

УДК 81`373.46

АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ ИЗУЧЕНИЯ ИГРОВОЙ ЛЕКСИКИ В СОВРЕМЕННОЙ ЛИНГВИСТИКЕ

Виктория Михайловна Швецова

доктор филологических наук, профессор

vmsh72@yandex.ru

Илья Владимирович Московцев

студент

post@tsutmb.ru

Тамбовский государственный университет им. Г.Р. Державина

г. Тамбов, Россия

Аннотация. В статье на основе современных публикаций анализируется содержание понятия «игровая лексика»: приводятся подходы, представленные в педагогике, в журналистике, в игровой индустрии. Кроме того, определяются функции и типы игровой лексики, признаки, позволяющие установить объем данного понятия с точки зрения лингвистики.

Ключевые слова: игровая лексика, компьютерная лексика понятие, игровая терминология; игровой сленг.

Современный уровень компьютеризации общества достиг высокого уровня. Компьютерные технологии становятся неотъемлемой частью жизни человека, что проявляется в сфере применения компьютерной техники, в образовании, на законодательном уровне регулирования общественных, научно-технических процессов. Новые технологии: компьютеры, телефоны, искусственный интеллект и прочее — активно входят в жизнь современного человека. Представить жизнь без всех этих достижений научного, технического и информационного прогресса, становится крайне сложно, а ребенку, который уже родился и растет в век технологий, это уже покажется невозможным.

Компьютерные инновации изменили жизнь современного человека даже в тех сферах, в которых они не выполняют доминантной роли. Одной из таких сфер является языковая. Новые термины из компьютерной или виртуальной жизни уже вошли в нашу повседневную речь.

В отечественной лингвистике под *компьютерной лексикой* обычно понимается следующие группы слов: подразумевать следующие категории:

- лексика, обозначающая современные компьютерные устройства и девайсы;
- офисная лексика (используется при работе с офисными программами);
- интернет-лексика;
- игровая лексика [3,5,6].

Объект исследования – игровая лексика русского языка.

Предмет исследования – особенности классификации и тематической типологии игровой лексики.

Рассматривая актуальные проблемы в изучении компьютерной лексики, затронем игровую лексику, поскольку данная группа слов активно развивается в системе современного русского языка. Ее использование актуализируется молодежью, т.е. определенным слоем носителей языка. Следовательно, изучение игровой лексики как самостоятельной части современной культуры становится продуктивным.

Материалом для исследования послужили такие онлайн видеоигры, как «League of Legends» и «Tanks Blitz».

В лингвистике под *игровой лексикой* понимается «особый условный язык, при помощи которого игроки в различных играх обмениваются информацией» [2]. В данном исследовании *игровая лексика* определяется как специальный набор лексем, который необходим геймерам для общения внутри игры.

Рост популяризации игровой лексики обусловлен тем, что востребованность компьютерных игр усиливается. Однако отношение к данной ситуации в обществе различно. Однако многие люди уже признают, что компьютерные игры становятся новым витком в развитии искусства - объединяют в себе работу художников, сценаристов, писателей, музыкантов, актёров и т. д. Кроме того, в России уже на законодательном уровне (Приказ Министерства спорта РФ от 09.10.2017 №881 «От утверждении правил вида спорта «компьютерный спорт») киберспорт был признан видом спорта, который имеет в себе множество дисциплин [7, 8].

Формирование игровой компьютерной лексики началось с возникновением первых видеоигр в 70-х гг. XX в. Как следствие появляются новые термины и обозначения, которые активно использовались геймерами. Однако «пиком» развития игровой лексики принято считать 90-е гг. XX в. Это время появления интернета, а следовательно, первых онлайн игр.

Главное отличие онлайн игр, от, так называемых, офлайн или одиночных, заключается в том, что в них противостояние происходит в режиме PVP (игроки против игроков), в то время как в одиночных играх игрок сражается против NPC (противник, который управляется компьютером). В условиях онлайн игры, где очень важно взаимодействие с другими игроками, игровая лексика призвана упростить общение между ними, а также повысить его эффективность. Исходя из этого можно выделить следующие функции игровой лексики:

- коммуникативная (общение между игроками);
- информативная (донесение до игроков определенной информации, которая может решить исход игры);

- динамическая (часто игры бывают очень динамичными, а потому времени писать всё правильным литературным языком нет. Сленг же облегчает и ускоряет общение);

- эмоциональная (зачастую эмоции геймеры выражают сленговыми словами);

- развлекательная;

- опознавательная (используя сленг определенной игры, другой геймер с легкостью узнает в какую игру играет человек);

- универсальность (используя некоторые сленговые слова можно достичь взаимопонимания между игроками из разных стран) [1, 6, 8].

Однако следует отметить, что только онлайн игры формируют современную игровую лексику. По мнению ученых, одиночные игры тоже оказывают на это влияние, но уже в меньшей степени [6, 8].

На данный момент наблюдается осязаемое пополнение лексической системы русского языка техницизмами компьютерной тематики в виде игровой лексики, а также производными от их основ, активно вторгающимися во все сферы человеческой деятельности.

В современной лингвистике *игровая лексика* классифицируется по отдельным параметрам:

1) игровая терминология;

2) игровой сленг.

Данные группы лексики подразделяются на следующие:

1) общая (глобальная) лексика — это лексемы, которые используются в любых играх независимо от страны, жанра и вида игры [6,8]. Таких слов достаточно много. К ним можно отнести слова и производные от них: *лут, фаст, сейв, баг* и др.;

2) специализированная (локальная) - эти слова в свою очередь имеют более узкую направленность и будут использоваться только в определенных играх [1; 6].

Англоязычные слова из игровой лексики, которые составляют

большинство всех лексем, активно входят в русскую языковую среду и следовательно, мы можем наблюдать интересные случаи нового словообразования. Так, например, слово *лут* произошло от английского слова *loot*, что переводится как *добыча*. Это слово адаптировалось в русскоязычной среде и от него возникли новые слова, которые есть только в русском языке:

Loot – *лут* – *лутать* (что делать?) – *залутать* (что сделать?) – *залутанный* (какой?) (примеры из игрового общения).

Bug – *баг* (небольшая техническая ошибка, допущенная разработчиками во время создания игры) – *забагованный* – *забаговать* – *забаговалась* – *забаганый* (примеры из игрового общения).

Или: *Fast* (быстро) – *фаст* – *по фасту* – *фастом*.

Выделяются следующие продуктивные типы игровой лексики в русском языке:

1) слова, которые дословно повторяются как в языке оригинала. Например:
- Названия игровых персонажей (*Джинкс*, *Варвик*, *Вай* и т. д.).
- Обозначения различных игровых условностей (моб, монстр, и т.д.) [1,3, 4];

2) заимствования, которые изменяются как грамматически, так и фонетически в русском языке (как правило, все слова оригинала в той или иной степени изменяются и преобразуются в русском языке). Например: слово *Loot* – *лут* - *лутать* (что делать?) - *залутать* (что сделать?) - *залутанный* (какой?) (примеры из игрового общения) [1;6];

3) преобразование аббревиатуры в новое слово. Так, например, аббревиатура *ADK* (*attack damage carry* – нести урон) русскоязычными геймерами было преобразовано в следующую цепочку слов:

• *АДК* – *АД Керри* – *Керри* – *АДКашиник* – *Адешник*;

4) создание игрового слова, на основе речевой схожести с оригинальным словом. Например:

• *Борщ* - сленговое название игрового танка Rhm.-Borsig.

• *Квас* - сленговое название танка KB-1С;

5) создание нового игрового слова на основе внешнего сходства игрового предмета, персонажа или локации с тем, что ближе русскому игроку [1;6].
Например:

- *Блоха* - сленговое обозначение игрового танка Е-25 из-за его маленького размера и большой схожести.
- *Лес* – обозначение игровой локации в оригинале звучит *Jungle*, что переводится как джунгли, однако русскому человек слово лес гораздо ближе, поэтому и использует он его;

б) сокращение некоторых игровых лексем. Например:

- *Вв* – сокращение от имени игрового персонажа Варвик.
- *Бот, Топ, Мид* – сокращённые названия игровых линий (*Botlane, Toplane, Midlane* или нижняя линия, верхняя линия, центральная линия).

Таким образом, игровая лексика представляет интерес для изучения, так как с внедрением в нашу жизнь новых технологий, которые также оказывают влияние и на игровую индустрию, например ИИ или VR, словарь игровых терминов и слов будет только пополняться, что является продуктивной базой для изучения игровой лексики с позиции лингвистики.

Список литературы:

1. Антонова А. Б. Языковые механизмы создания новой лексики в русском языке (на примере сленга геймеров) // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. 2024. Т. 16, вып. 4. С. 17-27.
2. Аханова М. Г., Корольчук А. В. Игровой сленг как новая форма коммуникации // Актуальные направления научных исследований: от теории к практике. 2016. С. 2-3.
3. Воронцова Ю. А., Алдухов А. Ю. Лексика геймеров в английском и русском языках // Ученые записки Крымского федерального университета имени В. И. Вернадского. Филологические науки. 2023. Том 9 (75). № 2. С. 83-91.

4. Вуглицкая К.С., Смирнова С.А. К вопросу о понятии «Игровая лексика» // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2022. №7-1 (70). С. 166-169.
5. Горностаев С.В. Специальная лексика сферы игровой индустрии // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2016. № 6. С. 189-196.
6. Минаева Е. И. Основные характеристики киберспортивной лексики // Вестник Челябинского государственного университета. Филологические науки. 2021. № 9 (455). Вып. 126. С. 89-94.
7. Приказ Минспорта России от 25.07.2022 N 615 «О внесении изменений в правила вида спорта "компьютерный спорт", утвержденные приказом Министерства спорта Российской Федерации от 22.01.2020 N 22» // КонсультантПлюс. – URL: https://www.consultant.ru/document/cons_doc_LAW_423543/
8. Радченко Т.А., Карзютина М.О. Особенности формирования и функционирования геймерского сленга // Форум молодых ученых. 2018. № 9 (25). С. 641-650.
9. Швецова В.М., Гончарова Н.А. Иноязычные слова в родной речи: обогащение языка или символ чужой? // Неофилология. Тамбов. 2018. Т.4 № 14. С. 56-61.

UDC 81`373.46

**ACTUAL PROBLEMS OF STUDYING GAME LEXIS IN MODERN
LINGUISTICS**

Victoria M. Shvetsova

doctor of philology, professor

vmsh72@yandex.ru

Ilya Vl. Moskovtsev

student

post@tsutmb.ru

Tambov State University named after G.R. Derzhavin

Tambov, Russia

Abstract. The article analyzes the content of the concept of "game vocabulary" based on modern publications. It presents approaches from pedagogy, journalism, and the gaming industry, and defines the functions and types of game vocabulary, as well as the features that allow us to establish the scope of this concept from a linguistic perspective.

Keywords: game vocabulary, computer vocabulary, concept, gaming terminology, and gaming slang.

Статья поступила в редакцию 25.02.2026; одобрена после рецензирования 20.03.2026; принята к публикации 31.03.2026.

The article was submitted 25.02.2026; approved after reviewing 20.03.2026; accepted for publication 31.03.2026.