

2. СОЦИОЛИНГВИСТИКА, ЭТНОЛИНГВИСТИКА, ПСИХОЛИНГВИСТИКА КАК СОСТАВЛЯЮЩИЕ ЛИНГВОКУЛЬТУРНЫХ ЗНАНИЙ

УДК 81'373.43

ЛЕКСИКА ГЕЙМЕРОВ В АНГЛИЙСКОМ И РУССКОМ ЯЗЫКАХ

Воронцова Ю. А., Алдухов А. Ю.

*ФГАОУ ВО «Брянский государственный технический университет»,
Брянск, Россия*

*E-mail: Voroncova.yuliya@mail.ru,
aldihovandrei41765@gmail.com*

Статья посвящена специфике употребления в русском языке терминов из индустрии компьютерных игр, пришедших в русский язык из английского языка. Особое внимание уделяется характеристике структуры компьютерного сленга в игровых интерфейсах, а также в характеристиках персонажа и его действий; представлению примеров сокращений и сленговых выражений, распространенных не только в играх, но и в бытовой сфере; выявлению самых распространенных замечаний и комментариев, используемых в процессе ведения компьютерных игр. В исследовании определяется область применения компьютерно-игрового сленга в разных языках, подчеркивается, что культура видеоигр развивалась вместе с культурой Интернета и ростом популярности мобильных игр. В работе отмечается, что в индустрии видеоигр есть своя специальная терминология и особые сложности, которые необходимо в совершенстве понимать для осознания, как работают и функционируют игровые миры.

Ключевые слова: компьютерно-игровой сленг, неологизмы, игровой интерфейс, сокращение, компьютерные игры, видеоигры, лексика, аркадные игровые автоматы.

ВВЕДЕНИЕ

Индустрия компьютерных игр – одна из быстроразвивающихся отраслей экономики. Эта сфера оказывает заметное воздействие и на общество, и на современный язык. Как отмечает В. Е. Щербина, «меняется общество, и постоянно видоизменяется язык молодежи» [10]. Современная игровая индустрия, созданная интенсивно растущими игровыми компаниями, расширяет границы технологий для производства развлечений. Люди не только становятся свидетелями постоянного появления новых консолей, персональных компьютеров и устройств, которые позволяют осуществить прямое погружение в игру, они теперь могут следить за лучшими компьютерными игроками планеты на киберспортивной арене и в Интернете через потоковые платформы, такие как *Twitch* и *Mixer*. Заметным фактом становится влияние игр и лексику современного русского языка.

Актуальность статьи обусловлена масштабом и темпами влияния компьютерных игр на лексику современного русского языка. Целью исследования является выявление специфики употребления в русском языке неологизмов, терминов из индустрии компьютерных игр, пришедших в русский язык из английского языка.

Материалом исследования послужила картотека игровых терминов русского и английского языков, отобранная путём сплошной выборки из русских и английских источников и Интернета [4; 5; 7; 8].

ИЗЛОЖЕНИЕ ОСНОВНОГО МАТЕРИАЛА ИССЛЕДОВАНИЯ

В последнее время компьютерно-игровому сленгу были посвящены многие исследования. Этот вопрос рассматривался В. Е Щербиной, В. А. Комаровым, И. А. Шушариной, К. В. Яблоковым и др. исследователями [6, 10, 11]. Теоретические положения статей подкрепляются актуальными примерами из языка немецкоязычных геймеров, а также, как отмечают О. В. Бурдыко и К. В. Токаревская, «лексико-фразеологическими составляющими компьютерно-игрового дискурса, именно той его части, которая оказывается понятной только геймерам» [2].

Субкультура геймеров зародилась недавно. Необычайный успех видеоигр начался в 1970-х годах, но компьютерный игровой бум восходит к 1950-м гг., когда были созданы первые графические игры. По своей сути эти игры были интерактивными фильмами. Развитие персональных компьютеров облегчило возможность играть в компьютерные игры, породило несколько поджанров, таких как ролевые игры и стратегии. Разработчики начали вкладывать значительные средства в эти игры, чтобы удовлетворить растущий спрос. Постоянно обновляемые и быстро меняющиеся информационные технологии, программные среды, а также инновационные идеи предоставляют создателям видеоигр необходимые инструменты для разработки более сложных игровых миров и взаимодействия с пользователями. В индустрии видеоигр есть специальная терминология, без овладения которой невозможно понять, как функционируют игровые миры.

Многие новые понятия заимствованы из английского языка и очень быстро закрепляются на новой почве [9]. Современные справочники уже публикуют новую дефиницию в области виртуальной реальности: «геймер – увлеченный специалист в области компьютерных игр» [1]. Термин «обычный геймер» используется для обозначения участника видеоигры, проявляющего ограниченный интерес к игровому времяпрепровождению. Хардкорные игроки, вовлеченные в игровую деятельность профессионально, уделяют ей много времени, относят себя к «киберспортсменам», а поле сражения за монетарные призы называют «киберспортом» [4].

Игры могут служить захватывающим и практичным способом улучшить навыки владения английским языком. Чтобы добиться значительных успехов во многих самых популярных онлайн-играх, необходимо взаимодействовать с другими игроками. Выбор языковых средств, характерный для игрового поля, обуславливается стремлением получить коммуникативный успех [3]. Геймерский сленг английского языка далек от формального кода, поскольку этот «диалект» изобилует аббревиатурами и отличительными словами, которые описывают все составляющие игры: от игрового стиля игрока – до врагов, с которыми приходится сталкиваться в виртуальном мире. Также большинство геймеров используют субкод для удобства передачи информации партнёрам по команде. Например: словосочетание “*by the way*” – «*кстати*» можно с легкостью сократить до 3 букв – “*BTW*”. Это существенно ускоряет ввод текста, а также позволяет общаться игрокам, не владеющим в достаточной степени английским языком.

Английские слова из компьютерно-игрового сленга используются в русском языке, не изменяя своего написания и склоняясь по правилу русских слов. Например: «*Вау, какие у тебя скиллы!*» (от англ. “*skill*” – «навык» [1]). – «*Ого, как много ты умеешь!*». «*Хэлпани, у меня стамина на нуле*» (от англ. “*help*” – «хэлповать» – «помогать», “*stamina*” – «стамина» – «выносливость» [1]). – «*сделай что-нибудь, большие нет сил терпеть*». «*Мне нанесли большой дамаг, похиль меня*» (от англ. “*damage*” – «урон», “*heal*” – «лечить» [1]). – «*Я сильно пострадал, вылечи меня*». «*Я афк, компьютер залагал*» (от англ. “*Away from keyboard*” – «меня нет возле клавиатуры», “*lag*” – «лагать» – «зависать» [1]). – «*Я отлучусь, компьютер завис*». «*Он в инвизе заходит на хайграунд*» (от англ. “*invisible*” – «невидимый», “*high ground*” – «возвышенность» [1]). – «*Он в невидимости заходит на возвышенность*». «*У них в тиме играет читер*» (от англ. “*team*” – «команда», “*cheater*” – «жулик», «нечестный человек» [1]). – «*У них в команде играет нечестный игрок*». «*Тебя заблокировали за твой багоюз*» (от англ. “*bug*” – «ошибка», “*use*” – «использовать» [1]). – «*Тебя заблокировали за использование ошибок*».

Рассмотрим примеры компьютерно-игрового сленга, распространённые в игровой среде для характеристики героев или их поступков.

“*Bite*” – «байт». В этом случае слово “*bite*” – «кусать» [1] не воспринимается в привычном переводе. Как правило, это слово используют в качестве замены слову “*lure*” – «заманить» [1]. Например: “*I will bite their player*”. – «*Я забайчу их игрока*».

“*Build*” – «билд». В общепринятом английском языке это слово можно перевести как глагол «строить» [1]. Однако в компьютерно-игровой среде это существительное имеет множество вариантов для применения. Популярные примеры: “*I think your build doesn't suit for this match. You need take new items*”. – «*Твой билд не подходит для этого матча. Тебе нужно взять новые предметы*». В данном контексте слово “*build*” используется в значении некоторой игровой сборки. Также возможен вариант, когда слово “*build*” применяется по отношению к характеристикам компьютера. Например: “*My build allows playing any games and using any programs*”. – «*Мой билд позволяет играть в любые игры и использовать любые программы*».

“*Skin*” – «скин». Привычное значение слова “*skin*” – «кожа» [1]. В игровой тематике может применяться к внешнему виду игрока, игровому окружению или даже аппаратному обеспечению, такому как консоль или панель управления. Смена *скина* означает изменение эстетичного вида чего-либо, обычно это не влияет на игровой процесс. Например: “*Your new skin makes you look camp!*” – «*Ваш новый скин заставляет вас выглядеть замысловато!*».

“*Loot*” – «лут». Привычное значение слова “*loot*” – «ограбление, мародерство» [1]. В контексте видеоигр оно переводится как «награбленное добро». Используя слово “*loot*”, игрок имеет в виду предметы, необходимые для выживания, такие как оружие, медикаменты, всевозможное оборудование или строительные материалы. Например: “*I'm lucky to have obtained so much loot in the game*”. – «*Мне повезло, что я получил так много лута в игре*».

“*To camp*” – «кэмпить». Привычное значение слова “*to camp*” – «разбивать лагерь» [1]. В лексике геймеров слово “*to camp*” означает «оставаться / прятаться в одном месте или области и удивлять врагов, которые приходят туда, убивая их и забирая их добычу». Например: “*They are camping the weapons so we wouldn't take them*”. – «Они **кэмпят** оружие, чтобы мы его не забрали».

Представим ещё несколько примеров компьютерно-игрового сленга: “*a bug*” – баг (сленг) – «программная ошибка в игре»; “*a checkpoint*” – чекпоинт (сленг) – «сохранение»; “*a developer*” – «разработчик»; “*a perk*” – перк (сленг) – «особенность персонажа»; “*a speedrun*” – спидран (сленг) – «быстрое прохождение игры с целью завершить в кратчайшие сроки»; “*a teammate*” – тиммейт (сленг) – «товарищ по команде»; “*an achievement*” – ачивка (сленг) – «достижение»; “*an enemy*” – «враг, противник»; “*NPC (non-player character)*” – «персонаж, который не управляется игроком»; “*health*” – «показатель здоровья»; “*to ban*” – банить (сленг) – «заблокировать другого игрока»; “*to boost*” – бустить (сленг) – «повышать уровень или параметры»; “*to cheat*” – читерить (сленг) – «использовать сторонние программы или подсказки, которые дают преимущества»; “*to heal*” – хилить (сленг) – «лечить, восстанавливать очки здоровья»; “*to nerf*” – нерфить (сленг) – «снижать эффективность какого-либо игрового свойства»; “*to pick up*” – пикапить (сленг) – «подбирать»; “*to recover*” – «восстанавливать(ся)»; “*to respawn*” – респауниться (сленг) – «появляться / возрождаться на определенной локации»; “*to rush*” – рашиить (сленг) – «быстро проходить миссии или проводить быструю атаку».

В коммуникации геймеры укорачивают местоимение “*you*” – «ты» и используют “*u*” [4]. Такие аббревиации применяют множество людей, не обязательно относящихся к сообществу геймеров. Представим другие примеры сокращений, встречающихся не только в компьютерных баталиях, но и в бытовой сфере. Например: “*idk*” (I don't know) – «я не знаю»; “*ok*” (okay) – «хорошо»; “*np*” (no problem) – «без проблем»; “*sry*” (sorry) – «прости»; “*ty*”, “*tnx*” (thank you) – «спасибо»; “*FYI*” – (for your information) – «к Вашему сведению», «Для Вашей информации»; “*gb*” – (goodbye) – «до свидания»; “*cu*”, “*cya*” – (see you /goodbye) – «увидимся».

Далее рассмотрим примеры сокращений и сленговых выражений, которыми изобилуют геймерские чаты. Например: “*afk*” (away from keyboard) – «отойти от клавиатуры»; “*dc*” (disconnect) – «отключиться от игры»; “*bro*” / “*dude*” (friend, a good male friend) – «друг, хороший парень»; “*fps*” (first-person shooter) – «игра-стрелялка, в которой камера смотрит глазами вашего персонажа»; “*meta*” – (most effective tactics available) – «самая эффективная из доступных тактик»; “*lft*” (looking for team) – «ищу команду»; “*wp*” (well played) – «хорошо поиграли»; “*gg*” (good game) – «хорошая игра»; “*f2p*” (free to play) – «бесплатная игра»; “*cd*” (cooldown) – «перезарядка»; “*devs*” (developers) – «разработчики»; “*hp*” (health point) – «очки здоровья»; “*main*” (main character) – «главный персонаж»; “*rog*” (play of game) – «лучший момент игры»; “*ez*” (easy) – «легко»; “*op*” (overpowered) – «слишком сильный»; “*sus*” (suspicious) – «подозрительный»; “*irl*” (in real life) – «в реальной жизни».

Примеры использования данного сленга представлены на рисунках ниже.



Рис. 1. Фрагмент переписки в процессе компьютерной игры

Расшифровка фрагмента следующая:

Chemmy: *Хорошая игра, легкая*
Supercharged – Rat Rod: *Да, хорошая игра*
Supercharged – Rat Rod: *Ну что? Все пропало?*
Мистер Уиззи: *Хорошая игра, легкая*
Chemmy: *Как сбалансировать игру?*
Supercharged – Rat Rod: *Фу, стыдоба!*
Chemmy: *Кто ты такой?*
Chemmy: *Что ты из себя представлял?*

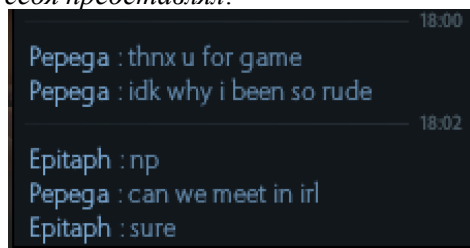


Рис. 2. Фрагмент переписки в процессе компьютерной игры.

Расшифровка фрагмента следующая:

Perega: *Спасибо тебе за игру*
Perega: *Я не знаю, почему я был таким грубым*
Epitaph: *Нет проблем*
Perega: *Можем увидеться в жизни?*
Epitaph: *Конечно*

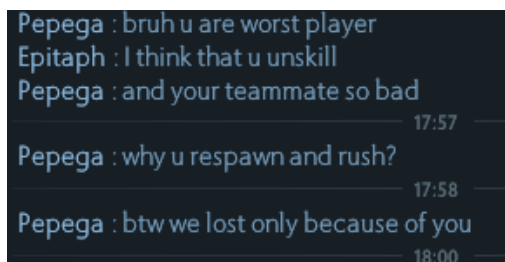


Рис. 3. Фрагмент переписки в процессе компьютерной игры.

Расшифровка фрагмента следующая:

Perega: *Бро, ты худший игрок*
Epitaph: *Я думаю, что это ты не умеешь играть*
Perega: *Почему ты возрождаешься и быстро атакуешь?*
Perega: *Кстати, мы проиграли только из-за тебя*

Сфера общения в процессе видеоигр далека от дружеской и теплой. Участники постоянно допускают оскорбительные и колкие комментарии. Представим наиболее используемые замечания и пояснения:

“*Toxic*” – «токсичный». Слово “*toxic*” маркирует очень плохое, часто грубое поведение участника по отношению к другим игрокам, наслаждающегося неудачами других. Например: “*Toxic players are frequently met in the games*”. – «Токсичные игроки не редкость в играх».

“*Noob*” (“*newbie*” or “*newb*”) – «новичок». “*Noob*” – «нуб». Привычный перевод слова “*noob*” – «новичок» [1], но в игровой среде это существительное может означать не только участника, который впервые запустил игру, но и плохо играющего человека. Например: “*I don’t want upset you, but you are noob*”. – «Не хочу тебя расстраивать, но ты нуб».

“*Rage quit*” – «выход из игры в неудержимом приступе бешенства». Термин описывает ситуацию, когда игрок сильно нервничает, выходит из себя и неожиданно покидает игру. Например: “*Sometimes, the game leaves you in a totally untenable position, and you’ll want to rage quit*”. – «Иногда игра оставляет вас в совершенно невыгодном положении, и вам яростно хочется все бросить».

“*Boss*” – «воротило», «шишка». В повседневном английском существительное “*Boss*” означает «руководитель», «начальник» [1]. Выражение применимо к ситуации, когда враг, управляемый компьютером, предстаёт пугающим и могущественным, но у него также есть слабые места, позволяющие хорошим игрокам убивать его. Например: “*The game has notoriously underwhelming boss confrontations*”. – «В игре есть заведомо неутешительные столкновения с боссами».

“*Goosebumps*” – «мурашки от страха», «мороз по коже». Выражение применимо к ситуации, когда игроки настолько азартны, что чувствуют испуг или возбуждение от игры. Например: “*Her annoying voice is giving me goosebumps!* [4].” – «Её отвратительный голос вызывает у меня мурашки!»

“*Salty*” – «злой», «ожесточённый», «озлобленный». В повседневном английском прилагательное “*salty*” означает «солёный», «пикантный» [1]. Комментарий обычно используется как оскорбление в играх «игрок против игрока», чтобы показать, что противник злится, разочарован или демонстрируют негодование. Например: “*He lost a lot and was too salty to speak*”. – «Он сильно проигрывал и был слишком зол для разговора».

“*Shambolic*” – «необузданный», «безалаберный». В повседневном английском прилагательное “*shambolic*” имеет значение «непоследовательный», «неосмотрительный» [1]. Прилагательное обычно маркирует очень плохо или очень некачественно сделанную или организованную игру. Например: “*The overall game was totally shambolic*” [4]. – «Общее выступление было совершенно беспорядочным» [4].

“*Troll*” – «провокаатор», «троль». Этимология слова “*troll*” восходит к скандинавскому фольклору, где троллями называли любых представителей сверхъестественных существ, обычно враждебно настроенных к людям, живущих под землей или в пещерах. Термин используется в компьютерных играх для олицетворения человека, который намеренно провоцирует других игроков с целью

вызвать максимальный беспорядок и ссору, который получает удовольствие, играя на эмоциях других. Например: “A *Symmetra* player got banned after viewers mass reported he repeatedly **trolled** the main participant of the game”. – «Игрок *Symmetra* был забанен после того, как зрители массово сообщили, что он из всех сил старался неоднократно троллить популярного стримера в игре”.

ВЫВОДЫ

Лексические единицы компьютерной тематики ярко отражают общие стереотипы мышления геймеров или идиосинкразию личности игрока, его образное мышление. Это может служить важным основанием для изучения геймерского сленга.

Поскольку все больше молодых людей проводят свободное время за экраном компьютера, характер их речи меняется. Человек, уделяющий время компьютерным играм, может, сам того не осознавая, использовать в бытовой речи компьютерно-игровой сленг. Субкод геймеров представляет собой диалект с множеством специфических лексических единиц, наполненный характерными маркерами, которые позволяют отнести участника компьютерных игр, знающего все тонкости «геймерского языка», к категории «свой человек», а человека, не владеющего данным диалектом, к категории «случайный человек».

Компьютерный сленг используется в речи молодых людей из-за его простоты и удобства, вследствие этого именно лексика геймеров превалирует не только в процессе игры, но и на сайтах, в группах и чатах. Необходимо подчеркнуть, что практически все слова в речи геймеров являются англицизмами. Лексика участников игрового сообщества стабильно пополняется неологизмами из английского языка. И эта тенденция усиливается пропорционально развитию игровой индустрии.

Список литературы

1. Академик. Режим доступа: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/efremova/273946/геймер>. – (Дата обращения: 21.03.2023).
2. Бурдыко О. В., Токаревская К. В. Геймерский сленг: переход из виртуального мира в реальный // Тезисы докладов 54-й Междунар. научно-технической конференции преподавателей и студентов (Витебск, 28 апреля 2021 г.). – Витебск: Витебский государственный технологический университет, 2021. – С. 21–22.
3. Воронцова Ю. А. Классификация разговорной речи в английском языке // Актуальные проблемы социально-гуманитарных исследований в экономике и управлении: материалы IV Всероссийской научно-практической конференции профессорско-преподавательского состава и магистрантов факультета экономики и управления (Брянск, 01 декабря 2017 г.). Том 1. – Брянск: Брянский государственный технический университет, 2018. – С. 297–303.
4. Геймерский сленг // Инглекс. Режим доступа: <https://englex.ru/english-for-gamers/>. – (Дата обращения: 27.02.2023).
5. География видеоигровой индустрии // Stopgame. Режим доступа: https://stopgame.ru/blogs/topic/111147/geografiya_videoigrovoy_industrii. – (Дата обращения: 27.02.2023).
6. Комаров В. А., Шушарина И. А. Игровой сленг в современном русском языке // Вестник Курганского государственного университета. – 2019. – №1 (52). Режим доступа:

- <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovoy-sleng-v-sovremennom-russkom-yazyke>. – (Дата обращения: 21.03.2023).
7. Компьютерная игра. Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Заглавная_страница. – (Дата обращения: 27.02.2023).
 8. Маслов В. О. Особенности образования и функционирования геймерского сленга. Режим доступа: <https://infourok.ru/nauchnaya-rabota-na-temu-osobennosti-obrazovaniya-i-funkcionirovaniya-gejmerskogo-slenga-5488702.html>. – (Дата обращения: 27.02.2023).
 9. Чайко А. А., Воронцова Ю. А. Трудности перевода английского языка // Многоязычие и поликультурное образовательное пространство в России: современные тенденции : Материалы III Всероссийской очно-заочной студенческой научно-практической конференции (Орел, 07–14 апреля 2020 г.). – Орел: Орловский государственный университет имени И. С. Тургенева, 2020. – С. 420–423.
 10. Щербина В. Е. Язык геймеров как компонент молодежного сленга. Режим доступа: <https://www.gramota.net/materials/2/2018/3-2/44.html>. – (Дата обращения: 27.02.2023).
 11. Яблоков К. В. Исторические компьютерные игры как способ моделирования исторической информации // История и математика: Анализ и моделирование социально-исторических процессов. – 2007. – С. 170–204.

References

1. *Akademik* [Academician]. Available from: <https://dic.academic.ru/dic.nsf/efremova/273946/geymer>. – (Accessed: 21 March 2023).
2. Burdyko O. V., Tokarevskaya K. V. “*Geymerskiy sleng: perekhod iz virtual'nogo mira v real'nyy*” [“Gaming slang: the transition from the virtual world to the real one”]. *Tezisy dokladov 54-y Mezhdunarodnoy nauchno-tekhnicheskoy konferentsii prepodavateley i studentov (Vitebsk, 28 aprelya 2021 goda)*. Vitebsk: Vitebskiy gosudarstvennyy tekhnologicheskii universitet, 2021, pp. 21–22.
3. Vorontsova Y. A. “*Klassifikatsiya razgovornoy rechi na russkom yazyke*” [“Classification of colloquial speech in English”]. *Aktual'nyye problemy sotsial'no-gumanitarnykh issledovaniy v ekonomike i upravlenii: Materialy IV Vserossiyskoy nauchno-prakticheskoy konferentsii professorsko-prepodavatel'skogo sostava i magistrantov fakul'teta ekonomiki i upravleniya (Bryansk, 01 dekabrya 2017 goda)*. Bryansk, Bryanskiy gosudarstvennyy tekhnicheskii universitet, 2018, no 1, pp. 297–303.
4. *Geymerskiy sleng* [Gaming slang] *Ingleks*. Available from: <https://englex.ru/english-for-gamers/>. – (Accessed: 21 March 2023).
5. *Geografiya videoigrovoy industrii* [Geography of the video game industry]. *Stopgame*. Available from: https://stopgame.ru/blogs/topic/111147/geografiya_videoigrovoy_industrii. – (Accessed: 21 March 2023).
6. Komarov V. A., Shusharina I. A. *Igrovoy sleng v sovremennom russkom yazyke* [Gaming slang in modern Russian]. *Vestnik Kurganskogo gosudarstvennogo universiteta*, 2019, no. 1(52). Available from: <https://cyberleninka.ru/article/n/igrovoy-sleng-v-sovremennom-russkom-yazyke>. – (Accessed: 21 March 2023).
7. *Komp'yuternaya igra*. [Computer Game]. Available from: https://ru.wikipedia.org/wiki/Заглавная_страница. – (Accessed: 27 March 2023).
8. Maslov V. O. *Osobennosti obrazovaniya i funkcionirovaniya geymerskogo slenga* [Features of the formation and functioning of gaming slang]. Available from: <https://infourok.ru/nauchnaya-rabota-na-temu-osobennosti-obrazovaniya-i-funkcionirovaniya-gejmerskogo-slenga-5488702.html>. (Accessed: 21 March 2023).
9. Чайко А. А., Воронцова Ю. А. “*Trudnosti perevoda angliyskogo yazyka*” [“Difficulties in translating English”]. *Mnogoyazychiye i polikul'turnoye obrazovatel'noye prostranstvo v Rossii*:

sovremennyye tendentsii: Materialy III Vserossiyskoy ochno-zaochnoy studencheskoy nauchno-prakticheskoy konferentsii, (Orel, 07-14 aprelya 2020 goda). Orel, Orlovskiy gosudarstvennyy universitet imeni I.S. Turgeneva, 2020, pp. 420–423.

10. Shcherbina V. E. *Yazyk geymerov kak komponent molodezhnogo slenga*. [The language of gamers as a component of youth slang]. Available from: <https://www.gramota.net/materials/2/2018/3-2/44.html>. (Accessed: 21 March 2023).
11. Yablokov K. V. *Istoricheskiye komp'yuternyye igry kak sposob modelirovaniya istoricheskoy informatsii* [Historical computer games as a way to model historical information]. *Istoriya i matematika: Analiz i modelirovaniye sotsial'no-istoricheskikh protsessov*, 2007, pp. 170–204.

GAMERS' VOCABULARY IN ENGLISH AND RUSSIAN

Vorontsova Yu. A., Aldukhov A. Yu.

The article is devoted to identifying the particularities of using certain neologisms, terms from the computer game industry in the Russian language that are derived from the English language. As a result of analysing gamers' lexical units, the history of studying the issue of emerging computer-game slang in the Russian language is considered; the chronology of emerging computer games is accentuated, the definition of gamers is presented. Special attention is drawn to characterising the computer slang structure in game interfaces, as well as in describing the character and his actions; presenting examples of abbreviations and slang expressions that are common not only in games, but also in the domestic sphere; identifying the most common remarks and comments used in the process of playing computer games. The study stresses the applicable scope of computer game slang in different languages, emphasises that the culture of video games has developed along with the culture of the Internet and the growing popularity of mobile games. The paper notes that the video game industry has its own technical terminology and specific complexities that are to be fully comprehended to understand how the game world works and functions. It is concluded that the linguistic constituent of the semantic structure of computer vocabulary are neologisms borrowed from the English language.

Key words: computer game slang, neologisms, game interface, abbreviation, computer games, video games, vocabulary, arcade slot machines.