

**ЯЗЫКИ НАРОДОВ ЗАРУБЕЖНЫХ СТРАН (С УКАЗАНИЕМ КОНКРЕТНОГО ЯЗЫКА ИЛИ ГРУППЫ ЯЗЫКОВ) / LANGUAGES OF PEOPLES OF FOREIGN COUNTRIES (INDICATING A SPECIFIC LANGUAGE OR GROUP OF LANGUAGES)**

DOI: <https://doi.org/10.18454/RULB.2023.42.9>

**СПОСОБЫ АДАПТАЦИИ АНГЛОЯЗЫЧНОЙ ИГРОВОЙ ЛЕКСИКИ (ГЕЙМЕРСКОГО СЛЕНГА) В РУССКОМ ЯЗЫКЕ**

Научная статья

**Пищерская Е.Н.<sup>1,\*</sup>**

<sup>1</sup> ORCID : 0000-0002-4487-3845;

<sup>1</sup> Байкальский государственный университет, Чита, Российская Федерация

\* Корреспондирующий автор (kishana[at]inbox.ru)

**Аннотация**

В статье рассматривается проблема адаптации англоязычной игровой лексики (геймерского сленга) в русском языке. Автор анализирует основные способы передачи терминов и выражений из сферы компьютерных игр для использования в русском языке. Особое внимание уделяется таким приемам, как транслитерация, транскрипция, усечение, морфологическая адаптация и описательный перевод.

Актуальность темы данного исследования обусловлена необходимостью изучения и анализа сленга онлайн игр как языкового явления, которое отражает современные тенденции развития языка и культуры.

Целью данной статьи является исследование способов адаптации англоязычной игровой лексики (геймерского сленга). Основным методом исследования является дескриптивный метод; дополнительными методами являются сравнительный, классификационный и контекстуальный методы.

**Ключевые слова:** компьютерная лексика, геймерский сленг, перевод, заимствования, транскрипция, транслитерация, адаптация.

**WAYS OF ADAPTING ENGLISH-SPEAKING GAMING VOCABULARY (GAMER SLANG) INTO RUSSIAN**

Research article

**Pishcherskayia E.N.<sup>1,\*</sup>**

<sup>1</sup> ORCID : 0000-0002-4487-3845;

<sup>1</sup> Baikal State University, Chita, Russian Federation

\* Corresponding author (kishana[at]inbox.ru)

**Abstract**

The article examines the problem of adaptation of English gaming vocabulary (gamer slang) in Russian. The author analyses the main ways of rendering the terms and expressions from the sphere of computer games for their use in Russian. Special attention is paid to such techniques as transliteration, transcription, truncation, morphological adaptation and descriptive translation.

The relevance of the research topic is due to the need to study and analyse online gaming slang as a linguistic phenomenon that reflects current trends in language and culture.

The aim of this article is to study the ways of adapting the English-language gaming vocabulary (gamer slang). The main method of research is descriptive method; additional methods are comparative, classification and contextual methods.

**Keywords:** computer vocabulary, gamer slang, translation, borrowings, transcription, transliteration, adaptation.

**Введение**

Компьютерные игры являются одним из самых популярных видов развлечения в современном мире. Они не только предоставляют возможность отдохнуть и развлечься, но и формируют определенную культуру и образ жизни у своих поклонников. Компьютерные игры также создают свой особый язык, который отражает специфику данной сферы деятельности и коммуникации. Компьютерный язык состоит из различных подязыков, среди которых можно выделить геймерский сленг как один из самых распространенных и динамичных.

Геймерский сленг (ГС) — это специальная лексика, которая используется игроками в процессе игры или обсуждения игровых событий. ГС включает в себя термины, обозначающие жанры игр, элементы геймплея, характеристики персонажей и предметов, действия и стратегии игроков, эмоции и оценки и т.д. Большинство геймерских сленговых слов происходят из английского языка, так как английский является международным языком общения в сетевых играх и на игровых форумах. Однако эти слова не всегда переносятся в русский язык без изменений. В зависимости от контекста, целевой аудитории и личных предпочтений геймеров, англоязычные геймерские сленговые слова могут адаптироваться в русском языке разными способами.

**Основные результаты**

ГС, как часть игровой субкультуры и разновидность нестандартной лексики, является предметом исследования культурологов, социологов, филологов и других ученых. Так, Т.А. Кудинова, исследуя языковой субстандарт, выделяет такие функции молодежного сленга, как удовлетворение потребности в языковой игре и выражение принадлежности к определенной социальной группе [3].

Игровая субкультура и ее основные характеристики рассматриваются с точки зрения культурологии в работах О.А. Степанцевой, где она называет язык и терминологию одним из основополагающих структурных компонентов, формирующих данную субкультуру [4].

П.А. Горшков, разделяя ГС на сленг хакеров, геймеров и обычных пользователей компьютера, выделяет его общие характеристики – динамичность и низкую устойчивость – признавая при этом наличие определенного ядра устойчивых лексических единиц [5].

Н.Г. Асмус выделяет следующие особенности виртуального коммуникативного пространства: открытость для всех желающих, различный уровень фоновых знаний, неформальный характер общения, совмещение специального и неспециального знания, карнавализация и анонимность [6].

Е.Н. Галичкина к числу главных характеристик компьютерной коммуникации относит использование компьютерных терминов вместе со стандартной лексикой в новом значении, «употребление метафор на уподобление компьютера и человека», жаргонизацию, большое количество игровых элементов [7].

Некоторые исследования предлагают классификации способов словообразования в компьютерном или геймерском сленге, способы перевода компьютерных текстов, а также способы адаптации англоязычных заимствований в молодежном сленге в целом. Так, в работе Л.В. Стаховой [1], где акцент сделан на перевод текстов в сфере компьютерной коммуникации, выделены следующие способы перевода: подбор словарного соответствия, калькирование, генерализация и конкретизация, добавление, целостное преобразование, транскрипция и транслитерация. О.И. Горемыкина [2], описывая способы пополнения лексического состава молодежного сленга, выделяет следующие способы адаптации иноязычных слов: калька, полукалька, перевод, фонетическая мимикрия. Однако ни одна из описанных работ не предлагает исчерпывающей классификации способов адаптации геймерского сленга в русском языке.

В данной работе для анализа способов адаптации англоязычной компьютерной лексики (ГС) в русском языке был выбран материал из следующих источников: сайта CyberTime (<https://www.cyber-time.ru/>), блога Cyber Warriors (<https://dzen.ru/a/Xb7Nz0OGPwCxOIVy>) и блога DNSClub (<https://club.dns-shop.ru>), а также из видео и аудио записей игроков в CS:GO и Dota2 в процессе игры. Были проанализированы случайные устные и письменные тексты из каждого источника, в которых были выделены более двухсот единиц геймерского сленга с английской основой. Эти единицы были разделены на следующие группы по способам адаптации:

1) Транслитерация – воспроизведение буквенного состава английского слова буквами русского алфавита без учета правил произношения. Этот способ часто используется в интернет-коммуникации, так как он экономит время и удобен для набора на клавиатуре и не требует знания правил орфографии и произношения английского языка. Примеры: *лаунчер* (launcher), *фраг* (frag), *баг* (bug), *бот* (bot), *донат* (donate), *аркада* (arcade), *стамина* (stamina), *казуал* (casual), *дамаг* (damage), *дамагер* (damager), *гринд* (grind), *спавн* (spawn), *лаг* (lag), *луркер* (lurker), *рифлер* (rifler), *пинг* (ping), *сервер* (server), *айм* (aim/aimbot), *бан* (ban), *гварды* (guards), *форум* (forum), *патч* (patch), *спойлер* (spoiler), *левел* (level).

2) Транскрипция – передача звучания английского слова средствами русского языка. Примеры: *банихон* (bunny hop), *квест* (quest), *крафт* (craft), *билд* (build), *клатч* (clutch), *фейк* (fake), *форсбай* (forcebuy), *хэдшот* (headshot), *нуб* (noob), *саппорт* (support), *рейд* (raid), *лут* (loot), *лидер* (leader), *хилер* (healer), *буффер* (buffer), *геймер* (gamer), *трейлер* (trailer), *гайд* (guide), *буст* (boost), *троль* (troll), *чит* (cheat), *тиммейт* (teammate), *плэнт* (plant), *кэмп* (camp), *спидран* (speedrun).

Эти же два способа адаптации характерны для заимствования аббревиатур, в большом количестве присутствующих в ГС. Примеры транскрибируемых аббревиатур: *Энписи* (NPC – non-player character), *эксп/экспи* (XP – experience points). Примеры аббревиатур, которые транслитерируются: *ДПС* (DPS – damage per second), *АФК* (AFK – away from keyboard), *ХП* (HP – heal points), *РПГ* (RPG – role-play game), *ГГВП* (GGWP – good game, well played!), *ПК* (PC – personal computer), *АСАП* (ASAP).

3) Морфологическая адаптация — это изменение формы или значения английского слова в соответствии с правилами и особенностями русского языка. Например: *пофиксить* (to fix), *абилка* (ability), *кастовать* (cast), *рарный* (rare), *контролить* (to control), *хилить* (to heal), *закамбэчить* (to come back), *чекнуть* (to check), *троллить* (to troll), *лутать* (to loot), *дропнуть* (to drop).

4) Усечение – сокращение части заимствованного англоязычного слова с сохранением буквенной или звуковой формы: *инвиз* (invisible), *мод* (modification), *видяха* (video display card), *конста* (constellation), *респн* (respawn), *грац* (congratulations), *деф* (defuse), *моник* (monitor), *эко* (ecobuy), *реп* (report), *скрин* (screenshot), *арм* (armor), *мид* (middle).

Разновидностью усечения является взаимное сокращение слов (telescoping) и сокращение словосочетаний: *дигл* (Desert Eagle), *флешка* (flashbang), *эмка* (виртовка M4A4), *проц* (central processing unit), *хард* (hard disk drive), *имба* (imbalanced weapon), *агры* (aggressive mobs), *альт* (alternative character), *браузерка* (browser game), *вартаг* (war target), *Ваха* (Warhammer Online), *ульта* (ultimate ability).

5) Калькирование – заимствование иноязычных слов, выражений, фраз буквальным переводом соответствующей языковой единицы. Используется чаще всего, когда значения переводимых слов в русском и английском языках совпадают, а полученная лексическая единица правильно передает значение: *перекрестный огонь* (crossfire), *скрытый объект* (hidden object), *защита башни* (tower defense), *скрытное действие* (stealth action), *искусственный интеллект* (artificial intelligence), *игровой движок* (game engine), *режим выживания* (survival mode), *режим бога* (god mode), *система инвентаря* (inventory system), *песочница* (sandbox).

6) Описательный перевод – передача значения английского слова или выражения через его описание на русском языке. Этот способ позволяет донести смысл оригинала до читателя, но может приводить к избыточности или неточности перевода: *easter egg* – *секретный элемент в игре*, *MMORPG* (massively multiplayer online role-playing game) – *массовая многопользовательская онлайн-ролевая игра*, *HUD* (head-up display) – *приборная панель на экране*, *DLC*

(downloadable content) – *загружаемое дополнение к игре*, multiplayer mode – *режим многопользовательской игры*, shoot 'em up – *стрелялка*, permadeath – *необратимая смерть*.

7) Использование существующих в русском языке лексических единиц в новом значении. Примеры: *плойка* (PlayStation), *паровоз* (tank) – персонаж, который «паровозит» (бегает, собирая за собой большую толпу мобов, добиваясь их тесной скученности, а затем уничтожает их» (<https://dzen.ru/a/Xb7Nz0OGPwCхOlVy>), *краб* (scrub) – плохой игрок, *прошить* (to damage an aim without seeing it), *баня* (ban) – запрет, *весло* (AWP) – винтовка с оптическим прицелом, *зусли* (chain tracks), *косынка* (Counter Strike) [8].

Способ адаптации англоязычного геймерского сленга в русском языке зависит от многих факторов, таких как:

- Степень распространенности и узнаваемости слова среди геймеров и не геймеров. Чем чаще и шире слово употребляется в игровой среде и за ее пределами, тем больше вероятность, что оно будет транслитерировано или транскрибировано, а не заменено русским эквивалентом или калькой. Такие слова обычно становятся устоявшимися терминами, которые не требуют пояснения или перевода для понимания. Например, слово *баг* (bug, программная ошибка) используется не только в геймерском, но и компьютерном сленге в целом, это слово заимствовано через транскрибирование, поскольку не требует пояснения и понятно большинству пользователей компьютера.

- Степень соответствия слова звуковой и грамматической системе русского языка. Чем менее звуковой состав и грамматические категории заимствуемого слова соответствуют нормам русского языка, тем больше вероятность, что оно будет заменено русским эквивалентом или калькой, а не транслитерировано или транскрибировано. Это связано с тем, что такие слова могут вызывать трудности в произношении или понимании для русскоязычных геймеров. Например, слово *permadeath* (необратимая смерть), заимствованное в русском через описательный перевод, было бы неблагозвучным и сложным для произношения при заимствовании через транскрибирование.

- Степень специфичности слова для определенной игры и стиля общения в игре. Чем больше слово отражает специфику игровой культуры и стиля, тем больше вероятность, что оно будет сохранено в своей оригинальной форме или адаптировано с минимальными изменениями. Такие слова часто несут дополнительную информацию о принадлежности к определенной игровой субкультуре, а также часто выражают эмоциональную оценку или отношение к игровому процессу или партнерам [9]. Так, по использованию определенных слов геймеры могут понять, поклонником какой игры является их собеседник: *мидер* (игрок средней линии – mid) – специфический термин, используемый игроками Dota 2, а термин *плэнт* (bomb plant) характерен для CS:GO. Употребление, отличное от принятого среди русскоязычных игроков той или иной игры, может стать поводом для насмешек, указывая на неопытность игрока.

- Степень необходимости передать точное значение слова или сохранить его игровую специфику. Чем более важную или уникальную информацию об игровом мире или механике игры несет в себе слово, тем больше вероятность, что оно будет сохранено в своей оригинальной форме или адаптировано с учетом его смысла и функции. Например: *респаун* (respawn, возрождение персонажа или объекта после смерти или исчезновения) или *лут* (loot, добыча или награда за убийство врагов или выполнение заданий) не имеют лексических эквивалентов в русском языке, а описательный перевод длинными словосочетаниями усложнил бы процесс общения во время игры.

- Степень контакта или взаимодействия с англоязычными геймерами, а также уровень владения английским языком. Чем больше русскоязычные геймеры общаются с англоязычными геймерами и чем лучше они владеют нормами английского языка, тем больше вероятность, что они будут перенимать сленговые слова в том виде, в котором они используются в оригинале [10]. Например, в проанализированных примерах встречается разное использование в русскоязычной среде названия игры CS:GO – игроки, владеющие английским языком, часто играющие в англоязычных командах, название игры транскрибируют и произносят как *СиЭсГоу*, однако, игроками, чьи команды в основном русскоязычные, используется заимствование через транслитерацию (*КэЭсГоу*).

### Заключение

Таким образом, адаптация англоязычного ГС в русском языке является актуальной и интересной проблемой для лингвистов и переводчиков, так как она отражает процессы взаимодействия и влияния разных языков и культур в современном мире. ГС содержит много безэквивалентных терминов и выражений из английского языка, которые требуют адаптации при переводе на русский язык. Способы такой адаптации многообразны и зависят от многих факторов. ГС не только вносит в русский язык новые слова и значения, но и способствует формированию новых коммуникативных стратегий и молодежного сленга.

### 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. Стахова Л.В. Адаптация англоязычных компьютерных текстов при переводе на русский язык. / Л.В. Стахова // Язык. Культура. Перевод. Коммуникация. — 2014. — 2. — с. 106-111.
2. Горемыкина О.И. Английские заимствования как источник пополнения современного молодежного сленга. / О.И. Горемыкина // Наукосфера. — 2022. — 11-1. — с. 315-319.

3. Кудинова Т.А. Языковой субстандарт: социолингвистические, лингвокультурологические и лингвопрагматические аспекты интерпретации дис. ...д-ра null: 10.02.19 : защищена 2011-05-27 : утв. 2011-04-12 / Т.А. Кудинова — Нальчик: 2011. — 390 с.
4. Степанцева О.А. Субкультура геймеров в контексте информационного общества дис. ...канд. null: 24.00.01 : защищена 2007-11-07 : утв. 2007-10-06 / О.А. Степанцева — СПб: 2007. — 153 с.
5. Горшков П.А. Сленг хакеров и геймеров в Интернете дис. ...канд. null: 10.02.19 : защищена 2007-02-16 : утв. 2007-01-11 / П.А. Горшков — М.: 2007. — 173 с.
6. Асмус Н.Г. Лингвистические особенности виртуального коммуникативного пространства дис. ...канд. null: 10.02.19 : защищена 2005-05-16 : утв. 2005-04-14 / Н.Г. Асмус — Челябинск: 2005. — 266 с.
7. Галичкина Е.Н. Компьютерная коммуникация: лингвистический статус, знаковые средства, жанровое пространство дис. ...д-ра null: 10.02.19 : защищена 2013-03-22 : утв. 2012-12-19 / Е.Н. Галичкина — Волгоград: 2013. — 266 с.
8. Khaibullova M. Gaming Slang: The Influence of Video Games on the Russian language. / M. Khaibullova // *Technology and Language*. — 2023. — 4(1). — p. 60-74. — DOI: 10.48417/technolang.2023.01.05
9. Николаева Е.С. Игровой сленг как особенность литературного жанра ЛитРПГ. / Е.С. Николаева, М.В. Головченко // *Филологический аспект*. — 2021. — 3(71). — с. 134-139.
10. Volkova I.I. Gaming Slang Terms in Russian Online Media: A Case Study of News Articles. / I.I. Volkova, A.G. Chernyavskaya // *RUDN Journal of Studies in Literature and Journalism*. — 2021. — Vol. 26, No. 3. — p. 580-588. — DOI: 10.22363/2312-9220-2021-26-3-580-588

### Список литературы на английском языке / References in English

1. Staxova L.V. Adaptaciya angloyazy'chny'x komp'yuterny'x tekstov pri perevode na russkij yazy'k [Adaptation of English-language Computer Texts when Translated into Russian]. / L.V. Staxova // *Yazy'k. Kul'tura. Perevod. Kommunikaciya* [Language. Culture. Translation. Communication]. — 2014. — 2. — p. 106-111. [in Russian]
2. Goremy'kina O.I. Anglijskie zaimstvovaniya kak istochnik popolneniya sovremennogo molodezhnogo slenga [English Borrowings as a Source of Replenishment of Modern Youth Slang]. / O.I. Goremy'kina // *Naukosfera* [Scienceosphere]. — 2022. — 11-1. — p. 315-319. [in Russian]
3. Kudinova T.A. Yazy'kovej substandart: sociolingvisticheskie, lingvokul'turologicheskie i lingvopragmaticheskie aspekty' interpretacii [Language Substandard: Sociolinguistic, Linguoculturological and Linguopragmatic Aspects of Interpretation] dis....of PhD in Social and Human Sciences: 10.02.19 : defense of the thesis 2011-05-27 : approved 2011-04-12 / Т.А. Кудинова — Nal'chik: 2011. — 390 p. [in Russian]
4. Stepanceva O.A. Subkul'tura gejmervov v kontekste informacionnogo obshhestva [The Subculture of Gamers in the Context of the Information Society] dis....of PhD in Social and Human Sciences: 24.00.01 : defense of the thesis 2007-11-07 : approved 2007-10-06 / О.А. Степанцева — SPb: 2007. — 153 p. [in Russian]
5. Gorshkov P.A. Sleng xakerov i gejmervov v Internetе [The Slang of Hackers and Gamers on the Internet] dis....of PhD in Social and Human Sciences: 10.02.19 : defense of the thesis 2007-02-16 : approved 2007-01-11 / П.А. Горшков — М.: 2007. — 173 p. [in Russian]
6. Asmus N.G. Lingvisticheskie osobennosti virtual'nogo kommunikativnogo prostranstva [Linguistic Features of the Virtual Communicative Space] dis....of PhD in Social and Human Sciences: 10.02.19 : defense of the thesis 2005-05-16 : approved 2005-04-14 / Н.Г. Асмус — Chelyabinsk: 2005. — 266 p. [in Russian]
7. Galichkina E.N. Komp'yuternaya kommunikaciya: lingvisticheskiy status, znakovy'e sredstva, zhanrovoe prostranstvo [Computer Communication: Linguistic Status, Symbolic Means, Genre Space] dis....of PhD in Social and Human Sciences: 10.02.19 : defense of the thesis 2013-03-22 : approved 2012-12-19 / Е.Н. Галичкина — Volgograd: 2013. — 266 p. [in Russian]
8. Khaibullova M. Gaming Slang: The Influence of Video Games on the Russian language. / M. Khaibullova // *Technology and Language*. — 2023. — 4(1). — p. 60-74. — DOI: 10.48417/technolang.2023.01.05
9. Nikolaeva E.S. Igrovoy sleng kak osobennost' literaturnogo zhanra LitRPG [Gaming Slang as a Feature of the Literary Genre LitRPG]. / E.S. Nikolaeva, M.V. Golovchenko // *Filologicheskij aspekt* [Philological Aspect]. — 2021. — 3(71). — p. 134-139. [in Russian]
10. Volkova I.I. Gaming Slang Terms in Russian Online Media: A Case Study of News Articles. / I.I. Volkova, A.G. Chernyavskaya // *RUDN Journal of Studies in Literature and Journalism*. — 2021. — Vol. 26, No. 3. — p. 580-588. — DOI: 10.22363/2312-9220-2021-26-3-580-588