

Научная статья

УДК 81'373

DOI: 10.47475/1994-2796-2026-508-2-103-110

ОСНОВНЫЕ ПРИЁМЫ ЯЗЫКОВОЙ ИГРЫ В ЖАРГОНЕ ГЕЙМЕРОВ (на примере имён собственных)

Лариса Айратовна Киселева^{1✉}, Александра Эмильевна Леготина²

¹ Самарский национальный исследовательский университет имени академика С. П. Королёва, Самара, Россия, larisakiseleva2015@yandex.ru, 0000-0002-4875-6435

² Уфимский университет науки и технологий, Уфа, Россия, lilsnakequeen@gmail.ru.

Аннотация. На примере имен собственных комплексно описываются основные приемы языковой игры в жаргоне геймеров. Актуальность исследования обусловлена тем, что видеоигры оказывают значительное влияние на современную культуру и процессы коммуникации, в связи с чем данный феномен требует глубокого осмысления с опорой на новейшие лингвистические идеи. Авторами определены причины трансформации имен собственных в рамках геймерского жаргона, проведена классификация рассматриваемых единиц в зависимости от сферы номинации, выявлены приемы, с помощью которых реализуется языковая игра в данном виде жаргона. Научная новизна работы заключается в том, что в ней на примере имен собственных целостно описана специфика языковой игры в жаргоне геймеров, а также ее причины и закономерности. В результате исследования выявлено, что принципы, в соответствии с которыми осуществляется языковая игра в анализируемом виде жаргона, носят системный характер и обуславливаются культурными установками видеоигрового сообщества. Кроме того, на примере имен собственных определены основные причины активного использования языковой игры в геймерском жаргоне, в числе которых необходимость адаптации заимствованных единиц и иммерсивность самих видеоигр, а также охарактеризованы приемы языковой игры: перевод имени собственного с намеренным искажением изначального смысла; использование русского слова на основе его фонетической близости к английскому имени собственному; образование уменьшительно-ласкательных форм имени собственного.

Ключевые слова: русский язык, жаргон геймеров, языковая игра, имена собственные, заимствования

Для цитирования: Киселева Л. А., Леготина А. Э. Основные приёмы языковой игры в жаргоне геймеров (на примере имён собственных) // Вестник Челябинского государственного университета. 2026. № 2 (508). С. 103–110. DOI: 10.47475/1994-2796-2026-508-2-103-110.

Original article

MAIN TECHNIQUES OF LANGUAGE PLAY IN THE JARGON OF GAMERS (Based on Proper Names)

Larisa A. Kiseleva^{1✉}, Aleksandra E. Legotina²

¹ Samara National Research University, Samara, Russia, larisakiseleva2015@yandex.ru, 0000-0002-4875-6435

² Ufa University of Science and Technology, Ufa, Russia, lilsnakequeen@gmail.ru

Abstract. Using proper nouns as an example, this article comprehensively describes the key techniques of language play in gamer jargon. The relevance of this study lies in the fact that video games have a significant impact on contemporary culture and communication processes, requiring a thorough understanding of this phenomenon based on the latest linguistic insights. The authors identify the reasons for the transformation of proper nouns within gamer jargon, classify the units under consideration based on their scope, and identify the techniques used to implement language play in this type of jargon. The scientific novelty of this work lies in its comprehensive description of the specifics of language play in gamer jargon, as well as its causes and patterns, using proper nouns as an example. The study revealed that the principles by which language play is implemented in this type of jargon are systemic and shaped by the cultural attitudes of the video game community. Furthermore, using proper names as an example, the main reasons for the active use of language play in gaming jargon are identified, including the

need to adapt borrowed units and the immersive nature of video games themselves. Techniques of language play are also characterized: the translation of a proper name with a deliberate distortion of the original meaning; the use of a Russian word based on its phonetic proximity to an English proper name; and the formation of diminutive forms of a proper name.

Keywords: Russian language, jargon of gamers, language play, proper names, borrowings

For citation: Kiseleva LA, Legotina AE. Main Techniques of Language Play in the Jargon of Gamers (Based on Proper Names). *Bulletin of Chelyabinsk State University*. 2026;(2(508):103-110. (In Russ.). DOI: 10.47475/1994-2796-2026-508-2-103-110.

Введение

Видеоигры оказывают значительное влияние на современную культуру и процессы коммуникации, в связи с чем данный феномен требует глубокого осмысления с опорой на новейшие лингвистические идеи. В настоящее время компьютерные игры продолжают ассоциироваться с молодежью (школьниками и студентами), однако видеоигровое сообщество формируется и за счет множества взрослых людей, обладающих определенным профессиональным и социальным статусом. Соответственно, разные поколения геймеров взаимодействуют друг с другом в особой виртуальной среде, которая их уравнивает, а не разделяет. Помимо этого, в коммуникации геймеров отражаются более общие тенденции, связанные с репрезентацией установок народной смеховой культуры в современной речевой практике. Всё это создаёт условия для активного использования элементов языковой игры в жаргоне геймеров. Именно поэтому обращение к анализу данного явления представляется нам вполне востребованным и необходимым. Цель данного исследования — комплексно охарактеризовать основные приемы языковой игры, используемые в современном жаргоне геймеров.

Для достижения обозначенной цели исследования необходимо выполнить следующие задачи:

- выявить имена собственные, созданные в рамках геймерского жаргона;
- установить причины трансформации указанных единиц в данном виде жаргона;
- провести классификацию рассматриваемых имен собственных в зависимости от сферы номинации;
- систематизировать приемы языковой игры, характерные для жаргона геймеров.

В качестве объекта исследования выступают элементы языковой игры, связанной с именами собственными, в современном геймерском жаргоне.

Теоретической базой исследования стали работы М. Э. Елютиной, А. А. Неруша [6], И. А. Седых [10], К. Джеффри, Г. М. Никитина [14], Н. Ий [16], посвященные анализу основных характеристик со-

временного сообщества геймеров. Кроме того, нами учитывались работы А. А. Анашкиной [1], Е. А. Беспаловой, Д. С. Давыдова [5], И. С. Кочелавой [7], А. Энслин [13], в которых определяются важнейшие черты геймерского жаргона и описывается его языковая специфика. Полезными для рассмотрения специфики языковой игры, представленной в жаргоне геймеров, оказались исследования А. Б. Антоновой [2], Е. Л. Ачиловой, И. А. Регушевой [3], В. Е. Щербиной [12], которые касаются особенностей создания новой лексики в рамках данного жаргона. Установлению внеязыковых факторов, влияющих на процесс и результат языковой игры в геймерском жаргоне, способствовали работы Т. А. Кудиновой [8] и В. В. Химики [11], в которых выявляются связи субстандарта и культуры. Мы опирались также на труды М. М. Бахтина, посвященные определению основополагающих характеристик народной смеховой культуры [4].

Практическая значимость исследования заключается в том, что его результаты могут быть использованы в различных сферах: в компьютерной лингвистике (например, для улучшения алгоритмов обработки естественного языка, используемых для модерации форумов и чатов видеоигровой направленности); в преподавании лингвистических дисциплин (таких как современный русский язык, социолингвистика, лингвокультурология, теория дискурса и др.); в сфере маркетинга (например, в целях создания таргетированной рекламы, реализации нейминговых стратегий, а также осуществления успешных PR-кампаний). Кроме того, сделанные нами выводы могут быть полезны для оптимизации деятельности видеоигровых компаний и киберспортивных организаций.

Материалы и методы исследования

Материалом исследования являются посты и комментарии в телеграм-каналах видеоигровой направленности «StopGame.ru»¹, «IGM»², «IXBT

¹ StopGame.ru. URL: <https://t.me/stopgameru> (дата обращения: 08.11.2025).

² IGM. URL: <https://t.me/igmtv> (дата обращения: 08.11.2025).

Games | Короче»³, «Пекарня»⁴; статьи, видеоролики и комментарии пользователей к ним на сайтах <https://dtf.ru>⁵, www.hoyolab.com⁶, в телеграм-каналах «VG – Видеоигры/Двач»⁷, в группах социальной сети «ВКонтакте» «драгонага чота глаголит»⁸, «1С Интерес»⁹, на площадке Steam¹⁰. Общий объем проанализированного материала составляет 96 примеров языковой игры, представленных в 358 контекстах.

При исследовании основных приемов языковой игры, связанных с трансформацией имен собственных в жаргоне геймеров, применяются такие методы, как этимологический анализ, позволяющий установить условия и причины возникновения новых номинаций в жаргоне геймеров; словообразовательный анализ, нацеленный на рассмотрение структурных особенностей единиц геймерского жаргона; анализ словарных дефиниций, а также контекстуальный анализ, который дает возможность выявить основные семантические признаки упомянутых единиц.

Результаты исследования и их обсуждение

В силу специфической природы жаргона, в том числе обусловленной актуализацией в нем игрового начала, экспрессивность естественным образом оказывается присуща многим элементам геймерской лексики. Данная особенность характерна как для имен нарицательных, так и для имен собственных.

В видеоигровой индустрии и в сообществе геймеров сложилась традиция, согласно которой названия игр не переводятся официально; естественно, не переводятся названий студий, компаний и т. п. В связи с этим перед многими русскоязычными игроками (как, вероятно, и перед многими

другими неанглоговорящими геймерами) возникают две проблемы:

1. Первая проблема связана с произносительными особенностями указанных названий: например, произношение звука [θ], обозначаемого на письме диграфом th, вызывает большие трудности у людей, не говорящих на английском языке.

2. Вторая проблема заключается в том, что, несмотря на широкую распространенность английского языка, лишь ограниченное число его корней и, соответственно, образуемых ими слов понятны человеку, не говорящему на данном языке. В результате возникает своего рода смысловая лакуна, которую носители другого языка стремятся заполнить.

Попытки решения геймерами изложенных выше проблем, а также актуализация ими знаний об английском языке порождают особое явление — образование в рамках данного жаргона новых имен собственных, представляющих собой результат языковой игры. Данные имена можно разделить на три основные категории в зависимости от сферы номинации: названия игровых студий и имена разработчиков; названия игр; имена персонажей.

Названия игровых студий и имена разработчиков. В этом случае чаще всего используются транслитерация и транскрипция (здесь и далее авторская орфография и пунктуация сохранена): *вк плей* (VK Play — российское игровое подразделение компании VK), *капком* (Capcom — японская корпорация, занимающаяся разработкой и изданием компьютерных видеоигр), *нинтендо* (Nintendo — японская транснациональная корпорация, разрабатывающая видеоигры и игровые системы). В то же время в рамках геймерского жаргона активно реализуется языковая игра, в результате которой имена собственные преобразуются разными способами. Так, новое название может возникнуть на основе перевода оригинальной номинации. Например, наименование студии «Blizzard» переводится как *метель*, поэтому в жаргоне геймеров студия может обозначаться однокоренной уменьшительно-ласкательной формой *метелица*: «20–21 февраля компания Blizzard провела Blizzconline 2021. Нам рассказали о том, что нового компания приготовила для поклонников World of Warcraft Shadowlands и Classic, как именно “Метелица” порадует поклонников серии Diablo и, в особенности, старожил серии»⁹.

Еще один пример в данной категории имен собственных — *Bethesda* (американская компания, занимающаяся разработкой компьютерных игр).

³ IXBT Games | Короче. URL: <https://t.me/ixbtgames> (дата обращения: 10.11.2025).

⁴ Пекарня. URL: <https://t.me/+VIuvvPWb-mR4BRq> (дата обращения: 09.11.2025).

⁵ DTF. URL: <https://dtf.ru/> (дата обращения: 10.11.2025).

⁶ Hoyolab. URL: <https://www.hoyolab.com/home> (дата обращения: 08.11.2025).

⁷ VG/Двач. URL: <https://t.me/ru2chvg> (дата обращения: 08.11.2025).

⁸ драгонага чота глаголит. URL: <https://vk.com/makersbreath> (дата обращения: 09.11.2025).

⁹ 1С Интерес. URL: https://vk.com/interes_1c (дата обращения: 10.11.2025).

¹⁰ Steam. URL: <https://store.steampowered.com> (дата обращения: 09.11.2025).

Данное название трансформируется на основе фонетической близости с уже существующим русским словом *беседка*: «После покупки у *Беседки* появятся деньги и ресурсы, а значит, мы можем ожидать либо новые продукты, либо продолжения старых»¹¹. Кроме того, от данной лексической единицы, как и от других подобных имен собственных, может образовываться прилагательное: «Очередной *беседковский* иммерсивсим (или то, что выглядит как очередной иммерсивсим) провалился»¹².

Как и в случае с именами нарицательными, в сфере имен собственных языковая игра нередко используется для выражения эмоций носителями жаргона [9, с. 116]. В качестве примера приведем фамилию разработчика видеоигры Х. Миядзаки: «*Бабадзаки* в очередной раз поставил свой конвейер»¹³; «*Батл* рояль от *бабадзаки*»¹⁴. Эмоциональная окрашенность может быть резко негативной: «*Кукман* анонсировал свою очередную сою»¹⁴ (фамилия *Дракмани* + оскорбление *куколд* — ‘участник фетишистской сексуальной практики’); «*Фуфу*, без открытого мира и впараша плей, нет, спасибо, лучше уж в курвака побегать или *kcd*»¹¹: «VK Play» + прост. *параша* — ‘сосуд для испражнений в тюремной камере’¹⁵. Последний пример демонстрирует то, как аналогичное изменение происходит и с названием игры «*Ведмак*», при этом используется польский вульгаризм *kurwa*. Подробнее эта единица будет рассмотрена далее.

Названия игр. Помимо рассмотренных в предыдущем параграфе примеров обычной транслитерации имен собственных, встречается искаженная транслитерация, например названия серии «*Dragon Age*» — *драгонага*. Данная единица имеет большое распространение: так, в социальной сети «ВКонтакте» одно из крупных сообществ, посвященных играм серии, носит имя «*драгонага чота глаголит*»¹⁶.

¹¹ VG/Двач. URL: <https://t.me/ru2chvg> (дата обращения: 08.11.2025).

¹² Пекарня. URL: <https://t.me/+VIuvvPWwhb-mR4BRq> (дата обращения: 09.11.2025).

¹³ Hoyolab. URL: <https://www.hoyolab.com/home> (дата обращения: 08.11.2025).

¹⁴ IXBT Games | Короче. URL: <https://t.me/ixbtgames> (дата обращения: 10.11.2025).

¹⁵ Грачёв М. А., Мокиенко В. М. Русский жаргон: историко-этимологический словарь. М.: АСТ-Пресс Книга, 2009. 336 с.

¹⁶ *драгонага чота глаголит*. URL: <https://vk.com/makersbreath> (дата обращения: 09.11.2025).

Другой способ заключается в намеренно невразумительном, шутовском переводе. Так, например, трансформируется название игры «*The Legend of Zelda: Breath of the Wild*»: «*Даже в Дыхание Дичи можно было закопаться в лор с головой*»¹⁷. Слово *wild* в названии игры может переводиться как «дикий» или «дебри»; в данном случае носитель жаргона намеренно использует слово *дичь*, причем в его разговорном значении — ‘нелепость, вздор, чепуха’¹⁸.

Интересно, что подобной трансформации подвергаются даже те названия, которые обозначают «географические» объекты во внутриигровом мире. Тем не менее носители жаргона геймеров, хотя и понимают данные слова, придают им дополнительные смыслы, изначально не характерные для них. Например, название *Мура в винт* — это искаженный подзаголовок третьей части серии «*The Elder Scrolls*», «*Morrowind*», и одновременно названия вымышленной провинции Морровинд, где разворачиваются события игры. Похожие шуточные искажения возникают по отношению к другим номерным частям серии, также названным в честь вымышленных локаций: «*Daggerfall*» — *Баггерфолл* (*баг* — ошибка в работе программы), «*Oblivion*» — *Подливион*, «*Skyrim*» — *Скурим*; «*Morrowind*» из-за схожести букв *w* и *ш* иногда называют *Моррошиндом*. Такая трансформация способствует снижению пафосности, присущей перечисленным играм.

Как мы отметили выше, в рамках геймерского жаргона наблюдается взаимодействие не только английского и русского языков. Так, серия игр «*The Witcher*» от польских разработчиков из «CD Project Red» открыла возможности для взаимодействия русского и польского языков в рамках геймерского жаргона: название серии, переведённое на русский («*Ведмак*»), объединилось с известным вульгаризмом *kurwa*: «*Фуфу*, без открытого мира и впараша плей, нет, спасибо, лучше уж в курвака побегать или *kcd*»¹¹ (ср. пол. *kurwa* ‘*kobieta oddająca się mężczyznom za pieniądze; prostytutka*’¹⁹ — «женщина, отдающаяся мужчинам за деньги; проститутка» [перевод с польского языка наш. — Л. К., А. Л.]. Связь именно с польским вульгаризмом мы проводим на основании того, что, во-первых, игра по происхождению польская

¹⁷ StopGame.ru. URL: <https://t.me/stopgameru> (дата обращения: 08.11.2025).

¹⁸ Кузнецов С. А. Большой толковый словарь русского языка. СПб.: Норинт, 2000. 1536 с.

¹⁹ Nowy słownik języka polskiego / Redakcja naukowa Bogusław Dunaj. Warszawa: WILGA, 2005. 900 s.

(она создана польской студией-разработчиком, основана на романах польского писателя и тесно связана с польской культурой), во-вторых, в последние годы определенную популярность в Интернете (в том числе в русскоязычной его части) приобрели мемы с использованием данного вулгаризма (например, мем «Bobr, kurwa»). С учетом этой информации именно такая версия происхождения рассматриваемой лексической единицы представляется нам наиболее вероятной.

Имена персонажей. Заметим, что имена собственные изменяются и в англоязычном геймерском жаргоне. Так, организация «British Esports» приводит несколько примеров в словарице, составленном для многопользовательской игры «Overwatch» [15]: *Wrecking Ball — Ball, Hammond, Ham или Hamster; Brigitte — Brig; Ramattra — Ram; Widowmaker — Widow.*

Как мы видим, имена сокращаются до одного (как правило), максимум двух слогов, что вызвано потребностью в краткости речи в момент виртуального боя. Либо имя персонажа сокращается (*Junker Queen — Queen; Reinhardt — Rein; Torbjörn — Torb; Ball, Brig, Ram, Widow*), либо происходит выпадение звука (*Winston — Winton*), либо имя заменяется другим, коротким и при этом официальным именем персонажа (*Hammond*) или прозвищем, мотивированным его внешним видом (*Hamster — ‘хомяк’²⁰, Frog — ‘лягушка’²⁰, Monkey — ‘обезьяна’²⁰*).

Схожие процессы сокращения, трансформации и замены имен собственных происходят и в русскоязычном жаргоне геймеров. Рассмотрим ряд примеров, связанных с игрой «Genshin Impact», к которой мы обращаемся, учитывая следующие критерии: 1) активность указанных процессов в коммуникации представителей данного видеоигрового сообщества; 2) соединение элементов различных культур (немецкой, китайской, японской, южноазиатских, ближневосточных и т. д.) в игровом пространстве. Комьюнити данной игры отличается повышенным интересом к проблеме изменения имен собственных в речи игроков: нередко в тематических сообществах и в социальных сетях возникают споры о необходимости изменений имен собственных, а также о том, не свидетельствует ли этот процесс о культурной апроприации и неуважении к чужой культуре.

Один из наиболее распространенных типов трансформации имени собственного в данном слу-

чае — усечение либо усечение плюс прибавление окончания *-a* (как правило, у женских персонажей), иногда с добавлением суффикса *-к-*. В отдельных случаях встречается выпадение гласной (при условии, что в начале слова стоят две гласные подряд), замена аффрикаты [ч] на щелевой звук [ш]: *Беннет — Бенья; Фишль — Фишля; Кэ Цин — Кека; Сян лин — Сянка; Гань Юй — Ганька, Ганя; Нин Гуан — Нинка, Нина; Янь фэй — Янка; Шэнь Хэ — Шэнь; Ёимия — Ёма; Яэ Мико — Мико; Скарамучча — Скарамуш, Скара; аль-Хайтам — Хайтам.* В целом, появление *-a* в конце весьма характерно для многих неизменяемых имен в речи фанатов данной игры, например: *Альбеда — Альбеба.* Таким образом, для неизменяемых имен собственных в жаргоне геймеров свойственна трансформация и включение в парадигму склонения.

Некоторые иностранные имена, очевидно, с трудом воспринимаются русскоязычными игроками. Так, выше мы привели пример трансформации имени *Нин Гуан*, обусловленной тем, что сочетание звуков [н] и [г] является нетипичным для русской фонетики. Комбинация звуков [ч] и [ж], имеющая место в имени *Чжун Ли*, также не характерна для русского языка; кроме того, отдельную сложность представляет произношение звука [ч], который в русском литературном языке всегда мягкий, в соседстве с твердым *ж*. В связи с этим в произношении и на письме возникает более простая форма этого имени — *Джун Ли*. Трудности вызывает использование имени персонажа *Ёимия*: оно может быть записано как *Йоимия* или *Еймия*.

Непривычное сочетание звуков в имени порождает новые формы. Например, комбинации согласных могут заменяться на один согласный, между двумя гласными может возникнуть третий согласный и т. д.: *Ху Тао — Хутава; Чун Юнь — Чугун; Бэй Доу — Байда; Кадзуха — Казах.*

В единичных случаях изменения имени персонажа видеоигры мотивированы его звучанием в других языках. В частности, такова пара *Цици — Чича*. Заметим, что в «Genshin Impact» доступна китайская озвучка, а видеоролики со сравнением озвучек набирают сотни тысяч просмотров; результат этого отражают трансформации, происходящие с рассматриваемым именем собственным. В китайском имени *Цици* согласные звучат как нечто среднее между русскими звуками [ц] и [ч], что повлияло на формирование имени *Чича* в русскоязычном жаргоне. Окончание, как мы видим, тоже появилось, то есть имя получило возможность изменяться по падежам.

²⁰ Cambridge Dictionary. URL: <https://dictionary.cambridge.org> (дата обращения: 10.11.2025).

Еще один регулярно встречающийся прием — замена имени персонажа прозвищем, созданным на основе какой-либо характеристики (внешний вид, используемая персонажем стихия, его биография и т. д.): *Кэйя* — *крио цыган*, *крио принц*; *Син Цю* — *синий*; *Гань Юй* — *коза*; *Чжун Ли* — *дед* и др.

Наконец, в двух зафиксированных нами случаях имя изменяется на основе внешнего сходства с уже существующими в русском языке единицами: *Кэ Цин* — *Кекцин* (на основе близости к единице *кек* (междометие, обозначающее смех) из молодежного жаргона); *Тарталья* — *Тарталетка*, *Торт*.

Своеобразная ассимиляция непривычных имен при помощи создания аналогов, звучащих так же, как и русские имена (*Нина*, *Янка*), встречается и в иных частях игрового сообщества. Так, имя и фамилия Лары Крофт, героини серии «*Tomb Raider*», не только сокращается до имени *лара*, но и трансформируется в *Ларису Ивановну*: «*Ремастеры 4–6 части Ларисы Ивановны уже анонсированы*»²¹.

По нашему мнению, все вышеописанные процессы, касающиеся имен персонажей видеоигр, обусловлены рядом причин:

1. Оригинальное имя содержит непривычное для носителя русского языка сочетание звуков и потому неудобно для произношения.
2. Оригинальное имя не изменяется по падежам.
3. Оригинальное имя не отвечает потребности в смысловой емкости вербального сообщения.

Как видим, данные причины в целом совпадают с теми, которые вызывают изменение имен собственных, обозначающих персонажей видеоигр, в английском языке. При этом отметим следующее: хотя катализатором таких трансформаций часто становится несоответствие имени собственного фонетическим законам русского языка и существующим в нем принципам благозвучия, большое влияние на описанные процессы оказывает именно языковая игра, которая позволяет снизить пафосность и приблизить персонажа к геймеру. Потребность в подобном сближении возникает, на наш взгляд, вследствие иммерсивности видеоигр, которые, будучи особым видом медиаконму-

никации, отличаются наличием очень неустойчивых, зыбких границ между персонажем истории и ее адресатом.

Заключение

Проанализированный нами материал демонстрирует, с одной стороны, высокую степень лингвокреативного потенциала, характерного для геймерского жаргона, с другой — системность принципов языковой игры, которые определяются культурными установками видеоигрового сообщества. Актуализация игрового начала, присутствующего данному жаргону, обуславливает высокую степень экспрессивности его единиц, в том числе имен собственных, которые можно классифицировать в зависимости от сферы номинации, выделив внутри три категории: названия игровых студий и имена разработчиков; названия игр; имена персонажей. К причинам активного использования языковой игры в жаргоне геймеров мы относим необходимость адаптации заимствованных (прежде всего англоязычных) единиц, а также иммерсивность самих видеоигр. Функциональная нагрузка элементов языковой игры во многих случаях связана с выражением эмоций носителями жаргона, которое обуславливает активную трансформацию заимствований. Среди основных приемов, с помощью которых реализуется языковая игра в сфере имен собственных в рамках названного жаргона, выделены такие, как намеренно неправильный, шуточный перевод; использование русского слова на основе его фонетической близости к английскому имени собственному; образование уменьшительно-ласкательных форм имени собственного.

В качестве перспектив дальнейшего исследования заявленной проблематики можно назвать систематизацию способов и средств словообразования в рамках жаргона как части субстандарта, изучение когнитивных аспектов языковой игры, анализ аналогичных процессов в других языках. Кроме того, представляет интерес рассмотрение с лингвистической и общегуманитарной точек зрения взаимосвязей современной массовой культуры и конкретных проявлений языковой игры в жаргоне геймеров, а также пересечений между субкультурой геймеров и другими современными субкультурами.

²¹ IXBT Games | Короче. URL: <https://t.me/ixbtgames> (дата обращения: 10.11.2025).

Список источников

1. Анашкина А. А. Новая субкультура: геймеры и их влияние на словарный состав русского языка // *Язык и культура как национальное достояние в поликультурной среде*. Ставрополь : Изд-во СКФУ, 2019. С. 222–225.

2. 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, № 4. С. 17–27.
3. Ачилова Е. Л., Регушевская И. А. Гибридные глагольные образования в сленге русскоязычных геймеров // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Русская филология. 2019. № 5. С. 325–332.
4. Бахтин М. М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. М. : Художественная литература, 1990. 543 с.
5. Беспалова Е. А., Давыдов Д. С. Особенности сленга игровой журналистики на примере отечественного журнала «Игромания» // Современные тенденции исследований в языкознании, литературоведении и журналистике. Курск : Юго-Западный государственный университет, 2024. С. 13–19.
6. 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. С. 4–13.
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). С. 59–66.
8. Кудинова Т. А. Субстандарт как составная часть общественной культуры // Наука и современность. 2010. № 2–3. С. 120–125.
9. Петросян М. М., Киселева Л. А. Специфика репрезентации категории эмотивности в русско- и англоязычном медиамедицинском дискурсе (на материале блогов врачей) // Terra Linguistica. 2024. Т. 15, № 4. С. 109–122.
10. Седых И. А. Индустрия компьютерных игр 2020 / Институт «Центр развития» НИУ «Высшая школа экономики», 2020. 74 с.
11. Химик В. В. Поэтика низкого, или Просторечие как культурный феномен. СПб. : Филологический факультет СПбГУ, 2000. 272 с.
12. Щербина В. Е. Язык геймеров как компонента молодежного сленга // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2018. № 3 (81). Ч. 2. С. 395–398.
13. Ensslin A. The Language of Gaming. N. Y. : Palgrave Macmillan, 2011. 226 p.
14. Geoffrey K., Nikitin G. M. Formation of the Gamer Subculture in the Information Age // Epomen Scientific Journal. 2020. No. 40. P. 24–31.
15. Green B.-H. Game Jargon — Overwatch. URL: <https://britishesports.org/the-hub/guides/game-jargon-overwatch/> (дата обращения: 09.11.2025).
16. Yee N. 7 Things We Learned About Primary Gaming Motivations From Over 250,000 Gamers. URL: <https://quanticfoundry.com/2016/12/15/primary-motivations/> (дата обращения: 10.11.2025).

References

1. Anashkina AA. Novaya subkul'tura: geĭmery i ikh vliyanie na slovarnyĭ sostav russkogo yazyka = The new subculture: gamers and their influence on the vocabulary of the Russian language. *Yazyk i kul'tura kak natsional'noe dostoyanie v polikul'turnoi srede*. Stavropol', Izd-vo SKFU; 2019. Pp. 222–225. (In Russ.).
2. Antonova AB. Yazykovye mekhanizmy sozdaniya novoĭ leksiki v russkom yazyke (na primere slenga geĭmerov) = Linguistic mechanisms for creating new vocabulary in the Russian language (on the example of gamer slang). *Vestnik Permskogo universiteta. Rossiiskaya i zarubezhnaya filologiya*. 2024;16(4):17-27. (In Russ.).
3. Achilova EL, Regushevskaya IA. Gibridnye glagol'nye obrazovaniya v slenge russkoyazychnykh geĭmerov = Hybrid verb formations in the slang of Russian-speaking gamers. *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta. Seriya: Russkaya filologiya*. 2019;(5):325-332. (In Russ.).
4. Bakhtin MM. Tvorchestvo Fransua Rable i narodnaya kul'tura Srednevekov'ya i Renessansa = The Work of François Rabelais and the Popular Culture of the Middle Ages and Renaissance. Moscow, Khudozhestvennaya literatura; 1990. 543 p. (In Russ.).
5. Bepalova EA, Davydov DS. Osobennosti slenga igrovoi zhurnalistiki na primere otechestvennogo zhurnala "Igromaniya" = Peculiarities of the slang of game journalism on the example of the domestic magazine

“Igrmaniya”. *Sovremennye tendentsii issledovanii v yazykoznanii, literaturovedenii i zhurnalistike*. Kursk, Yugo-Zapadnyĭ gosudarstvennyĭ universitet; 2024. Pp. 13–19. (In Russ.).

6. Elyutina ME, Nerush AA. Gendernye aspekty igrovyykh praktik u molodezhnogo segmenta rossiiskoi auditorii komp'yuternyykh igr = Gender aspects of gaming practices in the youth segment of the Russian computer games audience. *Izvestiya Saratovskogo universiteta. Novaya seriya. Seriya: Sotsiologiya. Politologiya*. 2023;23(1):4-13. (In Russ.).

7. Kochelaeva IS. Leksikon molodezhnoi subkul'tury v lingvokul'turologicheskom slovarnom opisaniĭ (na materiale internet-SMI dlya geimerov) = The lexicon of youth subculture in linguocultural dictionary description (based on online media for gamers). *Vestnik Severnogo (Arkticheskogo) federal'nogo universiteta. Seriya "Gumanitarnye i sotsial'nye nauki"*. 2025;25(3):59-66. (In Russ.).

8. Kudinova TA. Substandart kak sostavnaya chast' obshchestvennoi kul'tury = Substandard as an integral part of social culture. *Nauka i sovremennost'*. 2010;(2-3):120-125. (In Russ.).

9. Petrosyan MM, Kiseleva LA. Spetsifika reprezentatsii kategorii èmotivnosti v russko- i angloiazыchnom mediameditsinskom diskurse (na materiale blogov vracheĭ) = The specifics of the representation of the emotive category in Russian and English media medical discourse (based on doctors' blogs). *Terra Linguistica*. 2024;15(4):109-122. (In Russ.).

10. Sedykh IA. Industriya komp'yuternyykh igr 2020 = The Computer Game Industry 2020. Institut “Tsentr razvitiya” NIU “Vysshaya shkola èkonomiki”, 2020. 74 p. (In Russ.).

11. Khimik VV. Poetika nizkogo, ili Prostorechie kak kul'turnyĭ fenomen = Poetics of the Low, or Colloquial Speech as a Cultural Phenomenon. St. Petersburg, Filologicheskii fakul'tet SPbGU; 2000. 272 p. (In Russ.).

12. Shcherbina VE. Yazyk geimerov kak komponenta molodezhnogo slenga = The language of gamers as a component of youth slang. *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki*. 2018;3(81;Pt 2):395-398. (In Russ.).

13. Ensslin A. The Language of Gaming. New York: Palgrave Macmillan, 2011. 226 p.

14. Geoffrey K, Nikitin GM. Formation of the Gamer Subculture in the Information Age. *Epomen Scientific Journal*. 2020;(40):24-31.

15. Green BH. Game Jargon — Overwatch. 2025. Available from: <https://britishesports.org/the-hub/guides/game-jargon-overwatch/> (date of access: 09.11.2025).

16. Yee N. 7 Things We Learned About Primary Gaming Motivations From Over 250,000 Gamers. 2016. Available at: <https://quanticfoundry.com/2016/12/15/primary-motivations/> (date of access: 10.11.2025).

Информация об авторах

Л. А. Киселева — доктор филологических наук, профессор, профессор кафедры русского языка и массовой коммуникации факультета филологии и журналистики.

А. Э. Леготина — аспирант кафедры современного русского языкознания высшей школы отечественной филологии.

Information about the authors

L. A. Kiseleva — Dr. Sci. (Philology), Professor, Faculty of Philology and Journalism, Department of Russian Language and Mass Communication.

A. E. Legotina — Postgraduate Student, Higher School of Russian Philology, Department of Modern Russian Linguistics.

Статья поступила в редакцию 12.11.2025; одобрена после рецензирования 09.12.2025; принята к публикации 14.01.2026.

The article was submitted 12.11.2025; approved after reviewing 09.12.2025; accepted for publication 14.01.2026.

Вклад авторов: оба автора сделали эквивалентный вклад в подготовку публикации.

Contribution of the authors: the authors contributed equally to this article.

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

The authors declare no conflicts of interests.