

RU

Специфика интерпретации структурно-семантических признаков единиц геймерского жаргона его носителями: экспериментальное исследование

Киселева Л. А., Леготина А. Э.

Аннотация. Цель исследования – с опорой на результаты самостоятельно проведённого опроса комплексно охарактеризовать специфику интерпретации структурно-семантических признаков единиц геймерского жаргона его носителями. В статье определён уровень владения информантами (представителями видеоигрового сообщества) семантикой геймерских сленгизмов; установлена степень устойчивости и распространённости данных единиц в лексиконе опрошенных геймеров, а также узнаваемость респондентами отдельных слов, зависящая от их структурно-семантической специфики; выявлены особенности графической передачи единиц геймерского жаргона его носителями; на примере пар синонимов, представляющих собой исконные лексемы / хорошо освоенные заимствования и окказиональные неоанглицизмы, определены языковые предпочтения игроков. Научная новизна работы состоит в том, что в ней с опорой на результаты экспериментального исследования целостно описаны особенности интерпретации структурно-семантических признаков единиц геймерского жаргона его носителями – представителями видеоигрового сообщества, выявлено место указанных сленгизмов в лексиконе респондентов и степень владения данными единицами. В результате исследования установлено, что в лексиконе респондентов единицы геймерского жаргона отличаются большой вариативностью в формах графического выражения. Кроме того, не все исследуемые единицы в равной степени знакомы всем опрошенным представителям видеоигрового сообщества. Выявлено, что, несмотря на большое количество заимствований, в лексиконе информантов существуют синонимические пары, в которых один из элементов является русским словом или, по крайней мере, давно вошедшим в язык заимствованием. Проблема выбора между исконными единицами / хорошо освоенными заимствованиями, с одной стороны, и окказиональными неоанглицизмами, с другой, не имеет однозначного решения для игроков, несмотря на широкое распространение лексики иноязычного происхождения в геймерском жаргоне.

EN

Specifics of the interpretation of structural-semantic features of gamer jargon units by its speakers: an experimental study

L. A. Kiseleva, A. E. Legotina

Abstract. The research aims to comprehensively characterize the specifics of the interpretation of structural-semantic features of gamer jargon units by its speakers, based on the results of an independently conducted survey. The researchers determine the level of informants' (representatives of the video game community) command of the semantics of gamer slang; establish the degree of stability and prevalence of these units in the vocabulary of the surveyed gamers, as well as the respondents' recognition of individual words, depending on their structural-semantic specificity; identify the features of the graphic rendering of gamer jargon units by its speakers; and determine the linguistic preferences of players using pairs of synonyms that represent native lexemes / well-assimilated borrowings and occasional neo-Anglicisms. The scientific novelty of the work lies in the fact that it comprehensively describes the features of the interpretation of structural-semantic features of gamer jargon units by its speakers – representatives of the video game community – based on the results of an experimental study, revealing the place of these slang terms in the respondents' vocabulary and the degree of command of these units. As a result of the research, it was established that gamer jargon units in the respondents' vocabulary are characterized by great variability in the forms of graphic expression. In addition, not all the studied units are equally familiar to all the surveyed representatives of the video game community. It has been revealed that, despite the large number of borrowings, there

are synonymous pairs in the informants' vocabulary in which one of the elements is a Russian word or, at least, a borrowing that has long entered the language. The problem of choice between native units / well-assimilated borrowings, on the one hand, and occasional neo-Anglicisms, on the other, does not have a clear solution for players, despite the widespread use of vocabulary of foreign origin in gamer jargon.

Введение

Актуальность данного исследования обусловлена растущим интересом лингвистов к феномену видеоигр и необходимостью их рассмотрения с различных точек зрения. В настоящее время видеоигры – это не просто форма досуга, а огромная индустрия, включающая крупные студии и инди-разработчиков, масштабные киберспортивные турниры и компьютерные клубы, игровые СМИ и блогеров разного типа, например, летсплееров, стримеров, обзорщиков и т. д. О высокой степени проникновения игр в повседневную жизнь свидетельствуют термин «геймификация» и обозначаемое им применение игровых практик в менеджменте, маркетинге, образовании, социальной сфере и т. д., то есть вне видеоигр как таковых. Даже если игрок избегает социальных контактов, он всё равно участвует в своего рода «коммуникации» с игрой благодаря её иммерсивности. Однако это не такой частый случай: наиболее успешные в финансовом отношении игры – мультиплеерные, то есть предполагающие непосредственное взаимодействие геймеров. Условия такого общения создают плодородную почву для развития и функционирования жаргона геймеров, который в последние годы привлекает пристальное внимание лингвистов. В связи с указанными выше фактами анализ единиц данного вида жаргона представляется вполне востребованным и необходимым.

Для достижения обозначенной цели исследования необходимо выполнить следующие задачи:

- провести опрос среди представителей студенческой молодёжи, относящих себя к видеоигровому сообществу, с целью выявления их знаний о структурно-семантических особенностях единиц геймерского жаргона;
- установить степень устойчивости и распространённости данных единиц в лексиконе опрошенных представителей видеоигрового сообщества, а также узнаваемость сленгизмов ими;
- с опорой на материалы проведённого опроса сопоставить полученные данные о графическом и орфографическом оформлении единиц рассматриваемого жаргона с результатами имеющихся лингвистических исследований на эту тему;
- на примере пар синонимов, представляющих собой исконные лексемы / хорошо освоенные заимствования и окказиональные неанглицизмы, определить языковые предпочтения опрошенных игроков и дать интерпретацию полученных результатов с лингвоэкологической точки зрения.

В качестве объекта исследования выступают единицы геймерского жаргона в составе лексикона студентов – представителей современного видеоигрового сообщества.

Материалом исследования послужили результаты опроса, проведённого в период с 1 апреля по 6 мая 2024 года с помощью сервиса Google Формы среди студентов Уфимского университета науки и технологий и Самарского национального исследовательского университета имени академика С. П. Королёва, обучающихся по гуманитарным и техническим специальностям. Общее количество респондентов – 76 человек, идентифицирующих себя как геймеры, в возрасте от 18 до 25 лет. Помимо вопросов, касающихся личных сведений об опрашиваемых («Укажите Ваш пол», «Укажите Ваш возраст») и их социальных характеристик («Укажите название населённого пункта, в котором Вы проживаете», «Укажите Ваш род деятельности»), был задан также вопрос «Играете ли Вы в видеоигры?». Именно ответ на последний вопрос позволил выделить среди информантов группу геймеров.

Вопрос открытого типа «Если Вы увлекаетесь видеоиграми, то игры каких жанров предпочитаете?» был включён в опрос для того, чтобы уточнить некоторые особенности использования геймерской лексики её носителями, в частности, графическое оформление данных единиц.

Открытыми были также несколько вопросов, направленных на разъяснение семантики некоторых геймерских сленгизмов самими респондентами: «Как Вы считаете, что означает слово *катка*?», «Как Вы считаете, что означает аббревиатура *НПС (NPC)*?», «Как Вы считаете, что означает словосочетание *туман войны*?», «Как Вы считаете, что означает слово *роуглайк*?». Данные слова были расположены в рамках опросника в зависимости от степени их употребительности, а именно в порядке её уменьшения: так, лексема *катка* относится к интернет-сленгу (иными словами, она выходит за пределы жаргона геймеров) («Чушпан» забыт..., 2025), тогда как единица *роуглайк* существует исключительно в пределах геймерской лексики (подробнее данные слова будут рассмотрены ниже).

Наконец, ещё три вопроса носили закрытый характер и были сформулированы следующим образом: «Какое из предложенных слов/словосочетаний Вы считаете предпочтительным для употребления?». При этом респондентам предлагалось выбрать один из синонимов, являющихся единицами геймерского жаргона: *ФПС / кадр в секунду*; *баннихоп / распрыжка*; *ачивка / достижение*. Отметим, что в данных синонимических парах одна единица представляет собой новейшее заимствование из английского языка, имеющее окказиональный характер, а другая является либо исконно русским словом (иногда также окказиональным), либо заимствованной единицей, давно вошедшей в русский язык и потому хорошо узнаваемой.

Теоретическую базу исследования составляют работы, посвящённые анализу основных характеристик сообщества геймеров (Елютина, Неруш, 2023; Седых, 2020; Yee, 2016), рассмотрению жаргона в целом и геймерского жаргона в частности (Воронцова, Алдухов, 2023; Горшков, 2006; Котцова, 2023; Кочелаева, 2025;

Попова, 2022; Смирнов, Жилина, 2021; Ensslin, 2011), а также специфики заимствований (Крысин, 1996). Полезными для нашего исследования оказались труды, в которых описываются близкие разновидности жаргона: молодёжный и компьютерный (Дьяков, 2015; Кудинова, 2011). При рассмотрении лингвоэкологического аспекта геймерского жаргона мы опирались на работы, посвящённые изучению закономерностей функционирования англицизмов в современном русском языке, а также их восприятия его носителями (Файзиева, 2024).

Для проведения комплексного исследования специфики интерпретации структурно-семантических особенностей единиц геймерского жаргона его носителями в данной статье применяются экспериментальные методы, в том числе опрос, нацеленный на выявление представлений геймеров о языковых характеристиках данного жаргона, контекстуальный анализ, предполагающий определение семантического своеобразия жаргонных элементов в лексиконе информантов, а также лингвоэкологический анализ, связанный с установлением языковых предпочтений опрошенных игроков относительно исконных единиц / хорошо освоенных заимствований, с одной стороны, и окказиональных неоанглицизмов, с другой.

Практическая значимость исследования состоит в возможности использования полученных результатов в различных областях: в процессе вузовского преподавания лингвистических дисциплин (таких как социолингвистика, современный русский язык, функциональная стилистика и др.); в области лексикографии и в переводческой практике; в сфере маркетинга (например, для создания таргетированной рекламы или проведения успешной PR-кампании) и т. д.

Обсуждение и результаты

Если молодёжная субкультура постоянно обновляется в силу того, что её носители попросту становятся старше и сменяются новым поколением, то сообщество геймеров зачастую включает взрослых людей, и это придаёт данной группе некоторое постоянство. Однако необходимо помнить, что жаргон геймеров относится к языковому субстандарту, и поэтому он естественным образом предрасположен к относительной неустойчивости используемых в нём элементов. Этому способствует не только отсутствие нормы, но и то, что порог вхождения новых игроков в данное сообщество является довольно низким, и это обстоятельство увеличивает степень вариативности языковых единиц. Кроме того, в геймерский жаргон проникает большое количество заимствований, причём чаще всего не в результате официального перевода соответствующих наименований, а через повседневное общение игроков. В целом, заимствований в жаргоне геймеров довольно много, поскольку он характеризуется открытостью (Смирнов, Жилина, 2021, с. 134).

Результаты опроса подтверждают данные об основополагающих характеристиках современного геймерского жаргона в русском языке, к настоящему времени выявленных рядом лингвистов (Горшков, 2006; Котцова, 2023; Кочелаева, 2025; Попова, 2022). Так, ответы на вопрос «Если Вы увлекаетесь видеоиграми, то игры каких жанров предпочитаете?» демонстрируют неустойчивость некоторых наименований жанров видеоигр, например, РПГ. Данное название представляет собой аббревиатуру, которая в русском языке не имеет расшифровки, так как заимствована методом транслитерации (*RPG, role-playing game*), при этом семантика исходной единицы сохраняется: «жанр игр, предполагающий возможность сыграть роль». Респондентов, использовавших эту аббревиатуру (в качестве самостоятельного наименования или в составе более сложной единицы), можно разделить на несколько групп.

Представители первой подгруппы употребляют англоязычную аббревиатуру, зачастую – в открытых ответах, например: *Rpg, пошаговые стратегии; MMORPG; action-adventure с открытым миром и элементами RPG; МОБА, MMORPG, action-rpg; Рогалик, rpg, jrpg, метроидвания, соулс серия, соулс лайк, симулятор выживания, песочница; RPG; симулятор, детектив, хоррор, rpg; RPG, головоломки, игры с сюжетом; RPG, песочницы* (здесь и далее сохранена авторская орфография и пунктуация). Представители второй подгруппы используют аббревиатуру, транслитерированную на русский (как и в предыдущем случае, иногда в составе словосочетаний): *РПГ, онлайн; Png и визуальные новеллы; Шутеры, РПГ с открытым миром, хорроры, гонки; мморpg; РПГ; png; Png*. Наконец, респонденты могут обращаться к обоим вариантам написания: *Immersive sim, классические png, метроидвания, action rpg, разного рода изометрия, японские png*. Обратим внимание и на вариативность названий поджанров: *jrpg и японские png*.

Разнообразие способов записи данной лексической единицы респондентами заключается не только в выборе между латиницей и кириллицей. По правилам русского языка данная аббревиатура должна фиксироваться заглавными буквами, как и в английском языке, однако мы видим, что не все информанты записывают рассматриваемую единицу таким образом: в одних случаях заглавной является лишь первая буква в аббревиатуре, в других вообще не используются прописные буквы. Схожая картина наблюдается и в названиях игр, которые привели в своих ответах отдельные респонденты: *в основном бегаю в генишине/хсп; Та же Мафия 1 может затянуть любого; раньше играла в Minescraft; Королевская битва (PUBG)*. Указанные особенности написания не являются специфичными для опрошенных нами информантов, а соответствуют более широкой тенденции в сфере геймерского жаргона, о которой пишет, например, А. Р. Попова. Исследователь отмечает неустойчивость орфографии в жаргоне геймеров, связанную, среди прочего, с особым использованием заглавных или строчных букв и словообразованием на базе иноязычных слов и словосочетаний (Попова, 2022, с. 397-399).

Как мы видим, для жаргона геймеров в целом характерна неустойчивость формальной стороны используемых в нём языковых единиц. При этом масштабы индустрии видеоигр таковы, что огромное сообщество разделяется на отдельные группы фанатов конкретной игры, каждая из которых имеет возможность сформировать

свои обозначения для тех или иных игровых реалий. О данной проблеме и её влиянии на языковые особенности жаргона геймеров пишет Е. Е. Котцова (2023, с. 49), обращая внимание на неоднородный состав сообщества геймеров, его внутреннее деление. Основываясь на описанных фактах, можно предположить, что не все единицы анализируемого жаргона одинаково знакомы каждому геймеру. Именно поэтому при составлении опросника мы включили в него пункты, связанные с единицами, которые, по нашему предположению, имеют разную степень узнаваемости и которые респонденты должны были (по возможности) разъяснить: *катка*, *НПС*, *туман войны* и *роуглайк*. Данные сленгизмы были отобраны нами с опорой на посты и комментарии в телеграм-каналах видеоигровой направленности: IGM (<https://t.me/igmtv>), IXBT Games | Короче (<https://t.me/ixbtgames>), StopGame.ru (<https://t.me/stopgameru>), Пекарня (<https://t.me/+VluvvPWhb-mR4BRq>). Включение именно этих единиц было обусловлено следующими факторами:

1) *катка* («ограниченный по времени сеанс игры») – слово, распространённое и вне сообщества геймеров: так, портал «Грамота.ру» в январе текущего года сообщил о совместном исследовании LiveDune и Санкт-Петербургского государственного университета, в результате которого были выявлены наиболее часто употребляемые слова интернет-сленга, в их число вошла и лексема *катка* («Чушпан» забыт..., 2025);

2) аббревиатура *НПС* («неигровой персонаж») тоже нередко встречается вне игрового контекста для обозначения непримечательного человека;

3) словосочетание *туман войны* («игровая механика, скрывающая от игрока область карты»), хотя и приобрело новое значение в жаргоне геймеров, изначально было военным термином; подчеркнём, что эта механика используется далеко не во всех играх;

4) лексема *роуглайк* представляет собой элемент жаргона геймеров в чистом виде. Это название жанра видеоигры, причём произошедшее от её наименования: *Rogue + like* – «похожий на игру “Rogue”».

Только двое респондентов не смогли объяснить, что значит слово *катка*. Наиболее частое определение, данное участниками опроса, – «игровой сеанс / матч / раунд / сессия / партия» (67,1%); респонденты нередко подчёркивали единичность катки как акта и её ограниченность во времени, а также связь слова с соревновательными играми. Другие давали более широкое определение, например: *Определённый уровень с заданиями, который нужно пройти; один непрерывный сеанс видеоигры; Процесс игры от начала и до конца; Процесс игры, ограниченный по количеству времени.*

Аббревиатура *НПС* оказалась в значительной степени менее узнаваемой для опрошенных геймеров: 18,4% респондентов не представили её определения, интерпретация же её семантики другими информантами (2,6%) не связана со значением этой единицы в жаргоне геймеров: *Базовый человек, ничем не выделяющийся; индекс потребительской деятельности.* Другие участники опроса (67,1%) дали разнообразные определения, которые можно свести к одному: «персонаж игры, не находящийся под контролем игрока». Ещё 3,9% респондентов истолковали значение данной аббревиатуры как «второстепенный персонаж».

Словосочетанию *туман войны* не смогли дать определение 57,9% опрошенных нами игроков. Тем не менее часть информантов (25%) понимает под ним особую игровую механику, скрывающую от игрока часть карты. Поскольку оба компонента данного словосочетания являются исконными, а значит, семантика каждого из них сама по себе узнаваема, ряд участников опроса провели ассоциацию с военными действиями и неизвестностью, например: *«затишье перед бурей» как то так; Может быть момент когда надвигается война, вот-вот начнется война. Может быть такая мрачная атмосфера: затяжная, долгая длительная война; не ясно, пасмурно, туманно; Не знаю такое словосочетание, связано с неоднозначностью катки в шутере?; Начало сражения; недостоверная информация; Психологическая обстановка во время войны.*

Самой сложной для понимания и интерпретации респондентами, как и предполагалось, оказалась четвертая лексическая единица – *роуглайк*: 61,8% участников опроса не дали ответа вообще или указали, что не знают такого слова. При этом 26,3% респондентов верно определили семантику данной единицы и указали основные характеристики обозначаемого ею жанра: случайная генерация локаций, а также высокая реиграбельность, которую обеспечивают постоянные смерти игрового персонажа (после каждой он возвращается в самое начало пути). Некоторые респонденты, не знавшие точного определения слова, попытались проанализировать отдельные его части, сопоставив их со знакомыми им английскими или русскими словами: *Предполагаю, что связано с чем-то тяжелым (от слов rough like); Рогаый лайк; Что-то связанное с озером.*

Наконец, при отборе лексем для анализа мы обратили внимание на существование синонимических пар, в которых одна единица представляет собой новейшее заимствование из английского языка, имеющее окказиональный характер (*ФПС*, *банниоп*, *ачивка*), а другая является либо исконно русским словом, иногда также окказиональным (*достижение*, *распрыжка*), либо единицей заимствованной, но давно вошедшей в русский язык и потому хорошо узнаваемой (*кадр в секунду*). Сосуществование таких пар заставляет задуматься над тем, какая из единиц является предпочтительной для игроков: заимствованная или исконная. Решение данного вопроса открывает выход в сферу лингвоэкологии. Г. В. Файзиева указывает на неоднозначную природу заимствований: с одной стороны, они выступают материалом для развития языка, с другой стороны, «наблюдается избыток иностранных заимствований» (2024, с. 76); см. также работу (Киселева, Плешанова, Тодосиенко, 2021, с. 1912). Данная проблема особенно актуальна в отношении жаргона геймеров: почти каждое слово в нём является заимствованием, как правило, из английского.

Результаты проведённого нами опроса показывают, что в паре *ФПС* – *кадр в секунду* респонденты предпочитают первую единицу (71,1%), несмотря на то что она является калькой с английского (*FPS*) и не имеет какой бы то ни было расшифровки в русском языке; возможно, в данном случае решающим является то, что аббревиатура *ФПС* обозначает технический показатель.

В вопросе о паре *баннихоп* – *распрыжка* ответы разделились практически поровну, схожая ситуация наблюдается в паре *ачивка* – *достижение*. В первом случае респонденты чуть чаще выбирают лексему *распрыжка* (51,3%), чему может способствовать ясность семантики данной единицы по сравнению с синонимичным заимствованием, а во втором случае мы видим обратное (слово *ачивка* выбрали 52,6% респондентов), и это, возможно, связано с тем, что слово *ачивка* короче лексемы *достижение*. Таким образом, результаты опроса показывают, что выбор той или иной единицы из пар синонимов является для игроков неоднозначным: в одних случаях предпочтительным оказывается окказиональный неоанглицизм, в других – исконная или давно освоенная заимствованная единица. Именно поэтому результаты проведенного опроса в определенной мере свидетельствуют о том, что оценка геймерского жаргона с лингвоэкологической точки зрения не должна быть исключительно негативной: во-первых, параллельно с заимствованными лексемами существуют синонимичные русскоязычные соответствия; во-вторых, многие геймеры выбирают именно вторые. Этим определяется необходимость дальнейшего, более масштабного, исследования геймерского жаргона с обращением к его коммуникативному аспекту, связанному с особенностями употребления данных единиц в речи представителей видеоигрового сообщества.

Заключение

Таким образом, мы приходим к следующим выводам. Результаты проведенного нами опроса свидетельствуют о том, что в лексиконе респондентов единицы геймерского жаргона отличаются большой вариативностью в формах графического выражения: так, информанты нередко смешивают латиницу и кириллицу, нарушают правила написания аббревиатур. Кроме того, не все исследуемые единицы в равной степени знакомы каждому опрошенному нами представителю видеоигрового сообщества. Наиболее широко распространённые наименования, известные даже за пределами самого комьюнити (например, *катка*), узнаются почти всеми респондентами, в то время как слова, имеющие узкое, специфическое применение, оказываются менее знакомыми. Несмотря на большое количество заимствований, в лексиконе опрошенных нами геймеров существуют синонимические пары, в которых один из элементов является русским словом или, по крайней мере, давно вошедшим в язык заимствованием. Как показал опрос, проблема выбора между исконными / хорошо освоенными заимствованиями, с одной стороны, и окказиональными неоанглицизмами, с другой, не имеет однозначного решения для игроков, несмотря на широкое распространение лексики иноязычного происхождения в геймерском жаргоне.

К перспективам дальнейшего научного изыскания применительно к рассматриваемой проблематике можно отнести, во-первых, анализ особенностей функционирования единиц геймерского жаргона в коммуникации его носителей, в ходе чего могут быть использованы данные, полученные в результате проведенного нами опроса; во-вторых, исследование динамики данного вида жаргона, что, в свою очередь, может быть полезно для изучения как процессов заимствования в современном русском языке (в том числе в рамках субстандартных образований), так и для более глубокого рассмотрения его актуального состояния с лингвоэкологической точки зрения.

Материалы исследования | Research materials

1. «Чушпан» забыт, «краш» стабилен: какие сленговые слова были популярны в соцсетях в 2024 году // Портал «Грамота.ру». 16.01.2025. <https://gramota.ru/journal/novosti-i-sobytiya/kakie-slengovye-slova-byli-populyarny-v-sotssetyakh-v-2024-godu>

Источники | References

1. Воронцова Ю. А., Алдухов А. Ю. Лексика геймеров в английском и русском языках // Ученые записки Крымского федерального университета имени В. И. Вернадского. Филологические науки. 2023. Т. 9 (75). № 2.
2. Горшков П. А. Сленг хакеров и геймеров в Интернете: автореф. дисс. ... к. филол. н. М., 2006.
3. Дьяков А. И. Статика и динамика англицизмов в системе русского языка: многоаспектное лингвистическое моделирование: дисс. ... д. филол. н. Омск, 2015.
4. Елютина М. Э., Неруш А. А. Гендерные аспекты игровых практик у молодежного сегмента российской аудитории компьютерных игр // Известия Саратовского университета. Новая серия. Серия: Социология. Политология. 2023. Т. 23. Вып. 1.
5. Киселева Л. А., Плешанова М. А., Тодосиенко З. В. Проблема квалификации лексических инноваций в родственных языках (на примере русской и болгарской экономической терминологии) // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2021. Т. 14. Вып. 6. <https://doi.org/10.30853/phil210270>
6. Котцова Е. Е. Языковые особенности жаргона геймеров // Экология языка и речи: материалы X Международной научной конференции / науч. ред. А. Л. Шарандин; отв. за выпуск Т. А. Дьякова. Тамбов, 2023.
7. Кочелаева И. С. Лексикон молодежной субкультуры в лингвокультурологическом словарном описании (на материале интернет-СМИ для геймеров) // Вестник Северного (Арктического) федерального университета. Серия «Гуманитарные и социальные науки». 2025. № 25 (3).

8. Крысин Л. П. Иноязычное слово в контексте современной общественной жизни // Русский язык конца XX столетия (1985–1995) / отв. ред. Е. А. Земская. М., 1996.
9. Кудинова Т. А. Языковой субстандарт: социолингвистические, лингвокультурологические и лингвопрагматические аспекты интерпретации: дисс. ... д. филол. н. Нальчик, 2011.
10. Попова А. Р. «Словарь компьютерно-геймерского жаргона» как источник многоаспектного изучения новейшей лексики и фразеологии // Лингвостилистика. Лингвопоэтика. Лингводидактика: сб. науч. ст., посвящённый 100-летию со дня рождения д-ра филол. наук, проф., акад. РАО Н. М. Шанского. М., 2022.
11. Седых И. А. Индустрия компьютерных игр. 2020. <https://dcenter.hse.ru/data/2020/07/27/1599127653/Индустрия%20компьютерных%20игр-2020.pdf>
12. Смирнов П. С., Жилина Ю. С. Перевод сленга хакеров и геймеров с английского и немецкого языков на русский // Вестник Шадринского государственного педагогического университета. 2021. № 3 (51).
13. Файзиева Г. В. Экология языка vs прогресс: междисциплинарный подход // Вестник Калмыцкого университета. 2024. № 2 (62).
14. Ensslin A. The Language of Gaming. Basingstoke – N. Y.: Palgrave Macmillan, 2011.
15. Yee N. 7 Things We Learned About Primary Gaming Motivations from Over 250,000 Gamers. 2016. <https://web.archive.org/web/20250312000056/https://quanticfoundry.com/2016/12/15/primary-motivations/>

Информация об авторах | Author information

RU**Киселева Лариса Айратовна¹**, д. филол. н., проф.**Леготина Александра Эмильевна²**¹ Самарский национальный исследовательский университет имени академика С. П. Королёва² Уфимский университет науки и технологий**EN****Larisa Ayratovna Kiseleva¹**, Dr**Aleksandra Emilevna Legotina²**¹ Samara National Research University² Ufa University of Science and Technology¹ larisakiseleva2015@yandex.ru, ² lilsnakequeen@gmail.ru

Информация о статье | About this article

Дата поступления рукописи (received): 15.07.2025; опубликовано online (published online): 25.08.2025.

Ключевые слова (keywords): русский язык; субстандарт; жаргон геймеров; англоязычные заимствования; лингвоэкология; Russian language; substandard; gamer jargon; English-language borrowings; linguistic ecology.