширяются. Исследователь также замечает, что при изучении компьютерного жаргона не всегда ясны его рамки. Тем самым П. А. Горшков подчеркивает, что среди новопришедших преобладает большое количество молодых людей, что влечет за собой смешивание молодежного сленга с компьютерным, а сленгизмы геймеров включают в себя оба отмеченных типа и делятся на устные и чатовые. Категория, включающая в себя чаты, имеет характерный признак, который заключается в сокращении лексических единиц исходного текста. Например использование “GG” вместо “good game” («хорошая игра») или “TY” вместо “thank you” («спасибо тебе») и приходит к выводу, что основной чертой сленга геймеров является его краткость и эмоциональность (см. приложение). С позицией автора нельзя не согласиться. Действительно, молодые люди более склонны к употреблению различных нестандартных языковых составляющих, что обуславливается их интересом к нововведениям и развитию, что подтверждают в своих работах Г. А. Измайлова, Г. Р. Замалетдинова и М. С. Жолшаева [19]. Исследователи еще раз отмечают, что сленг имеет распространение и активное развитие среди представителей более молодого поколения. И главными причинами активного использования слов, имеющих английские корни, являются не только экономические, но и политические составляющие, влияющие на

русский язык, что наиболее сильно выражается именно в сленге молодежи. Данная позиция пересекается с точками зрения Н. Э. Бут-Гусаима, В. А. Кормаковой, А. А. Донцовой и других исследователей, которые также подтверждают причины активного распространения и использования сленга подростков с большим количеством англоязычных языковых составляющих [5, 8, 16].

Что касается языковых единиц игрового интернет-сленга, мы видим, что к похожему выводу приходит в своей работе А. Р. Киселев, отмечая, что в компьютерной сфере имеются сленгизмы – наименования, обозначающие определенные группы электронных составляющих, например слово “dinosaur”, обозначающее устаревший компьютер, или «гуглить» – искать какую-либо информацию с помощью поисковой системы Google [26]. Автор подчеркивает, что структуру компьютерного языка тематического характера можно изобразить пятью типами:

1. Названия компьютера и его составляющих.
2. Названия программ и продуктов.
3. Обозначения лиц, которые имеют отношение к компьютерной тематике.
4. Названия действий, совершаемых во время компьютерной работы.
5. Названия сферы интернета.

Многие исследователи приходят к выводам, что игровой интернет сленг имеет влияние на процессы заимствований в русском языке. Опираясь на позицию М. В. Барт становится ясно, что активным путем пополнения компьютерного жаргона русского языка является именно процесс заимствования для наименования новой составляющей, что вызвано статусом английского на мировом уровне [5, с. 37]. Влияние данного языка на остальные вызвано экономической позицией англоязычных стран, которые имеют доминирующее положение в мировом сообществе, что также

подтверждает причины распространения англицизмов и заимствований в игровом интернет-сленге русскоязычного сегмента.

Возвращаясь к работе П. А. Горшкова, становится видно, что автор указывает на процесс заимствования слова его полным копированием с замещением соответствующих букв английского термина на родные символы, называя данное явление «калькой». Действительно, в языке становится все больше англоязычных языковых единиц, пришедших из компьютерной и игровой среды интернета, например, такие слова как “Windows” или “ban”, которые пишутся и произносятся соответственно русскими буквами «Виндоус» или «Виндовс» и «бан» (см. приложение).

Что касается исследований данного вопроса в зарубежных трудах, стоит обратить внимание на работу Катарины Хсу [37]. В ней автор рассматривает сленг геймеров, как язык отдельной социальной группы. К. Хсу исследует проблему коммуникации в сфере сленга геймеров, обращая наше внимание на то, что игровой интернет-сленг является новой и постоянно обновляющейся субстанцией, которая наиболее распространена среди молодых людей. Автор подчеркивает, что несмотря на то, что сленг геймеров берет начало из конкретных видеоигр, его использование выходит за рамки игровых процессов и используется в реальной жизни игроками или людьми, которые имеют отношение к игровой сфере в зависимости от их степени эрудированности в области гейминга.

В результате вышесказанного можно сделать вывод, что одной из характерных проблем общения в режиме «онлайн» являются намеренные и случайные языковые ошибки, что также наблюдается в сленге геймеров, поскольку данное явление связано не только с быстротой набора текста, а также общением в режиме реального времени, но и со стремительно меняющейся терминологией, включающую в себя корпус постоянно обновляющихся лексических единиц. Сленг геймеров состоит из сленгизмов, сокращений и жаргонизмов, которые присущи как игровой среде интернета, так и языковым единицам компьютерной сферы, которые содержатся в так

называемом «железном сленге», включающим в себя наименования компьютерных составляющих технической направленности. Таким образом, основными критериями игрового интернет-сленга являются:

- краткость,
- эмоциональность,
- содержательность.

В добавление к вышеизложенному, обращая внимание на результаты анализа свойств игрового интернет-сленга, целесообразно подчеркнуть, что одной из характерных особенностей сленга геймеров является его распространенность среди представителей более молодого поколения. Данное обстоятельство обусловлено тем, что подростки и молодые люди намного чаще склонны к использованию электронной продукции, которая стала неотъемлемой частью повседневной жизни. Среди представителей более старшего поколения тенденция к использованию англоязычных лексических единиц имеет значительно меньшее распространение. Активное использование средств электронных способов коммуникации имеет воздействие на процессы изменения, происходящие в языке, так как большинство употребляемых нововведенных единиц включают в себя терминологию, имеющую англоязычные корни. Основная причина данного явления заключается в преобладающей позиции английского языка, как в создании новой техники, в том числе и игровой продукции, так и в мировой экономике. Из этого следует, что одной из главных причин процессов заимствования лексических единиц в русском языке в области игрового интернет-сленга является английский язык, который занимает доминирующую позицию. Именно с его использованием создается преобладающее количество компьютерной продукции и происходит активное распространение аббревиатур, сокращений, жаргонизмов и в целом терминологии в игровом интернет-сленге, которые имеют англоязычные корни.

1.3 СЛОВООБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ МОДЕЛИ ИНТЕРНЕТ-СЛЕНГА: ПРИНЦИПЫ КЛАССИФИКАЦИИ

Как было выяснено, игровой интернет-сленг является условным языком, с помощью которого игроки обмениваются информацией в игровом процессе, однако нередко данный тип сленга встречается в повседневной жизни. А. Д. Бычков и В. А. Езовский называют сленг геймеров «ключом» к победе, ведь основными критериями игрового интернет-сленга являются краткость, эмоциональность и быстрота выражения мыслей [10]. С позицией авторов нельзя не согласиться. Действительно, данный сленг имеет слова, основной целью которых является быстрая передача мысли, например:

- «лут» (от англ. “loot”) – «добыча»,
- «нуб» (от англ. “noob”) – «новичок» или «неопытный игрок»,
- «стелс» (от англ. “stealth”) – «втихомолку»,
- «кемп» (от англ. “camp”) – «лагерь» или «стоянка», однако данный термин обозначает ведение скрытной игры с выжиданием своего противника (см. приложение).

Также в сленге геймеров в большом количестве присутствуют термины повелительного наклонения, например:

- «дропнуть» (от англ. “drop”) – «бросить» или «выбросить»,
- «агрить» (от англ. “angry”) – «злить» или «провоцировать»,
- «фармить» (от англ. “farm”) – «ферма», «хозяйство». Рутинная добыча внутриигровых ресурсов (см. приложение).

Разобравшись с основными признаками игрового интернет сленга, целесообразно отметить, что способы его образования разделяются на 4 основных типа, что подтверждают П. А. Горшков, А. Д. Бычков и В. А. Езовский. Как утверждают авторы, игровой интернет-сленг разделяется на кальку, полукальку, усечение и аббревиатуры:

- Калька подразумевает образование слова с помощью его буквального перевода, например “computer” – «компьютер» или “ban” – «бан».

- Полукалька. Данный способ является словообразующей моделью русского языка с английского. Здесь можно привести в пример такие слова, как «апгрейдить» (от англ. “upgrade” – улучшать системные требования компьютерного устройства путем замены его составляющих на более эффективные) или «нерфить» (от англ. “nerf” – ухудшение или ослабление внутриигровых характеристик персонажа или объектов).
- Усечение представляет из себя сокращение слов, например «компьютер» – «комп», «монитор» – «моник», «процессор» – «проц» и т.д.
- Аббревиатуры – сокращения слов, среди которых часто встречаются такие, как “GG” (от англ. “good game” – «хорошая игра»), “BB” (от англ. “bye bye” – пока-пока) или “FPS” (от англ. “frame per second” – количество кадров в секунду).

Известно, что сленг геймеров включает в себя не только лексические единицы из области видеоигр, но и содержит терминологию, например, сленга компьютерных составляющих, обозначенным П. А. Горшковым как «железный сленг». Здесь, мы находим уместным привести в качестве примера классификацию компьютерного сленга А. Р. Киселева и С. Ю. Капковой [25]. Авторы выделяют несколько групп:

- Номинации компьютера и его составных частей. В данную группу слов входят сленгизмы-наименования, символы на клавиатуре или дисплее, а также экспрессивные образные наименования символов. К сленгизмам-наименованиям компьютера относятся слова, указывающие на разные типы электронной техники, например термины «динозавр», обозначающий старый и медленный компьютер или «железо» – компьютерные комплектующие .
- Названия программных продуктов, команд, файлов. Разбирая данную категорию, А. Р. Киселев и С. Ю. Капкова опираются на наблюдения О. А. Кармызовой, отмечая, что данная группа слов

имеет выразительные эмоциональные лексические единицы. Среди них авторы выделяют слова «хак» (от англ. “hack” – программа высокого профессионального уровня) или «червь», (от англ. “worm” – термин, обозначающий один из компьютерных вирусов).

- Названия действий, которые совершаются во время работы. В данную группу входят глаголы, такие как «тролл» (от англ. “troll”) или «гуглить» (от англ. “Google”).

Анализируя способы словообразования, нельзя не обратить внимание на классификацию М. В. Барт. Автор разделяет словообразования компьютерного жаргона на несколько типов. Барт начинает классификацию с аффиксального способа образования слов в сленге, выделяя такие слова как «карточка», «игрушка», «дровишки» и др. Основная цель данной классификации – выявление отношения к предмету. В аффиксальной категории выделяются слова с помощью суффиксов «ик», «ушк», «очк» и др.

Следующий способ, который рассматривается автором, называется «соединительным». Данная группа включает в себя такие лексические единицы, которые образуются путем сложения двух отдельных слов, например «видеокарта» или «антивирусник».

Далее М. В. Барт переходит к способу усечения. Данный тип включает в себя слова, образующиеся путем их сокращения, например:

- «Винда» (от англ. “Windows”) – операционная система «Виндоус»,
- «имба» (от англ. “imbalance”) – дисбаланс,
- «инвиз» (от англ. “invisible”) – незаметность,
- «респа» (от англ. “respawn”) – место перерождения,
- «Дис» (от англ. “Discord”) – игровая платформа для удаленного общения по сети,
- «Эпик» (от англ. “Epic Games”) – игровая площадка «Эпик Геймс»,
- «Контра» (от англ. “Counter Strike”) – видеоигра «Контр Страйк» (см. приложение).

Исследователь объясняет распространение данного способа постоянно увеличивающимся количеством информации, которое требует сжатия и простоты в употреблении.

Следующим типом классификации, выступает метафоризация. Использование данного метода позволяет выражать отношение к предмету или явлению с использованием его переносного значения. Среди слов изучаемой классификации можно выделить такие примеры, как:

- «гуру» – опытный программист,
- «крыса» – игрок, нападающий со спины или выжидающий противника в одном месте продолжительный промежуток времени,
- «дед» – опытный игрок,
- «синий экран смерти» (от англ. “blue screen of death”) – сообщение о критической ошибке системы,

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 1

На основании вышесказанного, можно констатировать, что основными чертами игрового интернет-сленга являются эмоциональность, краткость и содержательность. Данный тип сленга имеет множество аббревиатур, сокращений, жаргонизмов и компьютерную терминологию. Опираясь на данные факты, можно сделать вывод, что игровой интернет-сленг не ограничивается лексическими единицами, которые используются в видеоиграх, но и включает в себя электронную терминологию, молодежный сленг, жаргон, язык программистов и компьютерных мастеров. Что касается основной функции игрового интернет-сленга, то главным его фактором является передача информации за кратчайший временной промежуток. В связи с этим в сленге геймеров отсутствуют длинные языковые конструкции. Становится видно, что большинство использующихся слов данной сферы состоят из лексических единиц, имеющих англоязычные корни. Тем не менее, в игровом интернет-сленге исключениями становятся русские аналоги слов со схожим значением и сокращения.

АНГЛИЙСКИЙ ИНТЕРНЕТ-СЛЕНГ ГЕЙМЕРОВ И СПОСОБЫ ЕГО АССИМИЛЯЦИИ В РУССКОМ ЯЗЫКЕ

2.1 ПРИНЦИПЫ КЛАССИФИКАЦИИ ИГРОВОГО ИНТЕРНЕТ-СЛЕНГА ПО СПОСОБУ СЛОВООБРАЗОВАНИЯ

Развитие внедряющихся в общественную жизнь электронных информационных технологий является одним из значительных факторов активного использования и процессов внедрения новых сокращений, терминологии, жаргонизмов и иных лексических единиц в сфере человеческой деятельности. Создание новых устройств и электронной техники является не только прогрессивными достижениями в области науки и развития, но и серьезным фактором, влияющим на языковое устройство человека. В связи с новой виртуальной средой, позволяющей осуществлять коммуникативные функции в рабочей и профессиональной среде, начинают происходить языковые процессы, влияющие на изменения большого числа уровней языка, например на лексический, синтаксический или морфемный. Также процессы языковых сдвигов наблюдаются в развлекательных сферах деятельности, как в случае с игровым интернет-сленгом, лексические единицы и принципы классификации которого подлежат изучению.

Стоит обратить внимание на то, что игровой интернет-сленг имеет широкий уровень входящих в него лексических единиц, которые принадлежат разным языковым группам. Здесь необходимо подчеркнуть, что данный тип сленга включает в себя компьютерный жаргон, язык программистов, компьютерных мастеров, молодежный сленг и др. Говоря о классификации игрового интернет-сленга, необходимо уделить внимание принципам по способу словообразования, в результате которых происходит разделение на классы.

Исследуя основные свойства сленга геймеров, а именно краткость, содержательность и эмоциональность выражения мыслей, был произведен анализ лексических единиц игрового интернет-сленга, которые в конечном

итоге были распределены на 7 основных типов по словообразовательному способу. Данное распределение на группы базировалось на классификации М. В. Барт, так как сформулированное автором разделение компьютерных лексем на классы позволяет нам выявить имеющиеся методы словообразований лексических единиц в игровом интернет-сленге более детально [5, с. 48]. В ходе анализа лексем были выявлены такие способы, как:

- аббревиация,
- суффиксация,
- усечение,
- лексико-семантический способ,
- соединение,
- каламбурный способ,
- калькирование.

Было обнаружено, что несмотря на то, что лексические единицы игрового интернет-сленга включают в себя лексемы из разных сфер компьютерной области, большинство из них имеют краткую форму изложения, что свидетельствует о преобладающем компрессионном способе словообразования лексических единиц, что подтверждает факт экономии речевых средств и времени в данном виде сленга. Под понятием компрессии здесь необходимо понимать языковые составляющие, являющиеся идентичными по отношению к изначальному слову или словосочетанию, однако отличающиеся между собой с точки зрения размера и способа их употребления.

Так было зафиксировано, что в большинстве случаев в игровом интернет-сленге широкое распространение в использовании занимают аббревиатуры, которые чаще всего включают в себя от 2 до 6 букв или символов, что вызвано их активным использованием в процессе коммуникации на виртуальных развлекательных площадках. Например,

существуют наиболее распространенные развлекательные игровые платформы, как:

- Ютуб Гейминг (от англ. “YouTube Gaming”),
- Твич (от англ. “Twitch”),
- Дискорд (от англ. “Discord”),
- Гугл Плей (от англ. “Google Play”),
- Эпик Геймс (от англ. “Epic Games”),
- Близзард Энтертеймент (от англ. “Blizzard Entertainment”),
- Твиттер (от англ. “Twitter”),
- Эпик Геймс (от англ. “Epic Games”),
- Стим (от англ. “Steam”) и др.

В чатах данных платформ часто используются обозначения из двух букв. Мы нашли целесообразным назвать их, как «парные» аббревиатуры. Среди них нередко встречаются такие обозначения как:

- “HF” (от англ. “have fun”) – «повеселиться»,
- “GG” (от англ. “good game”) – «хорошая игра»,
- “GL” (от англ. “good luck”) – «удачи»,
- “DD” (от англ. “distance damage”) – «дистанционный урон»,
- “NT” (от англ. “nice try”) – «хорошая попытка»
- “WP” (от англ. “well played”) – «отлично сработано» или «отлично сыграно»,
- “HP” (от англ. “health point”) – «очки здоровья»,
- “TY” (от англ. “thank you”) – «спасибо тебе»,
- “GM” (от англ. “game master”) – «мастер игры» (см. приложение).

В дополнение к этому, в англоязычных чатах наблюдаются сокращения с использованием комбинации букв и цифр, которые сопоставляются с частью используемого слова в визуальном формате. Среди данного типа парных сокращений наиболее часто используются такие, как:

- “B4” (от англ. “before”) – «прежде чем» и цифрой “four” – четыре, где цифра выполняет звуковую функцию продолжения слова,

- “W8” (от англ. “wait”) – «ждать» и цифрой “eight” – восемь, в котором число также исполняет роль звукового продолжения,

- “4U” (от англ. “for you”) – «для тебя» и цифрой “four” – четыре и др. (см. приложение).

Следующая часть данной группы включает в себя сокращения от 3 и более символов, например:

- “BRB” (от англ. “be right back”) – «сейчас вернусь»,

- “PVP” (от англ. “player versus player”) – «игрок против игрока»,

- “MMO” (от англ. “Massively Multiplayer Online”) – «массовый мультиплеер онлайн» и др. (см. приложение).

Также целесообразно отметить русскоязычные варианты изучаемой категории, среди которых предоставляется возможным выделить такие, как:

- «НЗ» – «не за что»,

- «ХЗ» – хрен знает»,

- «ЯННП» – «я ни хрена не понял»,

- «ИМХО» (от англ. “IMHO” – “in my humble opinion”) – «имею мнение хрен оспоришь» и т.д. (см. приложение).

Данная категория не сильно отличается по способу словообразования от предыдущих и имеет разницу лишь в количестве используемых символов.

Как становится видно, данные типы сокращений чаще всего имеют разговорный характер. Нередко они означают похвалу, благодарность или прощание и являются самыми краткими в игровом интернет-сленге. Данные сокращения обычно используются в игровой сфере более продвинутыми игроками и геймерами. Однако, стоит заметить, что нередко данные сокращения используются в маркетинговой сфере игровой направленности, в киберспорте или в процессе коммуникации среди геймеров, пользователей электронных устройств и киберспортсменов. Так, во время соревнований по киберспорту 2021 года русскоязычной команды “Team Spirit” были использованы игровые сокращения на официальных плакатах команды.

Данная группа лексем компрессионного способа словообразования игрового интернет-сленга, состоящая из аббревиатур, занимает преобладающую позицию, что обусловлено уровнем распространенности. Данное обстоятельство вызвано преобладающим положением технического прогресса, развитием технологий и их активной интеграцией в сферы человеческой деятельности. В связи с данным обстоятельством происходит усиление фактора экономии речевых ресурсов путем использования аббревиации. Сленг геймеров, как сленг программистов или компьютерных мастеров, имеет множество обозначений, образующихся путем аббревиации слов. Данное явление вызвано широкой библиотекой терминологии, связанной с игровой индустрией и ее особенностями. Нередко в игровом интернет-сленге путем аббревиации слов выражаются не только названия каких-либо продуктов или явлений, но и действия, совершаемые пользователями в процессе игры. Среди аббревиатур можно привести в пример такие, как:

- “ОВТ” (от англ. “open beta-testing”) – «открытое бета-тестирование»,
- “NPC” (от англ. “non-player character”) – «неигровой персонаж»,
- “AFK” (от англ. “away from keyboard”) – «далеко от клавиатуры»,
- “MMORPG” (от англ. “massively multiplayer online role-playing game”) – «массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра»,
- “MMOFPS” (от англ. “massively multiplayer online first-person shooter”) – «массовый многопользовательский онлайн шутер от первого лица»,
- «ИМХО» (от англ. “IMHO” – “in my humble opinion”) – «по моему скромному мнению»,
- “SLI” (от англ. “scalable link interface”) – «масштабируемый интерфейс связи»,
- “FUF” (от англ. “funny as fuck”) – «чертовски смешно»,
- “DLC” (от англ. “downloadable content”) – «загружаемый контент» и др. (см. приложение).

В русском языке данные лексические единицы также интерпретируются способом полного копирования и замены английских букв на русские:

- “ОВТ” – «ОБТ»,
- “NPC” – «НПС»,
- “MMORPG” – «ММОРПГ»,
- “ИМНО” – «ИМХО»,
- “DLC” – «ДЛС» т. д. (см. приложение).

Анализируя категорию слов, формирующихся способом аббревиации становится видно, что причинами активного использования данного метода является необходимость в исключении избыточности информации для экономии языковых ресурсов. Основной смысл языковой экономии состоит в компрессии лексических единиц с целью увеличения уровня коммуникативной способности языка.

Следующим способом образования лексем, функционирующим в игровом интернет-сленге, является суффиксальный метод. Данный способ является самым простым с точки зрения интерпретации и функционирования среди выделенных типов, поскольку под изучаемым методом подразумевается изменение уже ассимилировавшегося слова путем сохранения только его основы и изменением с помощью суффиксов. В данном случае мы нашли целесообразным выделить такие примеры, как:

- «абилка» (от англ. “ability”) – способность,
- «лакерок» (от англ. “lucker”) – везунчик,
- «хилка» (от англ. “heal”) – «лечилка» – игровое средство восстановления уровня здоровья,
- «хитбокстик» (от англ. “hitbox”) – зона поражения,
- «патчик» (от англ. “patch”) – заплатка,
- «Нифоська» (от англ. “Need For Speed”), – «Жажда скорости»,
- «читак» (от англ. “cheater”) – мошенник,
- «лока» (от англ. “location”) – место нахождения,

- «дейлик» (от англ. “daily missions”) – ежедневное задание,
- «хэдшотик» (от англ. “headshot”) – попадание в голову и др. (см. приложение).

В данном способе обычно широко распространено использование суффиксов «к», «ух», «ушк», «ак», «ах», «ик», «чик», «к», «ка» и др.

Суффиксальный способ имеет функцию не только экономии языковых средств, но и отображения оценки предмета или явления. Данный метод наблюдается как среди заимствованных слов, прошедших этапы ассимиляции, так и среди англоязычных лексем, образующихся путем полного или частичного калькирования.

Говоря о сокращениях, целесообразно уделить внимание способу усечения слов. Наличие данного метода вызвано стремлением пользователей электронных устройств, специалистов и геймеров сократить информацию в целях экономии речевых средств и времени. Данный способ в результате образует снижение объема звуковой и письменной конструкции изначального слова. Говоря об усечениях, целесообразно привести в пример такие сокращения, как:

- «Контра» (от англ. “Counter Strike”) – Контр Страйк,
- «Дис» – (от англ. “Discord”) – Дискорд,
- «инет» – интернет,
- «респа» (от англ. “respawn”) – возрождение,
- «Имба» (от англ. “imbalance”) – дисбаланс,
- «прога» – программа,
- «ез» или «ес» (от англ. “easy”) – легко,
- “thx” или “thnx” (от англ. “thanks”) – спасибо,
- «плз» или «плс» (от англ. “please”) – пожалуйста,
- «спс», «сяб» или «сяп» – спасибо,
- «Винда» (от англ. “Windows”) – Виндоус и т.д. (см. приложение).

Необходимо обратить внимание на то, что в данном случае усечения делятся на две группы. Первая категория отсекает конечные части слов, как в

случае с «проц» или «комп» вместо полных «компьютер» и «процессор». Во второй группе происходит усечение середины слова, например как в случае с «инет» вместо «интернет».

Далее, необходимо рассмотреть лексико-семантический способ словообразования. В данной категории нередко наблюдается метафоризация слов с целью отображения окружающего мира и представления компьютерной сферы не столько с позиции наименования, сколько для выражения личной оценки. Например, с помощью метафоры происходит образование таких слов, как:

- «динозавр» – старый компьютер,
- «чайник» – неопытный пользователь компьютерного устройства,
- «синий экран смерти» (от англ. “blue screen of death”) – сообщение о критическом сбое операционной системы,
- «красное кольцо смерти» (от англ. “red ring”) – «красное кольцо»,
- «рак» – неопытный игрок,
- «черная сборка» – сборка компьютера нелегально (отсюда «белая сборка» – легальная),
- «крыса» – игрок, действующий украдкой, нападающий на противника скрытно и выжидающий соперника в одной точке
- «гуру» – специалист в программировании высокого уровня (см. приложение).

Также, помимо метафоризации данный способ включает в себя, например, замену слова с использованием метонимии. Метонимизация слов позволяет производить изменения в семантике лексических единиц, определяя особенности человеческих ассоциаций. Среди данной категории возможно привести в пример такие слова, как:

- «кнопки» – клавиатура,
- «железо» – части компьютера,
- «уши» – наушники,
- «шнур» – провод,

- «очки» – очки виртуальной реальности,
- «морда» – лицевая часть системного блока и т. д. (см. приложение).

Анализируя данный тип словообразования игрового интернет-сленга становится очевидно, что основной целью существующих лексических единиц данной категории является в первую очередь выражение собственного отношения к предмету или явлению ассоциативным способом с использованием выразительных средств. Также становится видно, что данный метод базируется на русскоязычных лексемах.

Следующий принцип классификации лексических единиц подлежащий рассмотрению – это соединительный способ. В процессе анализа было выявлено, что в игровом интернет-сленге широкое распространение имеет соединительный способ словообразования. Сленг геймеров, как и компьютерный, постоянно развивается, что свидетельствует о вхождении в него новых слов и терминов. Сложные наименования позволяют выражать обновляющиеся понятия более полно, либо заменять лексические единицы, присутствующие в языке ранее. Лексемы, образуемые данным способом составляются путем соединения как двух слов, так и с помощью приставок. Анализируя данный принцип классификации целесообразно выделить такие слова как:

- «античит» (от англ. “anti-cheat”) – система обнаружения читов,
- «айпишник» (от англ. “Internet Protocol”) – IP-адрес,
- «мультикласс» (от англ. “multi-class”) – персонаж, имеющий несколько классов,
- «аимбот» (от англ. “aimbot”) – чит автоматического наведения оружия на голову противника,
- «фаербол» (от англ. “fireball”) – огненный шар,
- «автосейв» (от англ. “auto save”) – «автосохранение»,
- «супергейм» (от англ. “super game”) – отличная игра,
- «багоюзер» (от англ. “bug” и “user”) – игрок, использующий игровые баги в личных целях,

- «респаун» (от англ. “respawn”) – «перерождение» и др. (см. приложение).

Чаще всего использование данного вида наблюдается с иноязычными приставками «анти», «авто», «гипер», «ультра», «супер», «пост», «контр», «дез», «диз» и т.д.

Каламбурный тип словообразования игрового интернет-сленга, который был выделен в данной работе, также обращает на себя внимание. Изучаемая категория вызывает особый интерес, так как образующиеся лексические единицы в анализируемой группе создаются путем игры слов. Основной целью каламбурного способа является не только наименование предметов или явлений в изучаемом игровом интернет-сленге, но и выражение собственной оценки по отношению к игровой направленности, явлениям и предметам. Под каламбуром в данном способе словообразования подразумевается выражение юмористического характера, шутка, которая интерпретируется с помощью игры слов, замены значений и т.д. Данный тип отчасти включает в себя особенности словообразования предыдущих способов, так как каламбурный метод образования не имеет четких границ с точки зрения правил оформления и создания лексических единиц. Среди слов, образующихся путем изучаемого способа были выделены такие, как:

- «компуктер» (от англ. “computer”) – компьютер,
- «плойка» – (от англ. “PlayStation”) – игровая приставка «Плей Стейшан»,
- «яйцо» – обозначение капсулы из игры “Eve Online”,
- «слить» – проиграть,
- «расшарить» (от англ. “share”) – раздать,
- «засалить» или «кинуть сало» (от англ. “silence”) – тишина,
- «Билияс» (от англ. “The Hillbilly”) – название персонажа игры “Dead by daylight”,
- «зига» – обозначение длинного участка локации “Dust 2” игры “Counter Strike”,

- «Ева» (от англ. “Eve Online”) – название игры «Ив Онлайн»,
- «квакать» – играть в видеоигру “Quake”,
- «Емеля» или «мыло» – электронная почта с адресом “E-mail”,
- «Голый дед» (от англ. “Gold-Editor”) – почтовый редактор «Голд-Эдитор»,
- «дрова» (от англ. “driver”) – драйвера,
- «Вовка» (от англ. “World of Warcraft”) – «Мир Воркрафт» и тд. (см. приложение).

Как становится видно, в данном способе словообразования игрового интернет-сленга присутствуют лексические единицы из разных сфер компьютерной области. Более того, образующиеся слова путем каламбура имеют как англоязычные корни, так и русскоязычные адаптации, базирующиеся на ассоциативных способах, компрессии, калькировании, метафоризации и сокращениях. Используемые языковые составляющие в конечном итоге представляют из себя анализируемый каламбурный способ словообразования, подчеркивающий языковую эластичность и многофункциональность.

Ставя во внимание преобладающее количество англоязычных лексем в игровом интернет-сленге, был выявлен способ калькирования, что свидетельствует о заимствовании и буквальном переводе лексических единиц, которые не освоены в русском языке грамматически. Изучаемый метод образования лексических единиц сильно подвержен ассимиляционным процессам. Так, данный способ делится на частичное и полное калькирование. Примерами полных переводов послужат такие лексемы, как:

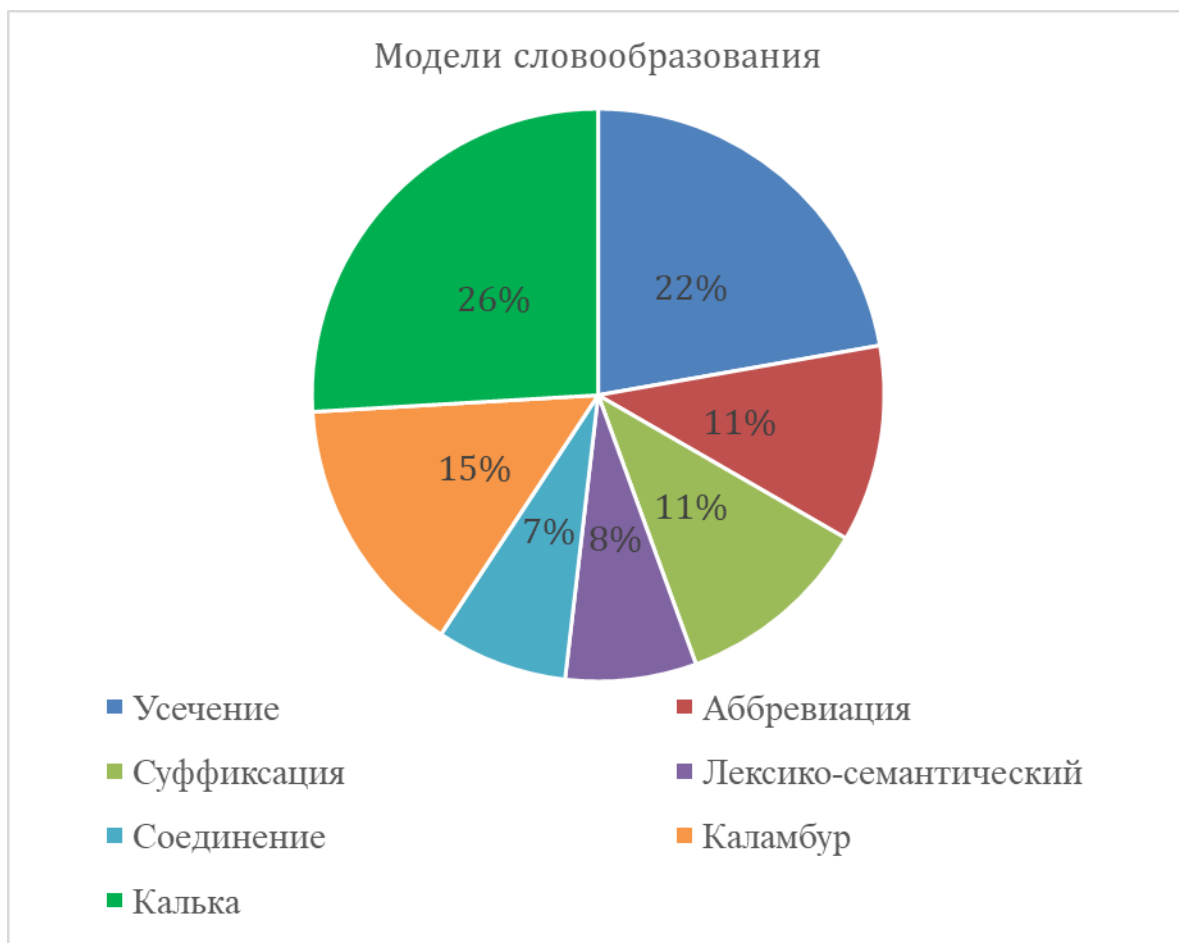
- «лут» (от англ. “loot”) – добыча,
- «Виндовс» или «Виндоус» (от англ. “Windows”) – операционная система «Виндовс»,
- «раннер» (от англ. “runner”) – игровой жанр преодоления расстояния,
- «лутбокс» (от англ. “loot box”) – коробка добычи,

- «хитбокс» (от англ. “hitbox”) – зона поражения,
- «дроп» (от англ. “drop”) – выпадение,
- «мейн» или «мэйн» (от англ. “main”) – главный ,
- «античит» (от англ. “anti-cheat”) – система обнаружения читов ,
- «аимбот» (от англ. “aimbot”) – чит автоматического наведения оружия в голову противника,
- «сталк» (от англ. “stalk”) – слежение,
- «стелс» (от англ. “stealth”) – незаметно,
- «хит» (от англ. “hit”) – удар ,
- «нерфить» (от англ. “nerf”) – ухудшить характеристики,
- «апнуть» (от англ. “up”) – улучшить характеристики,
- «апдейт» (от англ. “drop”) – обновление,
- «хэдшот» (от англ. “headshot”) – попадание в голову,
- «пуш» (от англ. “push”) – зажимание,
- «раш» (от англ. “rush”) – быстрая атака,
- «изи» (от англ. “easy”) – легко,
- «хил» (от англ. “hill”) – лечить,
- «ваншот» (от англ. “one-shot”) – одно попадание,
- «даблкил» (от англ. “double kill”) – двойное убийство,
- «свапнуть» (от англ. “swap”) заменить,
- «реп» (от англ. “reputation”) – репутация,
- «фикс» (от англ. “fix”) – исправление,
- «спавн» (от англ. “spawn”) – место появления,
- «тима» (от англ. “team ”) – команда,
- «пати» (от англ. “party”) – кампания,
- «дейлик» (от англ. “daily mission”) – ежедневное задание,
- «контрить» (от англ. “counter”) – противостоять,
- «тибэг» (от англ. “teabag”) – «заварка», унижение игрока путем приседания,

- «респаун» или «респавн» (от англ. “respawn”) – место возрождения игрока и др. (см. приложение).

Частичное калькирование заключается в переходе лексемы в русский язык с изменением слова под фонетические и грамматические нормы. К данному типу словообразования относится ранее рассматриваемый суффиксальный метод.

Для того чтобы проанализировать проблему более детально было произведено изучение лексических единиц игрового интернет-сленга с разделением на группы и сопоставлением выявленных категорий в процентном соотношении с точки зрения их методов образования. В процессе анализа чатов игровых платформ было зафиксировано, что в большей степени игровой интернет-сленг содержит в себе лексемы, основной целью которых является компрессия лексических единиц, что включает в себя 77 % лексем, образованных путем усечения, аббревиации, суффиксации, соединения и калькирования:



В результате вышеизложенного можно сделать вывод, что в связи со значительным распространением электронных компьютерных технологий, ресурсов интернета и их последующим внедрением в различные социальные сферы деятельности наблюдаются проявления трансформирования языкового поля. Электронные ресурсы влияют на изменения, происходящие в деятельности человека, что также сказывается на функционировании и дальнейшем развитии языкового устройства. В связи с большим влиянием виртуальной среды на языковую личность, наблюдаются изменение отношения человека к устройству и типу коммуникации, времени и его приоритетам в общении. Также стоит обратить внимание на то, что в процессе передачи информации в условиях виртуальной обстановки происходит смена приоритетов языковой личности, например потеря значимости половой принадлежности говорящего, национальности или местонахождения собеседника. Происходит изменение к традиционным

понятиям и терминам, отношение к языку становится иным. Постоянное развитие компьютерных технологий, их внедрение, появление электронных развлекательных сфер и растущее количество сетевой аудитории вынуждает интерпретировать мысли в сжатом формате. Виртуальная среда заставляет подстраиваться под общепринятое интернет-общение, что свидетельствует о преобладающем использовании англицизмов в связи с доминирующей позицией английского языка в компьютерной и технологической сфере, что наблюдается в игровом интернет-сленге. Также, у пользователей появляется возможность общаться с соблюдением анонимности и возможностью изменения своих мыслей путем редактирования текста в режиме реального времени. В игровом интернет-сленге данные процессы происходят заметно быстрее в связи с выделенными ранее критериями данного вида сленга, а именно с краткостью, эмоциональностью и содержательностью. Часто лексические единицы русского языка заменяются англоязычными аналогами, что вызвано удобством и распространенностью их применения. Также присутствует востребованность к компрессии языковых единиц, что обусловлено экономией речевых ресурсов и времени. Исходя из данных аспектов становится очевидно, что проблемы заимствований лексических единиц игрового интернет-сленга и процессы ассимиляции в русском языке имеют распространенный характер.

2.2 ПРОЦЕССЫ ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ ЛЕКСИЧЕСКИХ ЕДИНИЦ ИГРОВОГО ИНТЕРНЕТ-СЛЕНГА В РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Изучая процессы функционирования лексических единиц игрового интернет-сленга целесообразно обратить внимание на смысловые группы слов данной категории и их использование в русском языке. Известно, что большинство лексических единиц сленга геймеров добавляется в русскоязычную среду путем заимствований и ассимиляции. Как было выяснено, данные факторы вызваны преобладающей позицией английского языка в области компьютерных технологий и в электронной продукции, а

также распространенным уровнем английских лексических единиц в виртуальной среде. Разобравшись со способами словообразования в игровом интернет-сленге, необходимо изучить процессы функционирования лексических единиц игрового интернет-сленга в русском языке, произведя анализ слов с их разделением на смысловые группы.

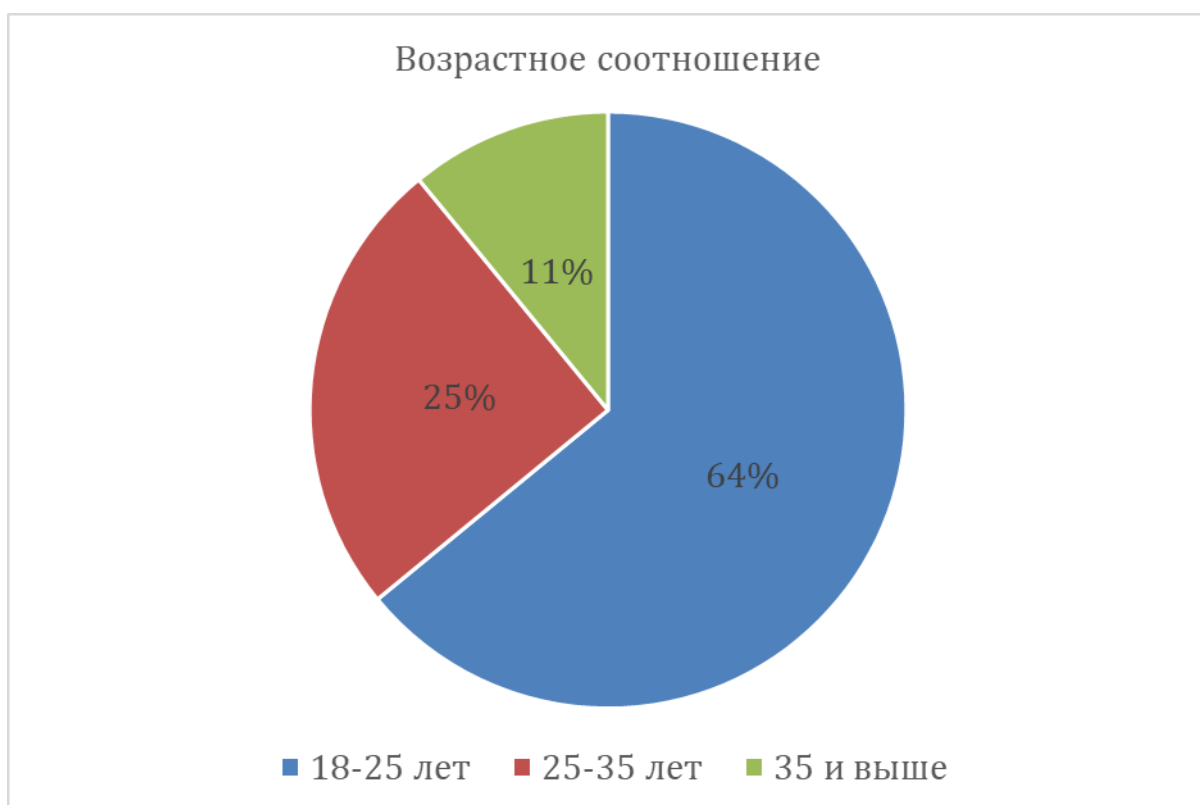
Для более детального понимания изучаемой проблемы был произведен социологический опрос среди 30 человек. Цель данной процедуры заключалась в выявлении уровня эрудированности и частоты употребления лексических единиц игрового интернет-сленга среди опрошенных, которые принадлежали разным возрастным группам. Данный опрос состоял из перечня слов, которые являются наиболее распространенными среди лексем игрового интернет-сленга. Представленный к изучению список содержал в себе сокращения, аббревиатуры, жаргонизмы и иные лексические единицы из области сленга геймеров. В данный опрос входили следующие примеры:

- «ГГ» (от англ. “good game”) – хорошая игра,
- “GL” (от англ. “good luck”) – удачи,
- «КК» (от англ. “okay”) – ладно,
- «смурф» (от англ. “smurf”) – высокоранговый игрок,
- «лакер» (от англ. “luck”) – «удача»,
- «лока» (от англ. “location”) – местонахождение,
- «лаг» (от англ. “lag”) – задержка,
- «баг» (от англ. “bug”) – ошибка или глюк в приложении,
- «фриз» (от англ. “freeze”) – зависание игры на мгновение,
- «квAKER» – игрок в “Quake”,
- «патч» (от англ. “patch”) – заплатка,
- «нуб» (от англ. “newbie”) – новенький,
- «АФК» (от англ. “away from keyboard”) – «далеко от клавиатуры»,
- «MMORPG» (от англ. “massively multiplayer online role-playing game”) – многопользовательская ролевая онлайн игра,
- «ВП» (от англ. “WP” – “well played”) – хорошо сыграно,

- «Вовка» (от англ. “World of Warcraft”) – «Мир Воркрафт»,
- «плойка» (от англ. “PlayStation”) – игровая приставка «Плейстейшен»,
- «респа» (от англ. “respawn”) – место перерождения ,
- «лут» (от англ. “loot”) – добыча,
- «дроп» (от англ. “drop”) – бросить и др. (см. приложение).

Данные языковые единицы были представлены к изучению опрашиваемым людям в виде списка из 30 примеров. Данный перечень включал в себя 10 аббревиатур, 10 сокращений и 10 жаргонизмов.

В результате данного опроса выяснилось, что представители возрастной группы в возрасте от 18 до 25 лет имеют наибольший уровень осведомленности с точки зрения использования игрового интернет-сленга, чем старшие категории пользователей. Следующие группы опрошенных имеют менее внушительный запас лексических единиц игрового интернет-сленга. Так, выяснилось, что более старшие поколения уступают лидирующему в данном вопросе классу пользователей в возрасте от 18 до 25 лет:



В добавление к этому, участники опроса более старших возрастов в большинстве своем не только не используют лексические единицы из области игрового интернет-сленга, но и имеют минимальные показатели по уровню эрудированности в данном направлении. Например, широко употребляемые молодыми людьми слова «го», «лаг» или «читер» имеют распространенную позицию в употреблении среди представителей от 18 до 25 лет как в онлайн формате, так и в процессе живого общения. Однако, среди большинства людей старших поколений многие не понимают значений данных лексем и не используют их в процессе коммуникации.

Из результатов становится видно, что представители более молодого поколения имеют доминирующую позицию по уровню языковых составляющих в использовании лексических единиц игрового интернет-сленга, как в виртуальной среде, так и в реальной жизни. Данное обстоятельство вызвано наличием соответствующего словарного запаса, который практически не используется предшествующими поколениями по причине отсутствия проявления активности в области игровой индустрии и

виртуальных областей деятельности за исключением специализированных работников сфер компьютерной продукции.

Анализируя лексические единицы игрового интернет-сленга необходимо разделить употребляемые слова на смысловые категории. Первая группа слов игрового интернет-сленга связана с компьютерными комплектующими. В данном случае целесообразно обратить внимание на рассматриваемую ранее работу П. А. Горшкова, в которой автор называет данный тип сленга «железным». Данная группа слов игрового интернет-сленга является наиболее распространенной, чем внутриигровая терминология языка геймеров, так как данная категория включает в свой состав общедоступные для понимания большинства понятия. Среди имеющихся видов слов компьютерных компонентов преобладают сокращения; лексические единицы, образуемые суффиксальным методом или способом каламбура, которые становятся понятны даже простому пользователю. Среди часто встречающихся слов данной категории целесообразно выделить такие, как:

- «моник» – монитор,
- «клава» – клавиатура,
- «Винда» (от англ. “Windows”) – операционная система «Виндоус»,
- «комп» (от англ. “computer”) – компьютер,
- «бокс» – (от англ. “Xbox”) – консоль “Xbox”,
- «девайс» (от англ. “device”) – устройство,
- «хард» (от англ. “hard drive”) – жесткий диск,
- «проц» (от англ. “processor”) и др. (см. приложение).

Также в данной категории мы можем выделить слова-жаргонизмы, образуемые путем метафоризации или метонимизации. Данные лексические единицы также выполняют функцию обозначения частей устройства или весь компьютер целиком. Например:

- «пекарня» (от англ. “computer”) – персональный компьютер,
- «кирпич» – компьютерный процессор,

- «динозавр» (от англ. “dinosaur”) – очень старый компьютер,
- «опера» – оперативная память,
- «железо» – компьютерные детали,
- «мамка» – материнская плата и др. (см. приложение).

Как и в любом жаргоне слова данной категории отличаются выраженной окраской для выражения своего отношения к явлению или оценке предмета.

Однако, железный сленг также включает в себя более сложные для понимания или редкие в употреблении слова, как:

- «водянка» – водяная система охлаждения устройства,
- «винчестер» – жесткий диск,
- «батон» (от англ. “button”) – «кнопка»,
- «патч-корд» (от англ. “patch cord”) – «соединительный кабель»,
- «пентюх» – процессор «Пентиум» и др. (см. приложение).

В результате становится видно, что сленг компьютерных комплектующих, несмотря на русскоязычные составляющие, в преобладающем количестве состоит из англоязычных слов и терминов. Многие слова повторяют исходные и образуются путем заимствования и ассимиляции, как в случае с полным или частичным калькированием:

- «кликер» (от англ. “click”) – нажимать,
- «спикер» (от англ. “speak” – «говорить») – компьютерный динамик материнской платы,
- «хард драйв» (от англ. “hard drive”) – жесткий диск,
- «патч корд» (от англ. “patch cord”) – коммутационный шнур,
- «кликер» (от англ. “click”) – «щелчок» или «нажать»,
- «батон» (от англ. “button”) – кнопка и т.д. (см. приложение).

Результаты исследования выявили частое употребление данных лексических единиц в повседневной жизни. Все опрошенные участники исследования имели знания о таких словах, как «комп» или «железо». Однако, более сложная подгруппа лексических единиц компьютерного

сленга показала менее высокий уровень эрудированности пользователей.

Среди наименее распространенных слов оказались такие, как:

- «батон»,
- «патч корд»,
- «винчестер»,
- «кирпич»,
- «HDMI» и др. (см. приложение).

Следующая смысловая категория сленга геймеров, которая была выделена в данной работе, связана с компьютерными приложениями, программированием и операционной системой в целом. Среди данного типа слов были выбраны наиболее распространенные, например:

- «баг» (от англ. “bug”) – ошибка компьютерной программы, вызывающая некорректную работу продукта,
- «лаг» (от англ. “lag”) – задержка,
- «фриз» (от англ. “freeze”) – «замерзнуть» – процесс периодического застывания изображения на экране,
- «троттлинг» (от англ. “throttling”) – снижение частоты процессора или видеокарты из-за высоких температур,
- «ерор» (от англ. “error”) – ошибка,
- «БСД» (от англ. “BSD” – “blue screen of death”) – синий экран смерти и др. (см. приложение).

Данная группа терминов имеет технический характер. Несмотря на данный факт, целесообразно относить изучаемую категорию слов к игровому интернет-сленгу, так как сфера компьютерных составляющих имеет распространение не только среди программистов, но и у геймеров или пользователей, интересующихся видеоиграми. Так, например, термин «лаг» имеет сильное распространение среди обычных пользователей и киберспортсменами, несмотря на разницу их словарного запаса в области игрового интернет-сленга. Однако, такое понятие, как «троттлинг» имеет более широкое распространение среди специалистов технической

направленности и компьютерных мастеров, нежели чем в кругу обычных пользователей компьютера, не занимающихся его починкой.

Результаты проведенного опроса показали, что данная категория слов имеет менее широкое распространение, чем лексические единицы железного сленга и остальных групп данной категории. Только 8 человек из 20 опрошенных были осведомлены и четко понимали технические определения компьютерной игровой сферы.

Третья категория слов игрового интернет-сленга связана с внутриигровыми обозначениями и действиями, которые используются в игровых приложениях. Так, в видеоигре «Контр Страйк» (от англ. “Counter Strike”) используются жаргонные обозначения игровых участков локации. Например:

- «лонг» (от англ. “long”) – длинный участок на игровой карте «Даст 2» (от англ. “Dust 2”),
- «темка» – темный участок локации,
- «мейн» или «мэйн» (от англ. “main”) – основной участок локации или персонаж видеоигры.

Другим примером послужат такие обозначения, как:

- «лут» (от англ. “loot”) – «внутриигровые предметы, оставленные игроком»,
- «респаун» (от англ. “respawn”) – «перерождение»,
- «дроп» (от англ. “drop”) – «бросить» – внутриигровые трофеи,
- «ливнуть» (от англ. “leave”) – «покинуть»,
- «заруинить», (от англ. “to ruin”) – испортить или сломать,
- «хилить» (от англ. “heal” – «лечить») и др. (см. приложение).

Несмотря на то, что основной чертой данной группы слов является их использование в рамках игры по отношению к конкретным внутриигровым частям или действиям, мы можем наблюдать их использование за пределами игрового процесса в сфере общения между людьми. Так было выяснено, что чаще всего используются слова, внутриигровые обозначения и термины без способов замены на их русскоязычные аналоги. Другими словами,

происходят процессы заимствования слов способами полного или частичного калькирования и ассимиляция лексических единиц. Например, чаще всего вместо слов «покинуть игру» или «выйти из игры» используется «ливнуть» (от англ. “leave” – «покинуть»). Однако, в данном случае необходимо обратить внимание на то, что «ливнуть» имеет негативный эмоциональный оттенок, нежели чем в случае со словом «выйти». В случае, когда пользователь «ливаает» из игры, а не выходит, подчеркивается негативная причина его выхода из игрового приложения, что может быть вызвано плохими результатами игрока, оскорблениями со стороны участников или отсутствием получения удовольствия от процесса. Другим примером англоязычного заимствования послужит ситуация, которая наблюдается в случае с «го» или «гоу» вместо русскоязычного «идти» (см. приложение). Было обнаружено, что данное слово часто употребляется за рамками игрового процесса чаще всего молодыми людьми в процессе коммуникации. Например, «го играть» со значением «давай играть» или «го дис», что означает «пошли в Дискорд».

Данные примеры обращают на себя внимание, так как становится видно, что английское слово “go” со значением «идти» используется не только с его прямым смыслом, но и с обозначением начатия действия. Также становится очевидно, что основной причиной его активного использования является краткость и многофункциональность данного слова, поскольку краткое “go” удобнее в использовании вместо общепринятого «идти», «двигаться» или «пошли». Данное обстоятельство вызвано не только экономией языковых средств, но и смысловой общедоступностью с позиции ведения диалога с собеседником, говорящим на другом языке или имеющим отношение к игровой сфере деятельности. Таким образом, из 20 опрошенных ровно половина отобразила факт использования англоязычных лексических единиц из области игрового интернет-сленга в повседневной жизни. В результате было зафиксировано, что 14 человек знали и использовали такие слова, как:

- «ГО»,
- «девайс»,
- «фича»,
- «Вов»,
- «баг»,
- «лаг»,
- «катать»,
- «Дис»,
- «перс»,
- «бан» и др. (см. приложение).

В данном случае остальная часть опрошенных не использовала, либо не знала о существовании данных слов.

Последняя категория лексических единиц игрового интернет-сленга, которая была выделена в данной работе, состоит из оскорблений и вульгарных выражений. Стоит заметить, что ругательства и конструкции проявления неуважения к собеседнику имеются практически в каждом языке, жаргоне или сленге. Однако, перед тем как перейти к изучению данной группы слов стоит обратить внимание на то, что сленг геймеров включает в себя достаточно низкое количество языковых составляющих, целью которых является проявление неуважения к собеседнику или явлению. Лексические единицы данной группы отличаются мягкостью их выражения и отсутствием жестких форм. Среди слов изучаемой группы целесообразно привести в пример такие обозначения, как:

- «нуб» (от англ. “noob”) – неопытный игрок, часто совершающий ошибки,
- «кемпер» (от англ. “camper”) – игрок, долго находящийся в одном месте и поджидающий противника,
- «крыса» – игрок, который нападает со спины, выжидает своего противника на одной точке в течении продолжительного временного промежутка,

- «читер» (от англ. “cheater”) – игрок, нарушающий правила, играющий нечестно и использующий сторонние запрещенные программы для собственной победы,
- «додик» – неопытный игрок,
- «чайник» – неопытный пользователь компьютерного устройства,
- «дровитатор» – глупый человек,
- «ноулайфер» (от англ. “no life”) – человек без личной жизни,
- «рак» – неопытный игрок,
- «ламер» (от англ. “lame”) – «хромой» и др. (см. приложение).

Указанные слова в основном выполняют функцию обозначения отрицательно настроенных или неопытных пользователей. Однако игровой интернет сленг содержит в себе и наименее мягкие варианты выражения.

Так, среди наиболее грубых примеров целесообразно выделить единицы, образующиеся путем компрессии их изначальной конструкции. Например, часто встречаются такие аббревиатуры и сокращения, как:

- “GTFO” (от англ. “get the fuck out”) – «уйди отсюда к чертям»,
- “WTF” (от англ. “what the fuck”) – «что за хуйня»,
- “FUF” (от англ. “funny as fuck”) – «чертовски смешно»,
- “FU” (от англ. “fuck you” – «иди на хуй») и др. (см. приложение).

Данные составляющие являются самыми распространенными в анализируемой категории. Тем не менее, стоит подчеркнуть, что вульгарные выражения изначально берутся из языка, однако данные аббревиатуры имеют отношение к категории игрового интернет-сленга в связи с тем, что исследуемые языковые конструкции в основном имеют активное распространение использования в игровых чатах среди геймеров и выражаются исключительно путем аббревиации, а не с задействованием исходного формата конструкций.

В ходе опроса было выяснено, что такие слова, как «читер» или «нуб» известны практически всем опрошенным от 18 до 25 лет. Однако, количество пользователей от 25 лет и выше, знающих данные слова, так же начинает

снижаться, как в случае с предыдущими категориями лексических единиц игрового интернет-сленга.

В результате становится очевидно, что такие сокращения как сокращение «комп» или «инет» известно всем участникам опроса без исключения, однако такие термины, как «гг», «кк», «фриз» или «дроп» имеют менее широкое распространение. Самыми малоизвестными терминами являются лексические единицы технического характера и более сложная терминология геймеров. Среди слов данных категорий можно выделить такие, как:

- «троттлинг»,
- “FPS”,
- «интпут лаг»,
- «бб»,
- «ММОППГ»,
- «АФК»,
- «SLI»,
- «беннихоп»,
- «моб»,
- «аддон» и др. (см. приложение).

Вне зависимости от уровня эрудиции в области игровой интернет-терминологии, сокращений и аббревиатур, результаты опрошенных показали, что в большей степени пользователи склонны использовать заимствования и оригинальные названия электронных англоязычных игровых составляющих, чем русскоязычные аналоги и их переводы.

ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ 2

В итоге классификации игрового интернет-сленга по способу смыслового словообразования, было выделено пять категорий языковых единиц: компьютерные составляющие, программирование, внутриигровые обозначения, разговорные единицы и оскорбления. Каждая из имеющихся

групп выполняет индивидуальные задачи в связи с соответствующей ей сферой применения. Все анализируемые типы отличаются преобладающим количеством англицизмов, которые активно используются в русском языке, заменяются и калькируются. Данный факт свидетельствует об активных ассимиляционных процессах, которые проявляются в сильном влиянии и трансформировании языка. Также, целесообразно отметить, что игровой интернет-сленг не имеет четких границ в области употребления и классификации наименований лексических единиц. Основной причиной данного обстоятельства является факт, отображающий, что сленг геймеров включает в себя не только игровые лексические составляющие, но и слова из иных областей деятельности, например язык программистов, компьютерный жаргон, подростковый сленг, интернет-жаргон и др.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В результате проведенного исследования было выяснено, что игровым интернет-сленгом является нелитературный эмоциональный язык, который выполняет коммуникативную функцию между игроками видеоигр, основной функцией которого является быстрая передача информации за наименьший отрезок времени.

Среди особенностей игрового интернет-сленга, в работах отечественных и зарубежных лингвистов были выделены такие свойства, как:

- краткость,
- содержательность,
- эмоциональность.

В работе были выявлены 7 основных словообразовательных методов лексем сленга геймеров. Как показали итоги исследования, компрессионное словообразование является одной из преобладающих особенностей сленга геймеров, что свидетельствует о распространенном использовании коротких форм лексических единиц. Данная особенность обусловлена наличием временных лимитов в процессе коммуникации и условиями общения. Данный факт был подтвержден в трудах исследователей Горшкова П. А., Барт М. В., Архиповой А. Ю., Бычкова А. Д., Литвиновой Е. С., Абрамовой А. Г. и др. [14, 5, 3, 10, 23, 1].

Содержательность обусловлена передачей объемного количества информации за короткий временной промежуток в процессе коммуникации в режиме реального времени. Также, данный фактор обусловлен технологическим прогрессом, который имеет влияние как на физические так и виртуальные составляющие в процессе общения. В свою очередь точки зрения таких исследователей, как Биккулов А. С., Горшков П. А., Бычков А. Д., Езовских, В. А. и др. отразили главные положения содержательности сленга геймеров [6, 14, 10].

Свойство эмоциональности выражено средой, влияющей на лексические единицы сленга геймеров. Данный фактор был выявлен в данной работе, так как процесс игры заставляет испытывать те или иные эмоции в процессе общения, что в свою очередь имеет влияние на формирование и использование соответствующих терминов, позволяющих оценить ситуацию или выразить мнение по отношению к предмету или явлению.

Анализ корпуса лексических единиц игрового интернет-сленга, взятых из социальных сетей игровой направленности выявил множество лексических единиц, которые в преобладающем процентном соотношении имели англоязычные корни.

Анализ особенностей процессов ассимиляции игрового интернет-сленга в русском языке подтвердил, что лексические единицы сленга геймеров в преобладающем количестве имеют англоязычные корни и подвергаются процессам ассимиляции в русском языке. В связи с активным распространением и использованием электронной продукции в области коммуникации происходит трансформирование языка в связи с преобладающим количеством англицизмов. Многие исследователи пришли к выводу, что игровой интернет-сленг имеет воздействие на заимствующиеся слова, появление новой терминологии, использование которой облегчает процессы коммуникации путем экономии времени и речевых ресурсов, что в свою очередь ведет к изменениям на разных языковых уровнях. Учитывая то, что игровой интернет-сленг является отдельным нелитературным языком, он включает в себя достаточно большое количество лексических единиц, относящихся к иным видам сленга. Так было зафиксировано, что в состав языка геймеров входит терминология компьютерного жаргона, молодежного сленга, языка программистов, компьютерных специалистов, разработчиков игровых приложений и т.д. В связи с данным обстоятельством было выявлено, что игровой интернет-сленг является смешанным языком, состоящим из преимущественно языка программистов, молодежного и

игрового жаргона с большим количеством компьютерной терминологии из современных сфер употребления. Игровой интернет-сленг, как и любой другой, имеет свойство постоянного развития, однако язык геймеров подвержен более стремительному изменению в связи с активно обновляющимися технологиями и его широким распространением среди молодых людей, о чем свидетельствуют выводы большинства исследователей в области изучаемого вопроса. Большинство изыскателей пришли к выводу, что игровой интернет-сленг является одним из новых типов сленга, который приобрел стремительное развитие в современном обществе в связи с преобладающим распространением в области электронных технологий и виртуального общения, набирающего популярность среди пользователей электронных ресурсов.

В добавление к вышеизложенному необходимо подчеркнуть, что в данной работе была предложена собственная классификация лексических единиц игрового интернет-сленга по способу словообразования. Основой сформулированной классификации послужила работа М. В. Барт, в которой детально описывалось формирование лексем компьютерного сленга в русском языке с последующим разделением на категории образования лексических единиц [5]. В результате анализа среди словообразующих способов в игровом интернет-сленге были выявлены 7 основных типов:

- аббревиация,
- суффиксальный метод,
- усечение
- лексико-семантический,
- соединительный,
- каламбурный способ,
- калькирование.

Подробный анализ данных классификаций позволил определить, что игровому интернет-сленгу в большей степени свойственна экономия речевых ресурсов и времени, что подтверждается преобладающим количеством

используемых сокращений, аббревиатур, компрессии, усечений и т.д. В добавление к данной особенности было обнаружено, что употребление англоязычных лексических единиц русскоязычными пользователями имеет больший уровень в процессе коммуникации, нежели чем использование аналогов обозначений лексических единиц на родном языке.

Таким образом, произведенный анализ изучаемой проблемы отобразил, что происходящие языковые изменения в сфере процессов ассимиляции лексических единиц игрового интернет-сленга определяют тенденции развития языка.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абрамова, А. Г. Лингвистические особенности электронного общения : специальность 10.02.20 «Сравнительно – историческое, типологическое и сопоставительное языкознание» : автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата филологических наук / Абрамова Анастасия Георгиевна ; Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова. – Москва, 2005. – 28 с.
2. Азиф А. Тропы сленга / А. Агха – Текст электронный // Исследовательский центр семиозиса Университета иностранных языков Ханкук. – 2015 – №2 – С. 306–330. – URL: <https://www.journals.uchicago.edu/doi/full/10.1086/683179> (дата обращения: 28.10.2021).
3. Архипова, А. Ю. Английские аббревиатуры в системе Интернет – общения. Интернет – сленг // Электронный сборник статей по материалам LXXXII студенческой международной научно-практической конференции / ответственный редактор Н. В. Дмитриева. – Новосибирск : Издательство СибАК, 2019. – Вып. 23. – С. 30–35.
4. Академик : [сайт]. – Текст : электронный // Словари и энциклопедии на Академике. – URL: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki/1397298> (дата обращения 26.10.2021).
5. Барт М. В., Дудар Т. Е., Минина О. Г. Теория и практика межкультурной коммуникации : учебное пособие / М. В. Барт, Т. Е. Дудар, О. Г. Минина ; Сыктывкарский государственный университет имени Питирима Сорокина. – Сыктывкар : Издательство СГУ им. Питирима Сорокина, 2016. – 87 с.
6. Биккулов, А. С. Интернет как средство массовой коммуникации : специальность 22.00.06 «Социология культуры, духовной жизни» : автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата социологических наук / Биккулов Александр Сергеевич ; Санкт -

Петербургский государственный университет. – Санкт-Петербург, 2003. – 25 с.

7. Благоева Д. Синонимия в компьютерном жаргоне болгарского и русского языков / Д. Благоева Текст электронный // Литернет. – 2005. – № 1. (62). – URL: https://litenet.bg/publish13/d_blagoeva/sinonimija.htm (дата обращения: 26.10.2021).

8. Бут – Гусаим, Н. Э., Кормакова, В. А. Сленг подростков / Н. Э. Бут – Гусаим, В. А. Кормакова. – Текст : электронный // Язык и культура. – 2020. – № 15. – С. 51–53. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=16756513> (дата обращения: 26.10.2021).

9. Бушев, А. Б. Макаронический язык в современном российском социуме / А. Б. Бушев. – Текст электронный // Язык и культура. – 2009. – № 4. – С. 5–12. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=15174559> (дата обращения: 26.10.2021).

10. Бычков, А. Д., Езовских, В. А. Особенности использования и развития игрового сленга в компьютерных играх: массовые многопользовательские ролевые онлайн-игры и тактические шутеры / А. Д. Бычков, В. А. Езовских. – Текст электронный // Язык и культура. – 2020. – № 16. – С. 78–81. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=42827312> (дата обращения: 26.10.2021).

11. Варгина О. С., Юртаев, С. В. Сленг русской молодежи / О. С. Варгина, С. В. Юртаев. Текст электронный // Успехи современного естествознания. – 2011. – № 8. – С. 160–161. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=16756513> (дата обращения: 26.10.2021).

12. Войскунский, А. Е. Развитие речевого общения как результат применения Интернета / А. Е. Войскунский. – Текст : электронный // cyberpsy. – 2017. – URL: https://cyberpsy.ru/articles/verbal_internet_communication/ (дата обращения: 26.10.2021).

13. Гамов, А. Н. История происхождения термина «сленг» / А. Н. Гамов. – Текст электронный // В мире науки и искусства: вопросы филологии, искусствоведения и культурологии. – 2016. – № 10. – С. 62–66. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=27219126> (дата обращения: 26.10.2021).
14. Горшков, П. А. Сленг хакеров и геймеров в Интернете : специальность 10.02.19. «Теория языка» : автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата филологических наук / Павел Алексеевич Горшков ; Институт лингвистики и межкультурной коммуникации Московского государственного областного университета. – Москва, 2007. – 21 с.
15. Дедова, О. В. Теория гипертекста и гипертекстовые практики в Рунете : монография / О. В. Дедова. – Москва : МАКС Пресс, 2008. – 282 с.
16. Донцова, А. А. Молодежный сленг в современном английском языке / А. А. Донцова. – Текст электронный // Студенческий электронный научный журнал. – 2020. – №42. – С. 54-60. – URL: <https://sibac.info/journal/student/128/198515> (дата обращения: 26.10.2021).
17. Зияитдинов А. М. Сленг геймеров / Актуальные вопросы филологической науки XXI века : сборник статей по материалам III Всероссийской научной конференции молодых ученых с международным участием / А. М. Зияитдинов. – Екатеринбург : УрФУ, 2013. — С. 77-82.
18. Интернет – коммуникация как новая речевая формация : монография / Е. И. Горошко, Е. Н. Галичкина, М. С. Рыжков [и др.] – Москва : Общество с ограниченной ответственностью «Флинта», 2012. – 328 с.
19. Измайлова Г. А., Замалетдинова Г. Р., Жолшаева М. С. – Текст : электронный // Linguistic and Social Features of Slang. – 2017. – № 5. – С. 75–78. – URL: https://www.researchgate.net/profile/Guzel-Izmaylova/publication/325386957_Linguistic_and_Social_Features_of_Slang/links/5b09e3edaca2725783e85380/Linguistic-and-Social-Features-of-Slang.pdf (дата обращения: 27.11.2021).

20. Испирян, К. С. Интернет – общение: типы, особенности, причины / К. С. Испирян. – Текст электронный // Научное сообщество студентов XXI столетия. Технические науки: сборник статей по материалам LXXVIII международной студенческой научно практической конференции. – 2019. – № 6. – С. 62–66.
21. Карпов, Э. С. Функционирование сленга в контексте медиа пространства интернета / Э. С. Карпов. – Текст электронный // XXI век: итоги прошлого и проблемы настоящего. – 2015. – № 6. – С. 238–243. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=24901562> (дата обращения: 26.10.2021).
22. Каверина С. В. Современный английский сленг. Разновидности / С. В. Каверина. – Текст электронный // Студенческий журнал. – 2020. – № 41. – С. 26–28. – URL: <https://elibrary.ru/item.asp?id=44506290> (дата обращения: 26.10.2021).
23. Кропачева, М. А., Литвинова Е. С. Субкультура геймеров, единая и делимая / М. А. Кропачева Е. С. Литвинова. – Текст электронный // Социо психоллингвистические исследования. – 2013. – № 1. – С. 74–77. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=22598946> (дата обращения: 26.10.2021).
24. Кропачева, М. А. Подвижность молодежного жаргона / М. А. Кропачева – Текст электронный // Проблемы социо и психоллингвистики. – 2009. – № 31. – С. 21–23. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=17379642> (дата обращения: 26.10.2021).
25. Корпачева М. А. Общее и частное в субкультуре и социолекте геймеров / М. А. Корпачева, Е. С. Литвинова. – Текст электронный // Вестник педагогического опыта. – 2015. – № 35. – С. 14–16. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=24276410> (дата обращения: 26.10.2021).
26. Киселев, А. Р. Тематическая организация компьютерного сленга / А. Р. Киселев – Текст электронный // Научное сообщество студентов XXI столетия. Гуманитарные науки: сборник статей по материалам XL международной студенческой научно практической конференции. – 2016 – №

3 – С. 230–235. – URL: [https://sibac.info/archive/guman/3\(40\).pdf](https://sibac.info/archive/guman/3(40).pdf) (дата обращения: 26.10.2021).

27. Лушникова, Е. В. Экстра – и интралингвистические факторы формирования компьютерного жаргона (на материале русского, английского и французского языков) : специальность 10.02.19 «Теория языка» : автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата филологических наук / Лушникова Екатерина Владимировна; Саратовский государственный университет имени Н. Г. Чернышевского. – Саратов, 2003. – 23 с.

28. Литвинова, Е. С. Иноязычное слово в коммуникативном пространстве Интернета (на материале подязыка любителей и разработчиков компьютерных игр) : специальность 10.02.19 «Теория языка» : автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата филологических наук / Екатерина Сергеевна Литвинова ; Пермский государственный национальный исследовательский университет. – Пермь, 2011. – 211 с.

29. Литвинова, Е. С. Социальный диалект геймеров // Литвинова Елена Михайловна // Глобальный научный потенциал. – 2014. – № 10. – С. 148 – 149.

30. Лейхан Д. Кто создает тренды в социальных сетях: толпа или лидеры мнений / Лейхан Джан, Джиган Джао, Кей Шу. – Текст : электронный // Журнал компьютерных коммуникаций. – 2016. – № 1 – С. 148 – 149.

31. Матюшенко, Е. Е. Современный молодежный сленг: формирование и функционирование : специальность 10.02.19. «Русский язык» автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата филологических наук / Елена Евгеньевна Матюшенко ; Волгоградский государственный педагогический университет. – Волгоград, 2007. – 29 с.

32. Мелконян, Н. И. К вопросу о способах образования компьютерного сленга // Вестник Адыгейского государственного

университета. Серия: Филология и искусствоведение. – 2012. № 1. – С. 211–214.

33. Ммоглобус: [сайт]. – Текст : электронный // Игровые термины, аббревиатуры, жаргон и сленг онлайн-игр. – URL: <https://mmoglobus.ru/igrovye-terminy-abbreviatury-zhargon-i-sleng-onlayn-igr> (дата обращения 26.10.2021).

34. Нургалева Т. Г. Аббревиация как средство экспрессивного словообразования : специальность 10.02.04. «германские языки» автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата филологических наук / Татьяна Галинуровна Нургалева ; Мордовский государственный университет имени Н. П. Огарева. – Мордова, 2010. – 20 с.

35. Редкозубова, Е. А. Сленг в современном коммуникативном пространстве: дискурсивные практики : специальность 10.02.19 «Теория языка» : автореферат диссертации на соискание ученой степени доктора филологических наук / Редкозубова Екатерина Анатольевна ; Южный федеральный университет. – Ростов-на-Дону, 2014. – 31 с.

36. Садреев Д. Т. Молодежный сленг в современном английском языке / Д. Т. Садреев. – Текст электронный // SCIENCES OF EUROPE. – 2016. – № 1–2. – С. 66–68. – URL: <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=26501365> (дата обращения: 26.10.2021).

37. Степанцева, О. А. Субкультура геймеров в контексте информационного общества : специальность 24.00.01. «Теория и история культуры» : автореферат диссертации на соискание ученой степени культурологии / Степанцева Ольга Александровна ; Санкт–Петербургский гуманитарный университет профсоюзов. – Санкт–Петербург, 2007. – 27 с.

38. Хсу К. Игровой язык и как он характеризуется / Катарина Хсу, Бломберг Иоган. – Текст : электронный // Центр языка и литературы Лундского университета. – 2018. – С. 69. – URL: <https://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordOId=9031632&fileOId=9031634> (дата обращения: 28.11.2021)

39. Шишкова Д. Д. Сленг российских подростков в лингвистическом и социальном аспектах / Д. Д. Шишкова. Текст электронный // Научное сообщество студентов: междисциплинарные исследования. – 2012. – №3. – URL: <https://sibac.info/studconf/science/ii/27259> (дата обращения: 26.10.2021).

СЛОВАРИ

40. Айронгеймс: [сайт]. – Текст : электронный // Словарь геймера. – URL: <https://irongamers.ru/slovar-gejmera.html> (дата обращения 26.10.2021).

41. Геймер Инфо: [сайт]. – Текст : электронный // Словарь геймера. – URL: <https://gamer-info.com/gamer-dictionary/> (дата обращения 26.10.2021).

42. Ефремова Т. Ф. Новый словарь русского языка. Т. Ф. Ефремова. – Москва : Русский язык, 2000. – 1168 с.

43. Кузнецов С. А. Большой толковый словарь русского языка / С. А. Кузнецов, И. А. Богданова, Л. А. Карпова и др. – Санкт-Петербург : Норинт, 1998. – 1534 с.

44. Кембриджский словарь: [сайт]. – Текст : электронный. – URL: <https://dictionary.cambridge.org/ru/> (дата обращения 01.04.2022).

45. ПлейСтешан: : [сайт]. – Текст : электронный // Окончательный список популярных терминов, связанных с играми. – URL: <https://www.playstation.com/en-us/editorial/this-month-on-playstation/playstation-ultimate-gaming-glossary/> (дата обращения 15.05.2022).

46. Словарь компьютерного сленга: [сайт]. – Текст : электронный. – URL: <https://sites.google.com/a/ssga.ru/ssga4school/informatika/glossary/glossary-slang> (дата обращения 26.10.2021).

47. Танки Онлайн: [сайт]. – Текст : электронный // Словарь игроков Танки Online. – URL: http://ru.tankiwiki.com/Словарь_игроков (дата обращения: 26.10.2021).

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1. Словарь игрового-интернет сленга

1. Акк – Сокращение, от «аккаунт», обозначающее учетную запись пользователя.
2. Абилка (от англ. “ability”) – способность.
3. Агрить (от англ. “agression”) – агрессия. Слово, определяющее действие провокации и вызывания агрессии у «мобов» или игроков.
4. Аддон (от англ. “add – on”) – дополнение. Термин, обозначающий необязательные данные к компьютерной программе. В игровом сленге это дополнение к игре.
5. АФК (от англ. “AFK” – “away from the keyboard”) – далеко от клавиатуры. Аббревиатура, используется в случае, когда игрок физически отошел от игрового устройства во время игры, не покидая ее виртуально.
6. Апгрейд (от англ. “upgrade”) – обновлять. Термин, подразумевающий улучшение характеристик компьютерного устройства путем установки более производительных физических компонентов.
7. Апдейт (от англ. “update”) – обновление. Обозначает обновление программы или системы виртуальным способом.
8. Айпишник (от англ. “Internet protocol”) – межсетевой протокол.
9. Бан (от англ. “ban”) – запрет. Термин, обозначающий блокировку пользователя на временной промежуток.
10. Банни-хоп (от англ. “bunny hop”) – прыжок кролика. Процесс уклонения от пападаний спомощью прыжков в играх от первого лица.
11. Баг (от англ. “bug”) – жук. Жаргонное слово в сфере программирования, обозначающее сбой или техническую ошибку программы, вызванную неправильным кодом, написанным разработчиками. В игровой среде данный термин имеет тот же смысл по отношению к игровой продукции.
12. Бот (от англ. “bot”) – робот. Компьютерная программа, основанная на искусственном интеллекте, занимается имитацией действий

других игроков в сетевой игре. Также данный термин используется как оскорбление по отношению к неопытным игрокам, практически так же как и “noob”.

13. Вов/Вовка (от англ. “WOW” или “World of Warcraft”). Сокращение, обозначающее онлайн видео игру “World of Warcraft”.

14. Видюха/Видаха/Карта – Сокращение, обозначающее графическую карту устройства.

15. Винда (от англ. “Windows”) – операционная система «Виндоус».

16. Гамать (от англ. “game”) – играть.

17. Геймер (от англ. “gamer”) – игрок. Человек, регулярно играющий в видеоигры.

18. Глюк – Программная ошибка, вызванная ошибкой в коде или конфликтом программ.

19. Го/гоу (от англ. “go”) – идти, начать что-либо. Например: «Го играть» (Давай играть) или «Го дис» (Пойдем в Дискорд).

20. Девайс (от англ. “device”) – устройство. Это техническая система, имеющая функциональное назначение.

21. Демка/Демо (от англ. “demonstration”) – демонстрация. Сокращение, обозначающее презентацию компьютерной продукции.

22. Дефолт (от англ. “default”) – по умолчанию. Значение, указывающее на автоматические настройки программы.

23. Дрова (от англ. “drivers”) – движущий. Сокращение, обозначающее драйверы, специальные компоненты для качественной работы системы.

24. Дроп (от англ. “drop”) – бросить. Выброшенные предметы из инвентаря или процесс их выбрасывания.

25. Дюп (от англ. “duping”) – обман. Это игровая ошибка (баг), дающая возможность игроку клонировать предметы.

26. Ерор/Еррор (от англ. “error”) – сбой. Программная ошибка в системе.

27. Железо – Комплектующие для системного блока.
28. Задрот – Термин, определяющий игрока низшего типа, чаще всего в негативном плане. Это человек, который долгий промежуток времени занимается оттачиванием своих игровых навыков давно пройденной игры, изучением внутриигрового мира и т.д.
29. ИМХО (от англ. “IMHO” – “In My Humble Opinion”) – «По моему скромному мнению»). Аббревиатура, имеющая также русские бэкронимы, такие как «имею мнение, хочу озвучить» или «имею мнение, хрен оспоришь».
30. Инет (от англ. “Internet”) – интернет.
31. Инвиз (от англ. “invisible”) – невидимый. Незаметное состояние игрока, в котором он не виден другим игрокам или персонажам.
32. Имба (от англ. “imbalance”) – дисбаланс. Сокращение, обозначающее чрезвычайно высокие характеристики персонажа или предмета, позволяющие внести «дисбаланс» в игровой процесс.
33. Изиди (от англ. “easy”) – легко.
34. Касперик – Сокращение в уменьшительно-ласкательной форме, определяющее антивирус Касперского.
35. Кик (от англ. “kick”) – выгнать. Разовое исключение игрока с сервера. Однако, игрок может сразу же вернуться в игру, что не сработает в случае с баном.
36. Контра/КС – Сокращение, используемое по отношению к игре “Counter Strike”.
37. Комьюнити (от англ. “community”) – сообщество.
38. Комп – Сокращение слова «компьютер». Также синонимы: ПК или РС.
39. Краш (от англ. “crash”) – сокрушить. Термин, обозначающий сбой в приложении.
40. Красное кольцо смерти (от англ. “red ring” – «красное кольцо») – критическая ошибка игровой приставки Xbox 360.

41. Кряк (от англ. “crack”) – трещина . Программа, которая позволяет взломать какое – либо другое программное обеспечение. Синонимы: Таблетка/ лекарство.

42. Крыса – Негативное обозначение игрока, который долго сидит в засаде, прячется и нападает со спины. Также данное определение является тактическим стилем в некоторых играх.

43. Кк (от англ. “ok” – okay) – ладно.

44. Клава – Сокращение, обозначающее клавиатуру компьютера.

45. Лаг (от англ. “lag”) – задержка. Обозначение, определяющее характерное замедление игрока во время игрового процесса, вызванное плохим интернет-соединением или нехваткой системных ресурсов, что сильно затрудняет комфортную игру и, соответственно, дальнейшую победу в матче. Также данный термин используется при визуальном «торможении» картинки на экране игрока на постоянной основе (не стоит путать с термином “freeze” – «заморозка», который подразумевает лишь мгновенное застывание изображения, а не постоянное).

46. Лут (от англ. “loot”) – предметы. Это внутриигровые вещи, получаемые игроком при выпадении из другого персонажа, повышающие его силу и способности.

47. Лакер (от англ. “luck”) – везунчик.

48. Лвл/lvl (от англ. “level”) – уровень. Сокращение, обозначающее уровень в игре.

49. Майнер (от англ. “miner”) – шахтер. Игровой персонаж, занимающийся добычей каких-либо ископаемых.

50. Моник – Сокращение слова «монитор».

51. Мб – Сокращение от «может быть».

52. Ман (от англ. “man”) – человек. Персонаж какой-либо игры.

53. Нуб (от англ. “Newbie” – Noob) – новичок. Жаргонный игровой термин, обозначающий неопытного или же нового игрока, часто совершающего простые ошибки.

54. Откат – Возвращение к исходной точке восстановления системы при обнаружении проблем.

55. Оффлайн/офлайн (от англ. “off-line”) – не в наличии. Слово, обозначающее отсутствие пользователя в сети или же локальное времяпрепровождение за устройством. Также, в связи с глобальными общественными изменениями, данное слово обрело новый смысл с обозначением общения вживую.

56. Патч (от англ. “patch”) – заплатка. Данные, созданные для автоматического внесения изменений в определенную компьютерную программы с целью ее улучшения.

57. Перс – персонаж.

58. Пекарня – Жаргонизм, обозначающий персональный компьютер (ПК или РС).

59. Превьюшка – (от англ. “preview”) – «предварительный просмотр». Миниатюра, созданная для предпросмотра материалов пользователю.

60. Помойка – Обозначение игры, которая не приносит удовольствия игроку.

61. Пуш (от англ. “push”) – зажимать. Игровой термин, обозначающий «зачистку» территории от противника. Данный процесс более длителен по времени, чем “Rush”.

62. Рандом (от англ. “random”) – случайный. Значение – случайное действие в игре.

63. Респа (от англ. “respawn”) – возрождение. Место оживления погибших персонажей.

64. Раш (от англ. “rush”) – нестись. Совершение действий за наименьшее количество времени в целях быстрого завершения игры или раунда.

65. Скин (от англ. “skin”) – оболочка. Оформление компьютерного объекта или программы.

66. Сетка – Сокращение от «сеть» (сетевой). «Игра по сетке».
67. Софт (от англ. “software”) – программное обеспечение.
68. Спам (от англ. “spam”) – массовая отправка ненужных писем, рекламных предложений и сообщений.
69. Спс/сяп – Сокращение благодарности от слова «спасибо».
70. Стелс (от англ. “Stealth”) – втихомолку. Термин, обозначающий незаметное выполнение действий в игре.
71. Сейв/засейвить (от англ. “Save”) – сохранить.
72. Спаун (от англ. “Respawn”) – возрождение. Это специальное игровое место, в котором возрождается игрок или иной внутриигровой объект.
73. Токсик (от англ. “toxic”) – токсичный. Термин, определяющий «токсичного» игрока. Это человек, который проявляет крайнее неуважение, грубость и агрессию к игрокам.
74. Троль (от англ. “troll”) провокатор, начинающий раздражать других игроков неадекватными действиями, которые портят игровой процесс.
75. Уши – Сленговое слово, обозначающее наушники.
76. Фича (от англ. “feature”) – функция, особенность.
77. Фикс (от англ. “fix”) – исправить. Слово, обозначающее устранение неисправности, как на уровне программирования, так и в игровом процессе.
78. Хитбокс (от англ. “hitbox”) – зона поражения. Определенный участок персонажа при попадании в который игра засчитывает его как успешное столкновение с объектом.
79. Хакер (от англ. “hacker”) – взломщик. В игровой сфере это человек, взламывающий какую-либо игру или консоль в целях получения больших игровых возможностей (не стоит путать с “cheater”).
80. Хз – Сокращение со значением «хрен знает» или в более грубой форме.

81. Чек/чекать (от англ. “chek”) – проверка/проверять.
82. Brb – “Be Right Back” («Скоро вернусь»). Аббревиатура, используется когда собеседник ненадолго покидает чат и собирается вернуться в игру.
83. Bb – “Bye-bye”. Прощальная аббревиатура.
84. Camper – Игрок, находящийся в одной точке на протяжении длительного времени с целью поражения наибольшего числа противников.
85. Cheater – Игрок, который намеренно использует посторонние программы или же чит – коды в игровом процессе в целях беспробитной победы и превосходства над другими, что большинством игроков крайне не одобряется.
86. Combo – Серия ударов по противнику без перерыва за короткий промежуток времени. В более широком смысле – Комбинация каких – либо действий в игровом процессе, совершенных за раз и с быстротой.
87. DLC – “Downloadable content”. Аббревиатура, обозначающая дополнительный загружаемый материал к основной игре.
88. DPS – “damage per second” – Урон в секунду. Показатель, отображающий силу удара персонажа, или его подручных средств.
89. DD – “damage dealer” – Игрок, наносящий в сражении основную часть урона противникам. Основной показатель этого игрока – «DPS».
90. F – Буква, используемая для того, чтобы отдать дань уважения ушедшему из жизни человеку.
91. Farm – “farming” – Игровой термин, обозначающий однотипные и монотонные действия целью которых является добыча внутриигровых ресурсов.
92. GG – “Good game” – «Хорошая игра». Является заключительным выражением в сокращенной форме с позитивной оценкой о прошедшей игре.
93. Head-Shot – Буквально – Выстрел в голову. Термин, использующийся при попадании в голову противника. Данный термин в основном используется в шутерах (в играх от первого лица).

94. HP – “Health points” – «Очки здоровья». Это сокращение используется для обозначения уровня жизни какого – либо внутриигрового персонажа (Иными словами, это индикатор состояния его самочувствия).

95. MOB – “Mobile object” – Название любого подвижного объекта в видеоигре и управляемого искусственным интеллектом системы. Данное определение является категорией “NPC”.

96. MMR – “Matchmaking Rating” – Аббревиатура, обозначающая рейтинг игрока. Также данное обозначение имеет определение подбора игры для приблизительно равных по уровню игроков, с близким показателем “MMR”.

97. NPC – “Non – Player Character” – Персонаж, не принадлежащий игроку и более продвинутый по уровню интеллекта, чем “MOB”. Другими словами, это персонаж, не находящийся под управлением какого – либо игрока и выполняющий действия программно. С

98. One-shot – “один выстрел». Словосочетание, используемое в видеоиграх и означающее победу над одним противником с одного удара или выстрела.

99. Sry – от англ. “sorry” (извини). Сокращение с просьбой о прощении.

100. Thx/ty – от англ. “thanks” и “thank you”. Англоязычные сокращения, выражающие благодарность.

101. WP – “Well played” – «Хорошо сыграно». Сокращение, имеющее тот же смысл, что и “GG”.

102. W8 – “Wait” – Сокращенная просьба об ожидании, комбинация из первой буквы слова “wait” и английской цифры “eight”.

103. XP – “Experience points” – «Очки опыта». Игровой термин, обозначающий внутриигровые очки (баллы) для повышения уровня (опыта) игрока.

104. +/- Rep – от англ. “reputation” – «уважение». Сокращение, обозначающее положительное или отрицательное отношение к игроку.