

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра русского языка, речевой коммуникации и русского как иностранного

Игровая лексика в интернет-изданиях для геймеров

АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ БАКАЛАВРА

Студента 4 курса 432 группы
Направления 42.03.02 «Журналистика»
Института филологии и журналистики

Климова Евгения Олеговича

Научный руководитель
профессор, д.ф.н., доцент

А. В. Дегальцева

Зав. кафедрой
зав. кафедрой, д.ф.н., доцент

А. Н. Байкулова

Саратов 2025

Введение. Речь геймеров, сложившаяся в рамках видеоигровой культуры, представляет собой интереснейший объект для лингвистических исследований. Её уникальность обусловлена двумя ключевыми факторами:

1. Специфическая среда. Речь геймеров формируется в среде, где преобладают специфические термины и понятия, характерные только для игрового мира. Эти слова, как правило, не используются в повседневной жизни, и служат для обозначения игровых предметов, явлений, действий и персонажей.

2. Слияние языков. Онлайн-игры собирают геймеров со всего мира, что приводит к слиянию различных языков, но ведущую роль играет английский как язык глобального общения. Взаимодействие игроков в рамках виртуальных миров порождает уникальную языковую смесь, где слова из разных языков смешиваются, видоизменяются и приобретают новые значения.

Таким образом, речь геймеров представляет собой увлекательный феномен, отражающий влияние игровой среды и глобальной сетевой коммуникации на развитие языка.

Игры становятся не только развлечением, но и средством обучения, тренировки мозга, развития социальных навыков и коммуникации. С развитием компьютерных технологий появились целые индустрии видеоигр, которые предлагают разнообразные жанры – от стратегий и шутеров до ролевых игр и симуляторов. Игры становятся не только развлечением, но и способом провести время с друзьями, зарядиться положительными эмоциями и разнообразить обыденную жизнь. Однако, важно помнить о мере и не увлекаться играми до ущерба для своего здоровья. Игра должна быть лишь одним из аспектов нашей жизни, а не заменой реальных отношений и обязанностей.

Видеоигры и онлайн-игры создают вокруг себя новую культуру, со своим языком и традициями. Как и в других культурах, в геймерском сообществе возник свой сленг – набор специфических слов и выражений,

используемых как в процессе игры, так и за её пределами. Развитие онлайн-игр, позволяющее играть совместно людям из разных стран, создало новые возможности для коммуникации, но и принесло с собой трудности. Нужно быстро координировать действия в команде, не всегда говорящей на одном языке. Так родился геймерский сленг, базирующийся на английском языке и отличающийся краткостью и ёмкостью, что важно для быстрой внутриигровой коммуникации.

Геймерский сленг постоянно изменяется, но в нём можно отследить периодические "бумы" появления слов. Это происходит каждые 5-7 лет, когда технический прогресс делает очередной скачок вперед. Основная цель геймерского сленга – максимально быстрая и понятная передача информации между игроками. Он позволяет экономить время и сфокусировать внимание на игровом процессе, что делает онлайн-игры еще более увлекательными и динамичными.

Блогеры-геймеры – не просто игроки, они творцы, лидеры мнений и культурологи в виртуальном мире. Они превращают хобби в профессию и доказывают, что увлечение компьютерными играми может принести не только радость, но и успех.

Данная работа посвящена исследованию функционирования лексики игровой индустрии в электронных изданиях для геймеров. Под геймерами в данной работе понимаются люди, играющие в видеоигры и использующие специфическую игровую лексику в общении между собой.

Актуальность исследования обусловлена недостаточной изученностью феномена игровой журналистики и неослабевающим интересом молодёжи к игровой индустрии. Сфера онлайн-игр представляет собой увлекательный объект для лингвистических исследований, благодаря своей открытости и динамичности.

Новизна работы определяются малоизученностью видов словообразования в жаргоне геймеров, в том числе таких специфичных, как

фонетическая мимикрия, основанная на совпадении семантически не схожих общеупотребительных слов и английских компьютерных терминов.

Материалом исследования служат новостные и аналитические электронные издания, посвящённые видеоиграм: «Игромания», «GameGuru.ru» и «StopGame».

Методологической основой исследования явились работы таких ученых как О. С. Ахманова, М. В. Барт, Э. М. Берестовская, В. А. Беляева, В. В. Богуславская, И. В. Богуславский, Е. Г. Борисова, И. А. Стернин, Т. Г. Васильева.

Основное содержание работы

Первая глава «Лексика игровой индустрии: аспекты изучения» посвящена теоретическим аспектам изучения игровой лексики. В ней рассматриваются основные подходы к понятию «игровой сленг», анализируются его особенности, формы и источники, а также рассматриваются медиаплатформы, где эта лексика функционирует. Освещаются ключевые термины, понятийные границы и их трактовка в научной литературе.

Раздел 1.1 посвящён теоретическому осмыслению понятия «игровой сленг». В нём рассматриваются различные научные подходы к определению сленга, приводятся трактовки, предложенные отечественными и зарубежными лингвистами — О.С. Ахмановой, А.А. Хомяковым и др. Отмечается, что сленг представляет собой некодифицированную, стилистически сниженную лексику, характерную для определённых социальных и профессиональных групп. Геймерский сленг рассматривается как часть более широкой системы интернет- и компьютерного жаргона. Он отличается краткостью, экспрессивностью, высокой динамикой и функциональной ёмкостью. Особое внимание уделяется тому, что игровая лексика служит не только средством коммуникации в условиях

ограниченного времени, но и выполняет идентификационную функцию, объединяя игроков в рамках одного дискурсивного пространства. Также подчёркивается роль английского языка как основного источника заимствований, а также пересечение геймерского сленга с компьютерным и молодёжным жаргоном.

В разделе 1.2 рассматриваются способы пополнения игрового сленга, включая заимствование, аффиксацию, аббревиацию, метафоризацию, усечение и словосложение. Приведены многочисленные примеры игровых сленгизмов, их происхождение, морфологическая структура и особенности употребления. Особое внимание уделяется англицизмам, являющимся доминирующим источником геймерской лексики.

В разделе 1.3 дана характеристика интернет-ресурсов «Игромания», «StopGame», «GameGuru.ru». Проанализированы их структура, аудитория, форматы публикаций и их роль в распространении геймерской лексики. Отмечены особенности каждого издания, их жанровое разнообразие и степень вовлечённости в формирование геймерского дискурса.

Вторая глава «Игровая лексика в публикациях интернет-изданий для геймеров» содержит практическую часть исследования, основанную на анализе текстов вышеуказанных интернет-изданий. Внимание уделено составу игровой лексики, её классификации по различным признакам, тематическим группам и функциональному анализу.

В разделе 2.1 рассматривается состав игровой лексики по различным критериям: области функционирования, частеречной принадлежности, происхождению, способам кодирования (латиница/кириллица) и способам образования:

1) По области функционирования:

а) лексика из смежных областей, имеющая опосредованное отношение к играм. Прежде всего, это слова и выражения, функционирующие в таких сферах, как:

- **IT-технологии:** *сервер, драйвер, софт, спамить, хакер: Накануне Valve анонсировала Steam Deck, что позволит энтузиастам запускать сторонний софт, включая магазины помимо Steam: например, GOG и Epic Games Store (Stopgame); Менеджер по работе с сообществом Helldivers 2 ответил на вопрос фаната о потенциальных тестовых серверах шутера (Игромания).*

Среди таких лексем наиболее распространён компьютерный сленг, поскольку компьютер является одним из популярных игровых устройств: *Те, кто дампит ромы, оцифровывает диски и модифицирует игры под современное железо, делают для сохранения видеоигрового наследия куда больше компаний, которые лишь кричат о том, как для них важно сохранять свой культурный код; Бог знает, сколько новых багов вскрыется от такой операции (GameGuru.ru);*

- **индустрия культуры** (кино, музыка и др.): *релиз, ремастер, контент, сиквел, приквел, саундтрек и др.: Многие среди них были <...> платными релизами, преподносившимися как премиальные; Недоремастер, недоремейк...; Ну не может такая бедная компания позволить себе продлить лицензии на использование этих треков, ну поймите же вы. Этот пример чуть меркнет на фоне откровенного убийства игр. Тем более, что саундтреки хотя бы можно вернуть сторонними средствами (GameGuru.ru).*

б) лексика игровой индустрии:

- **термины**, которые не обладают стилистической маркированностью и экспрессивностью, например, номинации игровых жанров: *версии игры не только были сняты с продаж, но стали недоступными для многопользовательской игры, что по меркам жанра RTS – смерть; Её поначалу скромная библиотека с годами пополнилась хитами на любой вкус:*

платформерами, экшенами, ритм-играми и, конечно же, RPG (GameGuru.ru);

*- сленгизмы (слова и выражения из сленга геймеров): С детства любил **портативки** и **гиммики** в элементах управления; Вместо понятных цифр **дамага** и точности в меню теперь полоски, по которым сложно что-то оценить; Нельзя остаться в команде с **рандомами** после ограбления (GameGuru.ru).*

2) По частеречной принадлежности:

а) существительные, среди которых выделяются

*- **имена собственные** (такие лексеммы, как правило, представляют собой названия игр, игровых приставок и платформ, компаний-производителей и издателей игр и под.): А еще ведь была феерическая история **Warcraft 3: Reforged**. Самой любимой из них для меня стала мрачная **Shin Megami Tensei 4**; Эксклюзив платформы и достойное продолжение культовой серии от **Atlus**; Я честно купил **3DLS**. В декабре прошлого года **Ubisoft** сняла **The Crew** с продажи и объявила о скором отключении серверов навсегда (GameGuru.ru);*

*- **нарицательные имена**: Это укрепляет его позиции «**дамагера**»; Ближайшие недели подарят игрокам необычные приключения, освободят интересные игры из раннего доступа и порадуют любителей **шутеров, файтингов, стратегий и экшена** (Игромания); **Геймплей Lorelei and the Laser Eyes** строится на решении головоломок (Stopgame);*

*б) глаголы: **дампить, фармить, респауниться, дамажить** и др.: А если усилить, то её ульта также запомнит статы в момент применения и будет **дамажить** с усилением всё время действия (Игромания); Именно поэтому так важно научиться быстро **фармить** очки опыта, чтобы повысить уровень главного героя и быстрее приступить к выполнению более продвинутых и интересных заданий (Stopgame);*

в) имена прилагательные: *геймерский, многопользовательский, фритуплейный* и др.: *Во Франции искореняют геймерский жаргон, чтобы сохранить чистоту языка (Stopgame); Многие среди них были не каким-то явным фритуплейным мусором (GameGuru.ru).*

3) По происхождению:

а) заимствованные лексемы (*билд, квест, геймер, шутер* и мн. др.): *При этом сами враги часто требуют индивидуального подхода, что поощряет диверсификацию билдов и задач в команде (GameGuru.ru);*

б) русские лексемы (*песочница, рогалик, прокачка, нагибать* и др.): *При этом отсева по уровню прокачки нет, поэтому новичок может спокойно оказаться в одной упряжке с нагибаторами максимального уровня (Игромания); Для Microsoft Flight Simulator 2024 на ПК нашли решение проблем с длительными загрузками (Игромания).*

4) По способу кодирования информации:

а) передача кириллицей: *Платформер, который отправит игрока в прекрасный, но все же временами пугающий мир, где тот столкнется с обширным многообразием причудливых существ и решит множество хитроумных головоломок (GameGuru.ru);*

б) передача латиницей: *Поэтому название жанра (hack and slash) подходит здесь как нельзя кстати, ведь игрокам действительно придётся прорубать себе путь через орды страшнейших тварей; Сам игра, кстати, ещё поддерживает кроссплатформу и PvP (Игромания). Как правило, на латинице пишутся названия игровых проектов и их жанров.*

5) По способу образования:

а) полное заимствование, то есть передача кириллицей английских слов и аббревиатур с сохранением их звучания, формы и значения: ... *реализация лута по принципу «качество важнее количества»; В конце*

концов, в *Alan Wake 2* вы не просто делаете **хэдишот** за **хэдишотом**, стараясь, чтобы враг больше не встал. (Игромания); **ММОППГ** (от англ. *MMORPG - massively multiplayer online role-playing game*): Бодрая **ММОППГ** с восхитительной графикой стартовала на днях и уже успела захватить внимание тысяч игроков (Stopgame);

б) **суффиксация** (*патч – патчик, апгрейд – апгрейдить*): *Rival Interactive* – небольшой **патчик**; Из-за этого новым игрокам зачастую не очень понятно, как их вообще получать и **апгрейдить** (Игромания);

в) **префиксация** (*фармить – нафармить, патчить – пропатчить*): «**Нафарми их всех**» – трейлер *Farming Simulator 20* в стиле *Pokémon* (Stopgame);

г) **усечение основы** (*компьютер – комп, разработчик – разраб*): Куда обиднее случаи, когда играть мешает что-то на вашей стороне: например, упавший интернет, не вовремя сгоревший блок питания или даже оккупировавшие **комп** племянники; Ни издатель, ни **разраб** не мониторят ситуацию (Игромания);

д) **словосложение** (*зомби + игра – зомби-игра*): В апреле по *Among Us* выпустят **ванишот-мангу** (Игромания); Когда разработчики представляют новую **зомби-игру**, сразу же внутренне напрягаешься и настраиваешься скептически (Игромания);

е) **сложение с аббревиацией** (*3D+платформер – 3D-платформер*): Несмотря на это, чудесный **3D-платформер** демонстрирует впечатляющие темпы продаж – с марта 2024-го покупатели разобрали 4 миллиона экземпляров (Stopgame); Сегодня наблюдается дискриминация **ПК-гейминга** (GameGuru.ru).

Анализ показывает, что в игровых электронных изданиях преобладает англоязычная лексика, преимущественно образованная путём полного заимствования и сложения: *И то, что целостного в этом плане **ремейка** (или, как часто называют **P2**, «**реимедженинга**») мы уже не увидим, приходится принять как данность (GameGuru.ru); Сюжет и **сеттинг** тоже*

знакомы. Традиционные стратегические уровни с заданиями типа «Отбей ресурсы, построй и защити свою базу в течение определённого времени, а потом уничтожь вражескую» соседствуют с миссиями в **RPG-стиле**; В целом, если говорить о **кат-сценах**, то они неплохие, но довольно статичные (Stopgame).

Если говорить о частеречной принадлежности лексем, относящихся к игровой сфере, в анализируемых медиаизданиях преобладают существительные. В большинстве случаев такие слова являются номинациями каких-либо действий (*апгрейд*, *прокачка* (повышение уровня персонажа и улучшение его характеристик), *гринд* (многократное выполнение одного и того же действия для получения результата, *крафт* (создание игрового объекта) и мн. др.).

В разделе 2.2 выделены основные тематические группы лексики: действия игроков, жанры, устройства, игровые персонажи и т.д. Проанализированы их состав и частотность употребления. Наиболее распространёнными оказались группы, связанные с действиями игроков и жанрами игр.

1. ТГ «Действия игроков» (*гамать, дамажить, фармить, агрить(ся), респауниться, нагибать, сейв, прокачка, дамаг*): После сдачи квеста он будет **респауниться** на том же месте, что и во время выполнения квеста (Игромания);

2. ТГ «Игровые устройства и программное обеспечение» (*девайс, софт, ПО, приставка, плейка, ПК, PS5, Xbox*): Игра доступна на **PC, PS5 и Xbox Series** (включая **Game Pass**) (Игромания);

3. ТГ «Номинации игр» (*Mortal Kombat, TES 4: Oblivion* и др.): *Digital Foundry*: у ремастера **Oblivion** ужасные проблемы с производительностью на **ПК** (Stopgame);

4. ТГ «Игровые жанры» (РПГ, ММОПРГ, квест, шутер, слешер, стелс, рогалик, МОБА (Multiplayer Online Battle Arena), FPS (First Person Shooter): **МОБА-шутер Predecessor** вынесли на открытое тестирование (Игромания);

5. ТГ «Версии видеоигр» (аддон, мод, DLC, ремастер, ремейк): Сейчас **ремастер «Обливиона»** находится на 5-й строчке в чарте самых популярных игр в Steam за последние 24 часа. В **Deluxe-версию ремастера «Обливиона»** входят сюжетные дополнения *Shivering Isles* и *Knights of the Nine*, а также различные небольшие **DLC** (Игромания);

6. ТГ «Способы распространения и реализации игр» (стимовский, онлайнный, фритуплейный): Издательство *Deep Silver* подтвердило, что **фритуплейный онлайнный шутер APB: Reloaded** выйдет на Xbox One и PS4 (Игромания);

7. ТГ «Уровни сложности игры» (хардкор, хардкорный, песочница): Напомним, что хардкор в *Kingdom Come: Deliverance 2* позволит максимально иммерсивно погрузиться в ролевую игру (Игромания);

8. ТГ «Номинации игровых трофеев» (лут, дроп, голда): Лут выпадает в основном полезный: никаких «серых» вещей больше нет (Игромания)

9. ТГ «Номинации игровых локусов». Для каждой игры наполнение данной ТГ будет отличаться, поскольку все виртуальные миры уникальны: *Изначально игроки могут заспауниться в любой точке по периметру – мне довелось появиться около Туннеля на севере, Железнодорожного туннеля на Северо-востоке и Рыбного места на юге* (Игромания) и мн. др.;

10. ТГ «Ошибки и нарушения в игровом процессе (глючить, лагать, лаг, баг): **Лаги, баги** и зомби в ночи (Игромания);

11. ТГ «Демонстрация игрового процесса» (гайд, летсплей, геймплей): Начать стоит хотя бы с того, что хронометраж всех его выпусков едва ли превысит длительность любого среднестатистического **летсплей-видео** (Stopgame);

12. ТГ «Игровые персонажи» (аватар, ава, перс, альт, бот, танк, хил, непись, НПС, босс, ДД): **Бот-напарник** в режиссерской версии *Death*

Stranding: что умеет и какие у него ограничения? (Stopgame); Лучшие и самые памятные боссы World of Warcraft – часть 2 (Игромания);

13. ТГ «Характеристики игровых персонажей» (*абилка, ачивка, перк*): *Выбирая своего аватара, мы обретаем не только внешность, но и стартовые перки, дающие некие бонусы (Игромания);*

14. ТГ «Номинации игроков по их навыкам» (*нуб, агронуб, рак, про, олды*): *<...> блогер призвал игроков доказать, что они не раки и нубы (Игромания);*

15. ТГ «Объединения игроков» (*гильдия, пати, корпа, клан, легион*): *А если посмотреть на гильдии в онлайн-играх, то вступающий в нее игрок ограничен в выборе игровой механикой (GameGuru.ru);*

16. ТГ «Создатели игрового контента» (*разраб, геймдизайнер, шоураннер*): *И вот разрабы вернулись на свежей конфе Xbox с новым трейлером (Stopgame).*

В разделе 2.3 определены функции игровой лексики: информативная, интегративная, экспрессивная, оценочная и экономии речевых усилий.

Показано, как эти функции реализуются в разных жанрах публикаций — от новостей до интервью и аналитических обзоров.

В **заключении** подведены итоги анализа: игровая лексика в интернет-изданиях — динамичная, семантически насыщенная система, отражающая особенности медиа-дискурса и речевую практику современного геймерского сообщества. Установлена её роль как инструмента идентификации, общения и распространения игровой культуры.