

ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ, ПРИКЛАДНАЯ И СРАВНИТЕЛЬНО-СОПОСТАВИТЕЛЬНАЯ ЛИНГВИСТИКА /
THEORETICAL, APPLIED AND COMPARATIVE LINGUISTICS

DOI: <https://doi.org/10.60797/RULB.2024.58.6>

К ВОПРОСУ ОБ АНАЛИЗЕ ИГРОВОГО СЛЕНГА ОНЛАЙН-СЛОВАРЯ РУССКОЯЗЫЧНОГО
СООБЩЕСТВА "WORLD OF WARCRAFT": ЛЕКСИКОГРАФИЧЕСКИЙ И ЛЕКСИЧЕСКИЙ АСПЕКТ

Научная статья

Карапетева И.Н.^{1,*}, Жабина Л.В.², Андиш И.Б.³, Павлова М.Г.⁴, Тоцкая О.В.⁵

² ORCID : 0000-0003-0790-3563;

³ ORCID : 0000-0001-6774-9778;

⁴ ORCID : 0000-0001-7900-2081;

⁵ ORCID : 0000-0002-3574-3790;

^{1, 2, 3, 4, 5} Пятигорский государственный университет, Пятигорск, Российская Федерация

* Корреспондирующий автор (avrora0503[at]mail.ru)

Аннотация

Сленг как лингвистическое явление вызывает интерес по сей день. Статья посвящена вопросу игрового сленга. Авторами приведено оптимальное определение «игрового сленга», а также его разновидностей. Целью данной статьи является анализ игрового сленга малого толкового онлайн словаря-справочника русскоязычного сообщества "World of Warcraft" – массовой многопользовательской ролевой онлайн-игры, существующей с 2004 года. Объектом исследования выступили языковые единицы, представленные в «WOW словаре», размещённом в открытом доступе в сети «Интернет». В статье также уделяется внимание англицизмам, которые составляют значительный пласт лексики в данном словаре. Авторы сделали акцент на лексикографическом и лексикологическом аспектах в своём исследовании, что позволило не только провести лексикографический анализ словаря, но также проанализировать способы словообразования, представленные в этом словаре. Выводы исследования подчеркивают уникальность и значимость игрового сленга для дальнейших лингвистических исследований.

Ключевые слова: сленг, игровой сленг, народная лексикография, аббревиатура, транслитерация, аффиксация, усечение, калькирование.

TO THE ISSUE OF ANALYSING GAME SLANG IN THE ONLINE DICTIONARY OF THE RUSSIAN-SPEAKING
"WORLD OF WARCRAFT" COMMUNITY: LEXICOGRAPHIC AND LEXICAL ASPECTS

Research article

Karapetova I.N.^{1,*}, Zhabina L.V.², Andish I.B.³, Pavlova M.G.⁴, Totskaya O.V.⁵

² ORCID : 0000-0003-0790-3563;

³ ORCID : 0000-0001-6774-9778;

⁴ ORCID : 0000-0001-7900-2081;

⁵ ORCID : 0000-0002-3574-3790;

^{1, 2, 3, 4, 5} Pyatigorsk State University, Pyatigorsk, Russian Federation

* Corresponding author (avrora0503[at]mail.ru)

Abstract

Slang as a linguistic phenomenon arouses interest to this day. The article is dedicated to the issue of game slang. The authors provide an optimal definition of "game slang", as well as its varieties. The aim of this article is to analyse the game slang of the small explanatory online dictionary-guide of the Russian-speaking community "World of Warcraft" – a mass multiplayer online role-playing game, existing since 2004. The object of the study was the language units presented in the "WOW dictionary", placed in the public domain on the Internet. The paper also pays attention to Anglicisms, which constitute a significant layer of vocabulary in this dictionary. The authors put emphasis on lexicographic and lexicological aspects in their research, which allowed not only to conduct a lexicographic analysis of the dictionary, but also to analyse the ways of word formation presented in this dictionary. The findings of the study emphasize the uniqueness and significance of gaming slang for further linguistic enquiry.

Keywords: slang, game slang, folk lexicography, abbreviation, transliteration, affixation, shortening, calque.

Введение

Впервые упоминание слова "slang" появляется приблизительно в 18 веке в значении «оскорбление». В 1756 году понятие сленг впервые было использовано в другом значении – "Language of low or vulgar type", что означает «язык низкого вульгарного типа». В 19 веке этот термин стал использоваться в более широком контексте, как обозначение «незаконной» просторечной лексики. К этому же периоду относят появление синонимов слова "slang", слово "lingo", использовавшееся преимущественно в низших слоях общества, и слово "argot" [19, С. 3]. Из чего следует, что первоначально сленг относился к «языку простонародья».

Тем не менее, на сегодняшний день единого мнения исследователей по вопросу понятия «сленг» нет. Ряд учёных считают, что сленг – совокупность жаргонных слов, присущая в большей степени устной речи, характерная для той или иной социальной группы [16, С. 197].

Сленг постоянно изменяется, и это также одна из его характерных особенностей. Новые сленгизмы быстро возникают, и далеко не все из них закрепляются в речи надолго. У сленга также есть разновидности, которые напрямую зависят от сфер деятельности и социальных групп людей, например, бизнес-сленг, политический сленг, медицинский сленг, молодёжный сленг и т.п.

Стремительный прогресс и появление сети «Интернет» оказали огромное влияние на человечество в целом, и на языки в частности. Появился и новый вид игровой деятельности – онлайн-игры. На фоне непрерывно развивающейся игровой индустрии каждый день возникает множество игровых сообществ. *Игровое сообщество – группа людей, объединённых интересом к конкретной игре, осуществляющих общение через интернет* [2, С. 752]. Цели участников у таких сообществ могут быть разными – одни сосредоточены на игровом прогрессе, для других более важно общение, или реализация ролевых сценариев внутри сообщества. Но так или иначе, у всех этих сообществ есть особенности – во-первых, они являются участниками конкретной игры, а во-вторых, им присуще употребление особого типа сленга – игрового.

Некоторые исследователи интерпретируют понятие «игровой сленг» в широком смысле. Они считают, что к нему будут относиться не только слова и выражения из компьютерных игр всех жанров, но и слова, используемые в любых других играх, в том числе настольных (шахматы, шашки и пр.), а также ролевые игры «живого действия» (например, игры толкиенистов) [5, С. 33]. Отчасти можно согласиться с этим определением. Тем не менее, шахматы и шашки – это также и вид спорта, и потому слова и выражения, относящиеся к этой области, можно отнести и к спортивному сленгу. Что касается ролевых игр «живого действия» – они не всегда связаны с компьютерными или настольными играми. Те же толкиенисты при составлении ролевых сценариев часто ориентируются на литературные произведения, а не на компьютерную игру.

В.В. Кужубаева даёт более точное определение игровому сленгу: «Игровой сленг — условный язык, при помощи которого игроки в различных играх обмениваются информацией» [4].

С учётом вышеизложенного, в данной статье мы будем исходить из того, что *игровой сленг – специфический язык участников онлайн-игр, использующийся с целью оперативного обмена информацией в устной и письменной формах.*

Следует отметить, что в вышеприведённом определении важное значение имеют специфика и оперативность. Без знания игрового сленга конкретного игрового сообщества у новых участников сообщества или же людей, которые не являются игроками, неизбежно возникают сложности в понимании и коммуникации. Оперативность – важная составляющая игрового процесса, так как онлайн-игроки «за короткое время должны успеть сообщить друг другу важную информацию, связанную с выполнением той или иной игровой задачи» [2, С. 755].

Методы и принципы исследования

Целью данной статьи является анализ онлайн-словаря русскоязычного игрового сообщества "Warcraft". Объектом исследования стал «WOW словарь» этого сообщества, размещённый в сети «Интернет» [22].

В задачи исследования входило следующее:

- 1) лексикографический анализ словаря;
- 2) выявление количества англицизмов в данном словаре;
- 3) соотношение глобального и локального сленга в конкретном словаре;
- 4) анализ способов образования игрового сленга в данном словаре;
- 5) выявление наиболее и наименее часто использующихся способов образования игрового сленга в словаре.

Лексикографический анализ словаря осуществлялся по следующей схеме:

1. Автор, полное название словаря.
2. Тип и размер словаря.
3. Форма представления словаря.
4. Структура словарной статьи.
5. Адресат словаря.

На начальном этапе исследования был произведён подсчёт словарных статей, а также выражений, которые в них содержатся. Далее авторы статьи посчитали количество англицизмов в данном словаре.

На следующем этапе исследования были также подсчитаны количество слов и выражений, относящихся к глобальному и локальному сленгу. Затем были выделены способы словообразования, представленные в словарных статьях, вычислено не только их количество, но и процент от общего числа слов и выражений «Wow Словаря», что позволило сделать вывод о том, какие способы словообразования являются наиболее и наименее частотными.

Обсуждение

Игровой сленг может быть разделён на *глобальный* и *локальный*. К глобальному игровому сленгу относятся универсальные слова и игровые термины, встречающиеся во всех играх, понятные всем игрокам [2, С. 753]. К локальному игровому сленгу будут относиться слова и выражения, которые будут понятны конкретному игровому сообществу и его участникам. С учётом разнообразия онлайн-игр на сегодняшний день локальный игровой сленг занимает доминирующие позиции.

Целью данной статьи является анализ онлайн-словаря русскоязычного игрового сообщества "Warcraft". Объектом исследования стал «WOW словарь» этого сообщества, размещённый в сети «Интернет» [22].

Важно подчеркнуть, что справочные материалы по играм и их терминологии разработчики размещают либо на своих официальных ресурсах, либо в самой игре, но составление словарей подобных «WOW словарь» – то есть, словарей игрового сленга, зачастую инициатива самих игроков. Как правило, подобного рода информация содержится в разрозненном виде на игровых форумах или же разъяснения происходят в режиме устного общения между игроками, и случаи, когда в силу энтузиазма и желания помочь новичкам игроки систематизируют и собирают такого рода информацию в единый словарь – довольно редки.

Проведённый лексикографический анализ словаря показывает следующее:

Авторы словаря не указаны, полное название словаря – «WOW Словарь. Словарь терминов и сленга World of Warcraft». Данный словарь игрового сленга представляет собой малый толковый словарь-справочник, в котором присутствуют иностранные слова. В данном словаре всего 404 словарные статьи, расположенные в алфавитном порядке. Общее количество слов и выражений в словаре – 410. Форма представления словаря – электронная, интерактивная (есть опция добавления комментария к словарной статье).

Словарная статья, как правило, включает в себя слово / словосочетание и толкование его значения, а также его этимологию. Ударения в словах отсутствуют. Грамматические пометы практически отсутствуют. Производные слова указываются, но очень редко.

Например:

Агила, агилити — от английского "agility" — ловкость, одна из характеристик персонажа. Наиболее важна для хантов, рог, друидов-кошек [1].

Нерф, нерфить от "nerf" — ослаблять, ухудшать. Обычно так говорят об изменении в способностях классов, периодически производимых разработчиками в попытке найти «золотой игровой баланс», или об ослаблении боссов. Термин произошёл от безопасных игрушек Nerf из поролона и пластика, которые часто делаются в форме пистолетов, бит и иного оружия [9].

Адресатами (иными словами, целевой аудиторией) словаря являются прежде всего участники многопользовательской онлайн игры "World of Warcraft". Мы также можем предположить, что данный словарь может быть интересен и тем, кто исследует игровой сленг.

С учётом выше проведённого анализа словаря, мы можем сделать следующий вывод:

Словарь игрового сленга «WOW словарь» – это смешанный тип словаря с электронной интерактивной формой представления, включающий в себя толкование слов, иностранные слова, а также справочные материалы по конкретной онлайн-игре. Подобного рода словари могут включать в себя иногда и терминологию компьютерной индустрии (как, например, понятие ФПС).

Компьютеризация и появление сети «Интернет» оказали значительное влияние на лексикографию. На сегодняшний день прикладная лексикография сильно расширила свои границы, словари ушли от «академического» формата, став «словарями для общих целей», что позволяет включать в словари не только нормативную, но и более специфическую лексику [8, С. 224].

Е.Г. Лукашанец подчёркивает особенность современных онлайн-словарей подобного типа и противопоставляет их традиционным словарям, называя это явление «народной лексикографией». По его мнению, существенным отличием этих словарей является то, что у их составителей нет профессионального лингвистического образования [7, С. 46].

Отличительной особенностью данного словаря является то, что подавляющее большинство слов и выражений, представленных в нём, являются англицизмами. Это объясняется тем, что русская локализация игры "World of Warcraft" состоялась в 2008 году, спустя 4 года после выхода игры [11], многие игроки до сих пор играют на европейских серверах, где английский язык является основным для общения. Авторами статьи был составлен список англицизмов в данном словаре. Следует отметить, что в список англицизмов не вошли названия рас, имена собственные (имена персонажей, названия рейдов, подземелий, наименования локаций, уникальных предметов и артефактов) игрового мира "World of Warcraft", так как они являются окказиональными. Список в итоге включал в себя 332 позиции (учитывались и производные слова, которые были указаны в словарных статьях), что составляет 80,97% от общего числа слов и выражений в данном словаре.

Говоря о соотношении глобального и локального сленга в данном словаре, стоит отметить следующее: проанализировав содержимое словарных статей, нами были выделены слова и выражения, относящиеся к глобальному игровому сленгу, а затем мы посчитали их количество. 85 словарных статей относятся к глобальному игровому сленгу, что составляет 21,03% от общего числа статей. Остальные 319 словарных статей (78,96%) относятся к локальному сленгу, это подтверждает вышеизложенный тезис о том, что на сегодняшний день в онлайн-играх преобладает локальный сленг.

Примеры глобального сленга:

Тикет (от английского "ticket") — письмо ГеймМастеру с сообщением о нарушении, ошибке или с просьбой о помощи [17].

Юзать (от слова "use") — использовать [20].

Способы словообразования, представленные в «Wow Словаре», следующие: *аббревиатуры, транслитерация + аффиксация, усечение, калькирование.*

Аббревиатурами представлены слова образованные с помощью сокращения слова или словосочетания, читаемые по алфавитному названию начальных букв или по начальным звукам.

Например:

ЗГ от ZG — Zul'Gurub — «Зул'Гуруб», подземелье 60 уровня в Тернистой Долине [3].

ПГ — сокращение от «Престол Гроз». Рейдовый инст «Пандарии», находится на Острове Грома [10].

Авторами статьи зафиксировано 84 случая аббревиатур, что составляет 20,48% от общего числа слов и выражений «Wow Словаря».

Усечение – способ словообразования, при котором часть слова отсекается, но при этом «производящее слово тождественно производному по семантике...».

Данный способ словообразования напрямую связан с принципом языковой экономии, что крайне важно для игроков, поскольку за короткий промежуток времени они должны в режиме онлайн (как устно, так и письменно) оперативно обмениваться информацией. Это особенно актуально для прохождения подземелий и рейдов.

Например:

Профа — профессия. Профессии подразделяются на основные и вспомогательные. Основных можно выучить всего 2 из доступных 10, а вот вспомогательными можно овладеть всеми [12].

Спек от "спес" (specialization) — специализация вашего персонажа, ветка талантов выбранная основной [15].

Количество усечений в словаре – 50, что составляет 12,19 % от общего числа слов и выражений «Wow Словаря».

Транслитерация+аффиксация – смешанный способ словообразования, при котором к английской основе слова, которая передаётся с помощью транслитерации, добавляются русские аффиксы.

Например:

Логиниться, логнуться, залогиниться — от английского "login" (log-in) — вход, входить в программу, авторизоваться в онлайн игре, на сайте, в сервисе, в устройстве. Для этого обычно необходимо ввести имя пользователя (логин) и пароль в соответствующие поля формы авторизации [6].

Речекнуть — вариация слова чекнуть. Чекать, чекнуть — от английского "check" — проверка, контроль, или от глагола "to check" – проверять. Речекнуть означает — перепроверить. Обычно это связано с пвп в wow, когда необходимо речекать контрольные точки на предмет наличия там вражеских персов [13].

В словаре 48 случаев такого способа словообразования, что составляет 11,7% от общего числа слов и выражений.

Калькирование – осуществление буквального перевода слова исходного (т.е. оригинального) языка.

Например:

УвС — Урон в Секунду. Русскоязычный вариант англ. термина ДпС — "Damage per Second" [18].

РЛ от RL — "Raid Leader" — лидер рейда, тот, кто руководит рейдом [14].

В словаре представлено всего 6 случаев калькирования, что составляет всего 1,46% от общего числа слов и выражений «Wow Словаря».

Анализ частотности способов словообразования в «Wow Словаре» отображен в таблице в разделе «Результаты».

Таким образом, аббревиатура и усечение являются самыми частыми способами словообразования, представленными в данном онлайн-словаре, а случаи калькирования – самыми редкими.

Основные результаты

1. Данный словарь игрового сленга – смешанного типа, так как сочетает в себе элементы справочника, толкового словаря, словаря иностранных слов. В словарных статьях отсутствуют ударения, часто не указываются пометы, что указывает на то, что составители словаря не имеют профессионального лингвистического образования. Именно по этой причине «Wow Словарь» относится к так называемой «народной лексикографии».

2. В словаре преобладает локальный игровой сленг, доля глобальных сленгизмов составляет 21,03% (85 словарных статей) от общего числа статей (404 статьи). Локальный игровой сленг преобладает – 78,96% (319 словарных статей).

3. В словаре преобладают англицизмы, их количество составляет 332 (80,97%) от общего числа слов и выражений в данном словаре (410 слов и выражений). Окациональные слова из игрового мира "World of Warcraft" при подсчёте не учитывались, так как представляют собой названия рас, местностей, и уникальных игровых предметов.

4. Способами словообразования, представленными в «Wow Словаре», являются: аббревиатуры, транслитерация + аффиксация, усечение, калькирование. Авторы статьи подсчитали количество слов, относящихся к каждому способу словообразования, что позволило увидеть, какие из способов встречаются чаще, а какие – реже. Более наглядно результаты анализа способов словообразования в «Wow Словаре» можно представить в виде следующей таблицы:

Таблица 1 - Результаты анализа способов словообразования в «Wow Словаре»

DOI: <https://doi.org/10.60797/RULB.2024.58.6.1>

Способ словообразования	Кол-во примеров в цифрах	Кол-во в % от общего числа слов и выражений в словаре
Аббревиатура	84	20,48
Усечение	50	12,19
Транслитерация+аффиксация	48	11,7
Калькирование	6	1,46

Наиболее часто встречаются слова-аббревиатуры и слова с усечением. Реже всего встречается калькирование.

Заключение

Исходя из всего вышеизложенного, можно сделать следующие выводы:

1. Данный онлайн-словарь является словарём смешанного типа и относится к так называемой «народной лексикографии».

2. Подавляющее большинство слов в «Wow Словаре» (80,97%) относятся к англицизмам.

3. Из 404 словарных статей 319 относятся к локальному игровому сленгу, и лишь 85 статей – к глобальному, что указывает на доминирование в употреблении локального игрового сленга.

4. Говоря о способах словообразования игрового сленга, представленных в словаре, следует отметить, что из всех 4 видов самыми часто встречающимися являются аббревиатуры и усечения. Это вполне объяснимо, так как сленгизмы подобного типа могут вызвать непонимание у новых игроков "World of Warcraft", и именно на них и их разъяснении и сделан такой акцент. Что касается калькирования – это самый редкий вид словообразования, сленгизмы, образованные за счёт калькирования, переводятся, и потому более понятны по смыслу.

Игровая среда "World of Warcraft", изначально являющаяся англоязычной, безусловно, оказывает влияние на русскоязычных игроков, которые, в свою очередь, в процессе коммуникации трансформируют язык игры для собственного комфорта. В результате они создают новый пласт лексики, который, однако, понятен только им. Это делает локальный игровой сленг разных игровых сообществ уникальным и привлекательным для дальнейших лингвистических исследований.

Можно предположить, что в ближайшем будущем доля англицизмов в речи русскоязычных игроков "World of Warcraft" увеличится. В 2022 году разработчики игры, компания "Activision Blizzard", по политическим причинам отключила возможность оплаты игровой подписки для игроков из Российской Федерации и Республики Беларусь [21]. Ограничения действуют по сей день, невзирая на то, что русскоязычная локализация игры до сих пор поддерживается. Тем не менее, игроки находят альтернативные варианты оплаты подписки и продолжают играть, хотя количество русскоязычных игроков на официальных серверах "World of Warcraft" сократилось. Существует вероятность, что в дальнейшем разработчики могут отказаться от русскоязычной локализации, если ограничения не будут сняты. Это и может стать причиной ещё большего увеличения доли англицизмов в речи русскоязычных игроков.

Конфликт интересов

Не указан.

Рецензия

Все статьи проходят рецензирование. Но рецензент или автор статьи предпочли не публиковать рецензию к этой статье в открытом доступе. Рецензия может быть предоставлена компетентным органам по запросу.

Conflict of Interest

None declared.

Review

All articles are peer-reviewed. But the reviewer or the author of the article chose not to publish a review of this article in the public domain. The review can be provided to the competent authorities upon request.

Список литературы / References

1. Агила, агилити – что такое Агила, агилити? — URL: <https://wowslovar.ru/agila-agiliti/> (дата обращения: 05.06.2024).
2. Жабина Л.В. Об особенностях речи русскоязычного сообщества игры "WORLD OF WARCRAFT" / Л.В. Жабина // Инновации. Наука. Образование. — 2021. — № 43. — С. 752–757.
3. Зг – что такое Зг? — URL: <https://wowslovar.ru/zg/> (дата обращения: 19.06.2024).
4. Кужубаева В.В. Влияние англицизмов игрового сленга на повседневную речь подростков / В.В. Кужубаева, С.Б. Бухаева // Юный ученый. — 2022. — № 3(55). — С. 1–3. — URL: <https://moluch.ru/young/archive/55/2794/> (дата обращения: 29.05.2024).
5. Лебедев М.А. Игровой сленг / М.А. Лебедев, Т.А. Воробец // Актуальные вопросы лингвистики в профессионально-коммуникативном пространстве : материалы научно-практической конференции, Омск, 16–17 апреля 2015 года. — Омск : СИБАДИ, 2016. — С. 32–35.
6. Логиниться – что такое Логиниться? — URL: <https://wowslovar.ru/loginitsya/> (дата обращения: 23.06.2024).
7. Лукашанец Е.Г. Сленговые словари как результат металингвистической деятельности пользователей Интернета / Е.Г. Лукашанец // Научный диалог. — 2012. — № 8. — С. 28–48.
8. Маник С.А. Новое в современной лексикографии и терминологии / С.А. Маник // Вестник Воронежского государственного университета. Серия: Лингвистика и межкультурная коммуникация. — 2010. — № 1. — С. 223–227.
9. Нерф – что такое Нерф? — URL: <https://wowslovar.ru/nerf/> (дата обращения: 07.06.2024).
10. Пг – что такое Пг? — URL: <https://wowslovar.ru/pg/> (дата обращения: 19.06.2024).
11. Первый, блин. Русский "World of Warcraft" вышел сырым // lenta.ru. — 2008. — URL: <https://lenta.ru/articles/2008/08/13/wow/> (дата обращения: 10.06.2024).
12. Профа – что такое Профа? — URL: <https://wowslovar.ru/profa/> (дата обращения: 20.06.2024).
13. Речекнуть – что такое Речекнуть? — URL: <https://wowslovar.ru/recheknut/> (дата обращения: 23.06.2024).
14. Рл – что такое Рл? — URL: <https://wowslovar.ru/rl/> (дата обращения: 25.06.2024).
15. Спек – что такое Спек? — URL: <https://wowslovar.ru/spek/> (дата обращения: 20.06.2024).
16. Супрун Н.П. Сущность понятия "сленг" в английском языке / Н.П. Супрун // Новая наука: стратегии и векторы развития. — 2016. — № 118-3. — С. 196–198.
17. Тикет – что такое Тикет? — URL: <https://wowslovar.ru/tiket/> (дата обращения: 13.06.2024).
18. Увс – что такое Увс? — URL: <https://wowslovar.ru/uvsv/> (дата обращения: 25.06.2024).
19. Хомяков В.А. Введение в изучение слэнга – основного компонента английского просторечия / В.А. Хомяков. — Москва : ЛИБРОКОМ, 2009. — 102 с. — ISBN 978-5-397-00274-5.
20. Юзат – что такое Юзат? — URL: <https://wowslovar.ru/yuzat/> (дата обращения: 18.06.2024).
21. "Activision Blizzard" приостанавливает продажи своих игр в России // Известия. — 2022. — URL: <https://iz.ru/1301135/2022-03-05/activision-blizzard-priostanavlivaet-prodazhi-svoikh-igr-v-rossii> (дата обращения: 30.06.2024).
22. Wow Словарь // Словарь терминов и сленга World of Warcraft. — 2011. — URL: <https://wowslovar.ru/> (дата обращения: 29.05.2024).

Список литературы на английском языке / References in English

1. Agila, agiliti – chto takoe Agila, agiliti? [Aguila, agiliti – what is Aguila, agiliti?]. — URL: <https://wowslovar.ru/agila-agiliti/> (accessed: 05.06.2024). [in Russian]

2. Zhabina L.V. Ob osobennostyah rechi russkoyazychnogo soobshchestva igry "WORLD OF WARCRAFT" [On the speech peculiarities of the Russian-speaking community of the game "WORLD OF WARCRAFT"] / L.V. Zhabina // *Innovacii. Nauka. Obrazovanie* [Innovations. Science. Education]. — 2021. — № 43. — P. 752–757. [in Russian]
3. Zg – chto takoe Zg? [Zg – what is Zg?]. — URL: <https://wowslovar.ru/zg/> (accessed: 19.06.2024). [in Russian]
4. Kuzhubaeva V.V. Vliyaniye anglicizmov igrovogo slenga na povsednevnyuyu rech' podrostkov [Influence of anglicisms of game slang on the everyday speech of teenagers] / V.V. Kuzhubaeva, S.B. Buhaeva // *Yunyj uchenyj* [Young Scientist]. — 2022. — № 3(55). — P. 1–3. — URL: <https://moluch.ru/young/archive/55/2794/> (accessed: 29.05.2024). [in Russian]
5. Lebedev M.A. Igrovoy sleng [Gaming slang] / M.A. Lebedev, T.A. Vorobec // *Aktual'nye voprosy lingvistiki v professional'no-kommunikativnom prostranstve* [Topical issues of linguistics in professional and communicative space] : Proceedings of the Scientific and Practical Conference, Omsk, 16-17 April 2015. — Omsk : SibADI, 2016. — P. 32–35. [in Russian]
6. Loginit'sya – chto takoe Loginit'sya? [Login – what is Login?]. — URL: <https://wowslovar.ru/loginitsya/> (accessed: 23.06.2024). [in Russian]
7. Lukashanec E.G. Slengovyie slovari kak rezul'tat metalingvisticheskoy deyatel'nosti pol'zovatelej Interneta [Slang dictionaries as a result of meta-linguistic activities of Internet users] / E.G. Lukashanec // *Nauchnyj dialog* [Scientific Dialogue]. — 2012. — № 8. — P. 28–48. [in Russian]
8. Manik S.A. Novoe v sovremennoj leksikografii i terminologii [New in modern lexicography and terminology] / S.A. Manik // *Vestnik Voronezhskogo gosudarstvennogo universiteta. Seriya: Lingvistika i mezhkul'turnaya kommunikaciya* [Bulletin of Voronezh State University. Series: Linguistics and Intercultural Communication]. — 2010. — № 1. — P. 223–227. [in Russian]
9. Nerf – chto takoe Nerf? [Nerf – what is Nerf?]. — URL: <https://wowslovar.ru/nerf/> (accessed: 07.06.2024). [in Russian]
10. Pg – chto takoe Pg? [Pg – what is Pg?]. — URL: <https://wowslovar.ru/pg/> (accessed: 19.06.2024). [in Russian]
11. Pervyj, blin. Russkij World of Warcraft vyshel syrym [The first, crap. Russian World of Warcraft was released raw] // *lenta.ru*. — 2008. — URL: <https://lenta.ru/articles/2008/08/13/wow/> (accessed: 10.06.2024). [in Russian]
12. Profa – chto takoe Profa? [Profa – what is Profa?]. — URL: <https://wowslovar.ru/profa/> (accessed: 20.06.2024). [in Russian]
13. Rechecknut' – chto takoe Rechecknut'? [Re-check – what is Re-check?]. — URL: <https://wowslovar.ru/rechecknut/> (accessed: 23.06.2024). [in Russian]
14. Rl – chto takoe Rl? [Rl – what is Rl?]. — URL: <https://wowslovar.ru/rl/> (accessed: 25.06.2024). [in Russian]
15. Spek – chto takoe Spek? [Speck – what is Spek?]. — URL: <https://wowslovar.ru/spek/> (accessed: 20.06.2024). [in Russian]
16. Suprun N.P. Sushchnost' ponyatiya "sleng" v anglijskom yazyke [The essence of the concept of "slang" in the English language] / N.P. Suprun // *Novaya nauka: strategii i vektory razvitiya* [New Science: Strategies and Vectors of Development]. — 2016. — № 118-3. — P. 196–198. [in Russian]
17. Tiket – chto takoe Tiket? [Ticket – what is a Ticket?]. — URL: <https://wowslovar.ru/tiket/> (accessed: 13.06.2024). [in Russian]
18. Uvs – chto takoe Uvs? [Uvs – what is Uvs?]. — URL: <https://wowslovar.ru/uvs/> (accessed: 25.06.2024). [in Russian]
19. Homyakov V.A. Vvedenie v izuchenie slenga – osnovnogo komponenta anglijskogo prostorechiya [Introduction to the study of slang, the main component of English common parlance] / V.A. Homyakov. — Moscow : LIBROKOM, 2009. — 102 p. — ISBN 978-5-397-00274-5. [in Russian]
20. Yuzat' – chto takoe Yuzat'? [Use – what is Use?]. — URL: <https://wowslovar.ru/yuzat/> (accessed: 18.06.2024). [in Russian]
21. "Activision Blizzard" priostanavlivaet prodazhi svoih igr v Rossii ["Activision Blizzard" suspends sales of its games in Russia] // *Izvestiya*. — 2022. — URL: <https://iz.ru/1301135/2022-03-05/activision-blizzard-priostanavlivaet-prodazhi-svoikh-igr-v-rossii> (accessed: 30.06.2024). [in Russian]
22. Wow Slovar' [WoW Dictionary] // *Slovar' terminov i slenga World of Warcraft* [Dictionary of World of Warcraft Terms and Slang]. — 2011. — URL: <https://wowslovar.ru/> (accessed: 29.05.2024). [in Russian]