

Крупин Данила Андреевич

магистр, Московский Педагогический Государственный Университет,

Россия, г. Москва

МЕХАНИЗМЫ ИНТЕГРАЦИИ АНГЛОЯЗЫЧНЫХ ИГРОВЫХ ЗАИМСТВОВАНИЙ В СИСТЕМУ СОВРЕМЕННОГО РУССКОГО ЯЗЫКА

Аннотация. В статье рассматриваются механизмы интеграции англоязычной игровой лексики (геймерского сленга) в современный русский язык. Анализируются основные способы фонетической, орфографической и морфологической адаптации заимствований, включая транслитерацию, транскрипцию, а также словообразовательные процессы (гибридное словообразование, аббревиацию, усечение) и семантическую деривацию. На материале русскоязычных игровых чатов, форумов и стриминговых платформ выявляются продуктивные модели интеграции англицизмов; обосновывается, что выбор конкретного механизма зависит от ряда факторов (распространённость лексемы, соответствие фонетической системе, наличие эквивалентов и др.). Актуальность исследования обусловлена необходимостью системного описания языковых процессов в динамичном сегменте современной русской разговорной речи. Научная новизна заключается в комплексном анализе механизмов «мгновенного» заимствования из англоязычных субкультурных практик без участия кодифицированных лексикографических источников.

Ключевые слова: геймерский сленг, заимствование, англицизм, транслитерация, транскрипция, морфологическая адаптация, гибридное словообразование, семантическая деривация, аббревиация, усечение, игровой дискурс.

Abstract. The article examines the integration mechanisms of English-language gaming vocabulary (gamer slang) into the modern Russian language. It analyzes the main methods of phonetic, orthographic and morphological adaptation of borrowings, including transliteration, transcription, as well as word-formation processes (hybrid word formation, abbreviation, clipping) and semantic derivation. Based on the material from Russian-language gaming chats, forums and streaming platforms, productive models of Anglicism integration are identified; it is argued that the choice of a particular mechanism depends on a number of factors (prevalence of the lexeme, conformity to the phonetic system, availability of equivalents, etc.). The relevance of the study is due to the need for a systematic description of language processes in a dynamic segment of modern Russian colloquial speech. The scientific novelty lies in a comprehensive analysis of the mechanisms of "instant" borrowing from English-language subcultural practices without the involvement of codified lexicographic sources.

Keywords: gamer slang, borrowing, Anglicism, transliteration, transcription, morphological adaptation, hybrid word formation, semantic derivation, abbreviation, clipping, gaming discourse.

На мой взгляд, компьютерные игры уже давно вышли за пределы обычного досуга и превратились в самостоятельную субкультуру, обладающую собственным языком и узнаваемыми коммуникативными нормами. Геймерский сленг охватывает специализированную лексику, обслуживающую описание жанров, элементов геймплея, характеристик персонажей, тактических схем и эмоциональных реакций участников [5, с. 1]. Основная масса этих единиц восходит к английскому языку, который в сетевой коммуникации выполняет функцию *lingua franca* [5, с. 1]. В русском языке они проходят многоступенчатую адаптацию, активно взаимодействуя с грамматической и лексической системой принимающего языка – механический перенос замещается здесь сложным процессом освоения. Главная цель предпринятого анализа заключается в выявлении и

систематизации тех механизмов, которые обеспечивают интеграцию англоязычных игровых заимствований в современный русский язык. В качестве ведущего метода избран дескриптивный анализ, дополненный элементами сравнения и классификации.

Освоение иноязычной лексики, как правило, начинается с её перевода на кириллицу – передачи графического или звукового облика. Исследователи обычно разграничивают здесь два основных приёма: транслитерацию и транскрипцию [1, с. 20]. Транслитерация побуквенно воссоздаёт состав английского слова, оставляя в стороне реальное произношение. В интернет-коммуникации такой способ, на мой взгляд, прижился именно благодаря очевидному удобству: он экономит время, упрощает набор на клавиатуре и избавляет пользователя от необходимости разбираться в тонкостях английской орфографии [5, с. 2]. Иллюстраций здесь хватает – «лаунчер» (launcher), «баг» (bug), «бот» (bot), «донат» (donate), «спавн» (spawn), «лаг» (lag), «сервер» (server), «патч» (patch), «левел» (level). Транскрипция же ориентируется на звуковой облик прототипа и часто даёт формы, заметно более близкие к оригинальному звучанию, – «квест» (quest), «крафт» (craft), «билд» (build), «нуб» (noob), «рейд» (raid), «лут» (loot), «гайд» (guide), «буст» (boost), «чит» (cheat) [5, с. 2]. Любопытная картина складывается и при переносе аббревиатур. Русскоязычная игровая среда свободно оперирует как транскрибируемыми вариантами («энписи» – NPC, неигровой персонаж; «эксп/экспи» – XP, очки опыта), так и транслитерируемыми (ДПС – DPS, урон в секунду; АФК – AFK, отошёл от клавиатуры; ХП – HP, очки здоровья; РПГ – RPG, ролевая игра) [5, с. 2]. Выбор между ними, как мне кажется, чаще всего диктуется сложившейся в сообществе традицией и фонетическим рисунком исходной аббревиатуры.

По завершению первичного орфографического освоения начинается морфологическая адаптация. Особенно заметно это на глагольном материале: английские корни начинают обростать русскими словоизменительными

формантами. Изучение игрового дискурса, на мой взгляд, показывает исключительную продуктивность моделей с суффиксами -и- и -ну-/ону- и с префиксами вы-, до-, за-, на-, от-, пере-, по-, про-, с- [2, с. 328]. В речи игроков регулярно появляются такие глаголы, как «пофиксить» (to fix), «кастовать» (cast), «хилить» (to heal), «лутать» (to loot), «дропнуть» (to drop), «чекнуть» (to check), «троллить» (to troll), «закамбэчить» (to come back) [5, с. 2]. О том, насколько активно работает этот механизм в сленге русскоязычных геймеров, свидетельствует и высокая частотность гибридных форм, зафиксированная в работе М.Ш. Ачиловой [2, с. 328].

Что касается существительных, то с ними происходит нечто похожее: они приобретают родовую принадлежность, начинают склоняться и образовывать множественное число. В качестве иллюстраций можно взять прилагательные и существительные: «рарный» (rare), «имбовый» (imba), «нубский» (noob) и «дамагер» (damager) [5, с. 2]. Родовая принадлежность здесь далеко не всегда подчиняется строгой мотивации – зачастую она диктуется либо фонетическим обликом заимствования, либо аналогией с уже существующими русскими лексемами.

Одновременно с морфологической адаптацией в геймерском сленге разворачиваются и процессы компрессии, заметно укорачивающие заимствованные единицы. Усечение, к примеру, отбрасывает часть английского слова, сохраняя узнаваемую буквенную или звуковую форму, – так появляются «инвиз» (invisible), «мод» (modification), «видяха» (video display card), «респ» (respawn), «грац» (congratulations), «скрин» (screenshot) и «мид» (middle) [5, с. 2]. К этому же приёму примыкают взаимное сокращение компонентов (telescoping) и стяжение целых словосочетаний: «дигл» (Desert Eagle), «мультиплеер» (multiplayer mode) [5, с. 2]. Ещё более радикальная экономия достигается аббревиацией – игровые чаты насыщены буквенными комплексами, которые функционируют как самостоятельные лексемы: ХП (health points), АФК (away from keyboard), ДПС (damage per second), ГГ (good

game), PvP (player versus player), PvE (player versus environment). А.Б. Антонова справедливо связывает эту особенность сленга с потребностью экономить время, что в динамике многопользовательских сред приобретает критическое значение [1, с. 21].

Гибридное словообразование, со своей стороны, соединяет английскую основу с русским аффиксом или корнем. Так возникают единицы вроде «пвпшиться» (от PvP + русский глагольный суффикс), агрессивный (от aggro) и «имбовый» (от imba). На мой взгляд, именно эти гибриды показывают, насколько глубоко заимствования успели встроиться в словообразовательную систему русского языка.

Не меньшего внимания, как мне кажется, заслуживает и смысловая сторона адаптации. Оказавшись в русском языке, заимствованное слово часто обзаводится новыми значениями, а его исходная семантика может заметно сужаться или, напротив, расширяться. Исследования интернет-речи последних лет фиксируют здесь несколько типичных сдвигов: метафорический перенос, ироническую инверсию, а также сужение и расширение значения [3; 4]. Взять хотя бы лексику «фид» (от to feed – кормить), которая прочно закрепилась в игровом дискурсе со значением «намеренно умирать, отдавая преимущество противнику и ослабляя собственную команду»; от неё уже отпочковались глагол «нафидить» и страдательное причастие «нафиженный». Похожий путь проделало слово «ага» (aggro): в русском сленге оно стало обозначать состояние гнева, а глагол «агриться» – испытывать злость [2, с. 327]. А.Б. Антонова связывает рождение новой лексики в геймерской среде с действием метафоры, метонимии и языковой игры [1, с. 18]. Среди самых выразительных иллюстраций я бы отметил переосмысление уже существующих русских слов: «баня» (запрет, от ban), «весло» (снайперская винтовка AWP), «косынка» (игра Counter-Strike), «плойка» (игровая консоль PlayStation) [5, с. 3]. Подобные трансформации, на мой взгляд, хорошо показывают креативный заряд сообщества – оно осваивает

иноязычный материал и перерабатывает его по внутренним законам родного языка.

Конкретный механизм, обслуживающий интеграцию того или иного заимствования, выбирается под влиянием целого ряда обстоятельств, и сводить этот выбор к чему-то одному, на мой взгляд, было бы неверно. Многое зависит от широты распространения и узнаваемости лексемы: чем активнее слово циркулирует в игровой среде и за её пределами, тем выше вероятность того, что оно закрепится в транслитерированной или транскрибированной форме. Показательным примером здесь служит «баг», который прочно прописался не только в геймерском, но и в общекомпьютерном сленге и давно уже не требует дополнительных пояснений. Существенна и степень соответствия фонетическому и грамматическому строю русского языка. Там, где звуковой облик прототипа с трудом воспроизводится средствами русской фонетики, более удобным решением нередко оказывается описательный перевод или калька – ср. *permadeath* и его русский эквивалент «необратимая смерть». Узкоспециализированные обозначения, маркирующие принадлежность к конкретной игровой субкультуре («мидер» в Dota 2, «плэнт» в CS2), обычно сохраняют оригинальный или минимально адаптированный облик. Влияет и наличие либо отсутствие русского эквивалента: безэквивалентная лексика вроде «респаун» или «лут» уходит в транскрипцию, поскольку описательный перевод воспринимается как слишком громоздкий и неудобный для оперативной коммуникации. Добавим сюда уровень владения английским и частоту контактов с международным сообществом – те геймеры, которые плотно взаимодействуют с англоязычными игроками, чаще пользуются вариантами, максимально приближенными к оригинальному произношению [5, с. 3].

Проведённый анализ, как мне кажется, убедительно показывает: интеграция англоязычной игровой лексики в русскую языковую систему представляет собой не единовременный акт, а многоступенчатый процесс,

который последовательно захватывает фонетико-орфографический, морфологический, словообразовательный и семантический уровни. На начальном этапе господствуют транслитерация и транскрипция, вслед за чем подключается морфологическая ассимиляция – особенно активная в глагольной сфере, – а затем и гибридное словотворчество с мощным компрессионным аппаратом. Семантическая деривация, действующая через метафорический перенос, ироническую инверсию, сужение и расширение значений, довершает цикл, закрепляя заимствованные единицы в системе и нередко обогащая их коннотациями, отсутствовавшими в языке-источнике.

Геймерский сленг, вопреки расхожим опасениям о засорении языка, предстаёт динамичной и творческой подсистемой, которая не складировует англицизмы, а деятельно перерабатывает их по внутренним законам русской грамматики и семантики. Исследователи справедливо подчёркивают, что русский язык усваивает при этом не разрозненные словарные единицы, а целые англоязычные словосочетания, осваивая их как готовые номинации [3, с. 2339]. За этой особенностью просматривается значительная адаптивная гибкость языка, его готовность оперативно откликаться на запросы цифровой эпохи. Дальнейшее изучение того, как игровые заимствования перетекают из узкого сленга в широкое употребление, и тех факторов, которые ускоряют или, напротив, тормозят этот переход, видится мне одним из самых перспективных направлений.

Литература

1. Антонова А. Б. Языковые механизмы создания новой лексики в русском языке (на примере сленга геймеров) // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. – 2024. – Т. 16, вып. 4. – С. 17–27. DOI: 10.17072/2073-6681-2024-4-17-27.
2. Ачилова Е. Л., Регушевская И. А. Гибридные глагольные образования в сленге русскоязычных геймеров // Вестник Московского государственного

областного университета. Русская филология. – 2019. №5. – С. 325–332. DOI: 10.18384/2310-7278-2019-5-325-332.

3. Закиров Р. Д., Габдреева Н. В. Иноязычные неологизмы в языке интернет-пользователей // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2026. – Т. 19, вып. 6. – С. 2439–2446.

4. Петранкова Д. Ю., Шецко Л. М. Влияние англицизмов на молодежный сленг современного русского языка // Актуальные проблемы филологии: сборник научных статей. – Гомель: ГГУ им. Ф. Скорины, 2025. – Вып. 18. – С. 58–62.

5. Пищерская Е. Н. Способы адаптации англоязычной игровой лексики (геймерского сленга) в русском языке // Russian Linguistic Bulletin. – 2023. – № 6 (42). – С. 1–4. DOI: 10.18454/RULB.2023.42.9.

Literature

1. Antonova A. B. Linguistic Mechanisms of Creating New Vocabulary in the Russian Language (Based on Gamers' Slang) // Perm University Herald. Russian and Foreign Philology. – 2024. – Vol. 16, iss. 4. – P. 17–27. DOI: 10.17072/2073-6681-2024-4-17-27.

2. Achilova E. L., Regushevskaya I. A. Hybrid Verbal Formations in the Slang of Russian-Speaking Gamers // Bulletin of Moscow Region State University. Russian Philology. – 2019. No. 5. – P. 325–332. DOI: 10.18384/2310-7278-2019-5-325-332.

3. Zakirov R. D., Gabdreeva N. V. Foreign-Language Neologisms in the Language of Internet Users // Philological Sciences. Issues of Theory and Practice. – 2026. – Vol. 19, iss. 6. – P. 2439–2446.

4. Petrankova D. Yu., Shetsko L. M. The Influence of Anglicisms on the Youth Slang of the Modern Russian Language // Current Issues of Philology: Collection of Scientific Articles. – Gomel: Francisk Skorina Gomel State University, 2025. – Iss. 18. – P. 58–62.

5. Pishcherskaya E. N. Ways of Adapting English-Language Gaming Vocabulary (Gamers' Slang) in the Russian Language // Russian Linguistic Bulletin. – 2023. – No. 6 (42). – P. 1–4. DOI: 10.18454/RULB.2023.42.9.