

*Бутюгин А.А.,  
Студент 2 курса магистратуры направления подготовки «Лингвистика  
45.04.02.»,*

*Университет «Синергия»,  
Россия, Москва*

*Тимофеева А.А.,  
Студентка 2 курса магистратуры направления подготовки  
«Лингвистика 45.04.02.»,  
Университет «Синергия»,  
Россия, Москва*

## **ОСОБЕННОСТИ СЛОВООБРАЗОВАНИЯ И ФУНКЦИОНАЛЬНАЯ СПЕЦИФИКА АНГЛОЯЗЫЧНОГО ГЕЙМЕРСКОГО СЛЕНГА В ИНТЕРНЕТ-ПРОСТРАНСТВЕ**

*Аннотация. В настоящей статье анализируются особенности словообразования и функционирования англоязычного геймерского сленга в интернет-коммуникации. Актуальность исследования обусловлена расширением цифровых игровых сообществ и ростом объема англоязычного онлайн-дискурса, в рамках которого формируются специфические языковые единицы. Цель работы – выявить продуктивные деривационные модели геймерского сленга и определить их роль в организации оперативного взаимодействия участников игровых сообществ. В качестве методов использованы структурно-словообразовательный, семантический и контекстуальный анализ, а также элементы дискурсивного подхода. В ходе исследования установлено, что наиболее продуктивными способами образования сленговых единиц являются аббревиация, усечение, словосложение и конверсия. Полученные данные свидетельствуют о том,*

*что деривационные процессы ориентированы на минимизацию речевых усилий и обеспечение высокой скорости коммуникации. Делается вывод о том, что англоязычный геймерский сленг представляет собой функционально обусловленную подсистему современного английского языка, формирующуюся в условиях цифровой среды и отражающую специфику интерактивного интернет-дискурса.*

***Ключевые слова:** геймерский сленг, словообразование, деривационные модели, интернет-дискурс, английский язык, цифровая коммуникация, социолект.*

***Butyugin A.A,***

***2nd year master's student in the field of study "Linguistics 45.04.02",***

***Synergy University,***

***Moscow, Russia***

***Timofeeva A.A.,***

***2nd year master's student in the field of study "Linguistics 45.04.02",***

***Synergy University,***

***Moscow, Russia***

## **WORD-FORMATION FEATURES AND FUNCTIONAL SPECIFICITY OF ENGLISH GAMING SLANG IN THE ONLINE ENVIRONMENT**

***Abstract.** This article examines the word-formation features and functioning of English gamer slang in online communication. The relevance of the study is determined by the expansion of digital gaming communities and the increasing volume of English online discourse, within which specific linguistic units emerge. The aim of the study is to identify productive derivational models of gamer slang and determine their role in organizing efficient interaction among gaming community members. The methods employed include structural and word-formation*

*analysis, semantic and contextual analysis, as well as elements of the discourse approach. The study reveals that the most productive methods of slang unit formation are abbreviation, clipping, compounding, and conversion. The obtained data indicate that derivational processes are oriented towards minimizing speech effort and ensuring rapid communication. It is concluded that English gamer slang constitutes a functionally conditioned subsystem of the modern English language, developing within the digital environment and reflecting the specifics of interactive internet discourse.*

**Keywords:** *gamer slang, word-formation, derivational models, internet discourse, English language, digital communication, sociolect.*

Активное развитие цифровых технологий и расширение онлайн-игровых сообществ обусловили формирование специфического языкового пространства, в рамках которого складывается особая подсистема лексики – геймерский сленг. Нестабильность состава данной лексики, её динамичность и тесная связь с развитием IT-среды подчеркиваются в исследованиях, посвящённых геймерской и смежной субкультурной коммуникации [1, с. 645]. При этом лексикон геймеров рассматривается как часть молодежной субкультуры, обладающей выраженной лингвокультурной спецификой [2, с. 61].

Процесс неологизации же в геймерском дискурсе носит регулярный характер, что обусловлено динамичным развитием игровой индустрии и ростом ее популярности. Появление новых онлайн-игр, персонажей и стратегий закономерно влечет за собой образование соответствующих терминов. Одновременно с этим формируется обширный пласт сленговых единиц, возникающих в ходе межличностной коммуникации игроков, что создает благоприятную среду для дальнейшего развития неологизмов [3, с. 396].

Исследования геймерского сленга ведутся в различных направлениях: анализируются способы его образования, особенности функционирования в онлайн-коммуникации [4, с. 2], а также его лингвокультурологическая репрезентация. На их основе можно сделать вывод, что компьютерно-игровой сленг представляет собой жаргон, ограниченный кругом геймеров и реализующийся только на лексическом уровне, при этом он подвержен быстрым изменениям вслед за развитием игровой сферы. Одна из главных проблем геймерского, в принципе, как и любого сленга, заключается в том, что, когда люди переносят эти выражения в повседневное общение, происходит нарушение границ дискурса, а значит и к коммуникативным неудачам и непониманию между геймерами и окружающими.

Однако в русскоязычной научной традиции значительное внимание уделяется адаптации англоязычных единиц в русском сегменте, тогда как внутренние деривационные процессы англоязычного геймерского сленга и их функциональная обусловленность остаются менее систематизированными.

Цель исследования – выявить продуктивные словообразовательные модели англоязычного геймерского сленга и определить их функциональную специфику в условиях интернет-коммуникации.

Для достижения поставленной цели предполагается решение следующих задач:

1. Проанализировать существующие подходы к изучению геймерского сленга как лингвистического и лингвокультурного феномена.
2. Определить основные деривационные модели, характерные для англоязычного геймерского сленга.
3. Выявить функциональные особенности данных единиц в синхронной онлайн-коммуникации.
4. Установить связь между словообразовательными процессами и коммуникативной задачей оперативного взаимодействия в цифровой среде.

Теоретическая значимость работы заключается в уточнении представлений о словообразовательных механизмах внутри субкультурных подсистем современного английского языка. Практическая значимость связана с возможностью использования результатов при разработке курсов по социолингвистике, интернет-дискурсу, а также при создании специализированных словарей геймерской лексики [2, с. 61].

Методы исследования:

1. Структурно-словообразовательный анализ, позволяющий выявить продуктивные деривационные модели (аббревиация, усечение, словосложение, конверсия), что соотносится с подходом к классификации способов образования сленга, представленным в работах по геймерской лексике [1, с. 644-645].

2. Контекстуальный анализ, активно используемый при изучении онлайн-коммуникации геймеров. Данный метод позволяет выявить функциональную нагрузку сленговых единиц в синхронном чате, где сообщения характеризуются минимальной степенью редактирования и высокой скоростью реакции.

3. Элементы лингвокультурологического анализа, применяемые при исследовании субкультурного лексикона. Это позволяет рассматривать геймерский сленг как отражение специфической картины мира и групповой идентичности.

Объектом исследования выступает англоязычный геймерский сленг в условиях онлайн-коммуникации (чаты MMORPG, игровые форумы, медиа-платформы). Предмет исследования – деривационные модели образования сленговых единиц и их функциональная роль в цифровом дискурсе.

Анализ материала позволяет выделить ряд продуктивных деривационных моделей:

1. Аббревиация

Аббревиация является одним из наиболее распространённых способов образования сленговых единиц [1, с. 644-645]. В онлайн-коммуникации фиксируются такие единицы, как *AFK* (away from keyboard), *XP* (experience), *GG* (good game), *FPS* (first-person shooter/ frames per second), что подтверждается исследованиями чатов MMORPG [4, с. 2].

Функционально аббревиация ориентирована на минимизацию речевых усилий и сокращение времени передачи информации. В условиях синхронного общения, где коммуникация осуществляется в реальном времени, подобная экономия становится необходимым условием эффективного взаимодействия.

## 2. Усечение (clipping)

Усечение основы слова также относится к продуктивным способам словообразования. Примеры типа *exp* от *experience*, *crit* от *critical*, *res* от *resurrect*, *specs* от *specifications/spectacles*, демонстрируют стремление к лаконичности. Подобные сокращения сохраняют семантическое ядро слова, но уменьшают его формальный объём.

Функционально усечение связано с необходимостью быстрого реагирования в игровой ситуации, где временной ресурс ограничен [1, с. 644-645].

## 3. Конверсия и вербинг

В чат-коммуникации фиксируется переход существительных в глаголы, например *to spreadsheet*, *to suicide*, *to loot*, *to tank*, *to heal*, *to kite*, что описывается как «verbing» [4, с. 2]. Подобные процессы свидетельствуют о высокой деривационной гибкости сленга и его способности адаптироваться к коммуникативным потребностям.

## 4. Словосложение

Словосложение рассматривается как один из устойчивых способов формирования сленговых единиц. В англоязычной среде подобные образования характеризуются прозрачной структурой и высокой

информативностью. Примеры словосложения: *respawn*, *endgame*, *cooldown*, *tapstrafe*.

Функциональный анализ показывает, что деривационные процессы напрямую связаны с коммуникативной задачей:

- 1) обеспечение скорости передачи информации;
- 2) поддержание групповой идентичности через использование специфического жаргона;
- 3) формирование особого цифрового дискурса, где языковые средства адаптированы к технической среде общения.

Таким образом, словообразовательные модели не являются случайными, а обусловлены прагматикой цифрового взаимодействия.

В ходе исследования выявлено, что англоязычный геймерский сленг характеризуется высокой деривационной продуктивностью, в рамках которой наиболее активно функционируют аббревиация, усечение, словосложение и конверсия. Данные процессы ориентированы на минимизацию коммуникативных усилий и обеспечение оперативности взаимодействия в синхронной интернет-коммуникации.

Полученные результаты соотносятся с поставленной целью – выявить продуктивные словообразовательные модели и определить их функциональную специфику. Установлено, что деривационные процессы в англоязычном геймерском сленге функционально мотивированы и отражают специфику компьютерно-опосредованной коммуникации, а также служат маркером групповой принадлежности участников игрового сообщества.

### **Литература:**

1. Радченко Т. А., Карзютина М. О. Особенности образования и функционирования геймерского сленга // Форум молодых ученых. – 2018. – № 9 (25). – С. 641-650

2. Щербина В. Е. Язык геймеров как компонента молодежного сленга // Филологические науки. Вопросы теории и практики. – 2018. – № 3-2 (81). – С. 395-398.

3. Haring P. Online English in gamers chat [Электронный ресурс] / P. Haring. – URL: [https://www.academia.edu/2086883/Online\\_English\\_in\\_gamers\\_chat](https://www.academia.edu/2086883/Online_English_in_gamers_chat) (дата обращения: 17.02.2026).

4. Кочелаяева 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. – № 3. – С. 59-66.