

**Павельєва А. К.,**

кандидат філологічних наук, доцент,  
доцент кафедри германської філології та перекладу  
Національного університету „Полтавська політехніка  
імені Юрія Кондратюка”, м. Полтава, Україна.  
kunsite.zi@gmail.com  
<https://orcid.org/0000-0002-2306-1928>

**Лобко І. О.,**

студентка Національного університету  
„Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка”,  
м. Полтава, Україна.  
irenelobko@gmail.com  
<https://orcid.org/0000-0002-5577-7824>

**АНГЛОМОВНИЙ СЛЕНГ  
ГРАВЦІВ У КОМП'ЮТЕРНІ ІГРИ**

Комп'ютерні ігри не втрачають популярності серед молоді з кінця ХХ-го століття. Мільйонів гравців з усіх частин світу єднає англійська мова, якою видається більшість ігрового контенту і яка є мовою міжнародних кіберспортивних змагань. Тому не дивно, що саме в англійській мові найбільшого розвитку набув сленг цієї субкультури. Під час змагань або тематичних конференцій виникає потреба в перекладі презентацій, інтерв'ю, які часто бувають багаті сленговою лексикою, що спричиняє труднощі для перекладачів і слухачів, а кількість таких заходів з поширенням комп'ютерних ігор лише зростає. Сленг геймерів є частиною мови Інтернету, тісно пов'язаною з загальним молодіжним і комп'ютерним сленгом, а тому сленгові одиниці, пов'язані з іграми, активно використовуються також у спілкуванні в соціальних мережах. Крім того, англійські сленгізми постійно запозичуються в інші мови. Проте, геймерський сленг є малодослідженим у мовознавстві та перекладознавстві.

Враховуючи вищесказане, цілком природньо, що науковці почали вивчати ігровий сленг з мовознавчої та перекладознавчої точок зору. Так, предметом дослідження стали лінгвокреативний аспект комп'ютерного сленгу та питання узуальності емотиконів (Шауерман, 2009, 2010), монологи та діалоги геймерів масової онлайн-гри „World of Warcraft” та комунікативні засоби, що використовуються гравцями (Кобцева, Мамонова, 2016), оригінальний фольклоризм самих ігор у певному жанрі на рівні хронотопу та персонажів, геймерський фольклор та його

відображення на мовному рівні (Васильєва, Золотова, 2008). Втім, нам не вдалося знайти досліджень, присвячених структурно-семантичному складу сленгу англомовних комп'ютерних ігор та особливостям його перекладу.

Отже, метою дослідження є аналіз сленгу гравців у комп'ютерні ігри, визначення шляхів і способів його утворення та спроба класифікувати сленгові одиниці, а також виокремити проблеми перекладу англомовного сленгу геймерів українською мовою. Під час наукового дослідження було застосовано трансформаційний метод, метод порівняльного аналізу, контекстуальний метод та метод узагальнення.

У будь-якій національній мові окрім літературної лексики є різноманітні територіальні та соціальні діалекти, що відрізняються від загальнонаціональних літературних мов лексичними, граматичними та фонетичними рисами. До таких соціальних діалектів відносяться арго, жаргони і сленг. Ці поняття цікавлять українських мовознавців ще з кінця XIX ст. (К. Естрейхер, П. Петров, В. Гнатюк, К. Широцький), але активне дослідження професійного і вікового мовлення розпочинається в другій половині XX ст. (О. Горбач, Й. Дзедзелівський, В. Балабін, В. Винник, Д. Ганич, С. Єрмоленко, Т. Лик, Є. Кротевич, І. Олійник).

Серед сучасних українських дослідників сленгу варто відзначити таких науковців, як Р. Синишин, Л. Ставицька, С. Пиркало, С. Чемерикін, А. Силка, В. Гордієнко, М. Заботнова, О. Рижченко, М. Матвійчук, Н. Глушук, У. Потятиник, Е. Стрига, О. Голуб тощо. Хоча сленг загалом є популярною темою для дослідження серед українських учених, саме питання англомовного сленгу геймерів є нерозкритим у вітчизняному мовознавстві, йому присвячені лише поодинокі дослідження іноземних лінгвістів (К. Лазоре, С. Стронг, А. Енслін, І. Балтейро, В. Богуславська, А. Азізулова, О. Шутова, Є. Сапронова).

Відома дослідниця українського сленгу І. Щур узагальнила погляди лінгвістів на це поняття так: 1) це нелітературна (інтердіалектна, напівдіалектна, неформальна, субстандартна, професійна) лексика, тобто та, яка є за межами літературної мови; 2) це явище переважно усного розмовного мовлення; 3) це фамільярний стиль мови в певній галузі; 4) це розмовний варіант професійного мовлення; жаргон; 5) це групова говірка; 6) це варіант лексичних норм; 7) це нелітературна/субстандартна емоційно забарвлена лексика; 8) сленг характеризується прозорістю своїх меж, здатністю приймати і пропускати крізь себе величезну кількість мовних одиниць, збагачуючи тим самим словниковий склад мови новими експресивно забарвленими лексемами, незвичайними в плані семантики і комбінаторики. Урахувавши погляди інших мовознавців, науковиця сформувала таке визначення сленгу: це нелітературна лексика, характерна переважно для розмовного мовлення представників певної професії, галузі діяльності, соціальної групи, територіальної області тощо, яка має емоціональне забарвлення і належить до фамільярного стилю (Щур, 2001).

Як зазначає С. Стронг, гравці в комп'ютерні ігри створюють нові мовні одиниці, модифікуючи і змінюючи значення лексики, яка міститься в ігрових текстах або стандартних формах, створюючи таким шляхом нові лексичні конструкції під час гри (Strong). Проте, англomовні дослідники об'єднують ці одиниці в поняття, більш ширше за загально прийняте визначення сленгу, називаючи їх "мовою геймерів", від англ. *gamespeak* (Lazore), *gamer-speak* (Strong), за подібністю до термінів *netspeak*, *textspeak*, *chatspeak*, які широко використовуються в дослідженнях закордонних мовознавців (Lazore). Позаяк, взявши до уваги вищезгадані узагальнення І. Щур, ми вважаємо таку лексику геймерським сленгом, на відміну від, наприклад, кіберспортивної термінології, яка поряд зі сленгом входить до "мови геймерів".

Геймерський сленг є частиною мови мережевого спілкування, пов'язаною з комп'ютерним, молодіжним і Інтернет-сленгом, оскільки найчастіше він використовується під час спілкування в мережі Інтернет: гравці в онлайн-ігри використовують сленг соціальних мереж, коли спілкуються у чаті, наприклад, акроніми і аббревіатури, такі як *brb*, *btw*, *idk*, *idc* тощо. Тісна взаємодія з технологіями призводить до частого використання спеціальної комп'ютерної лексики, зокрема, для пояснення технічних проблем та їх вирішення і комп'ютерного сленгу (наприклад, *bug*, *crash*, *crack* тощо); популярність відеоігор саме серед молоді зумовила зв'язок геймерського і молодіжного сленгу. Вплив цих підвидів мережевого спілкування є взаємним: геймерський сленг знаходимо також у соціальних мережах поза обговоренням ігор (наприклад, *gg* (*good game* – гарна гра), *noob* (новачок, найчастіше в негативному контексті)).

Як і більшість субкультур, геймери схильні до запозичення слів загальноживаної лексики замість створення нових лексичних одиниць. Словам надають нового, спеціального значення шляхом метафоричного і метонімічного перенесення, наприклад: *farming* (*n*) – earning in-game experience or points by certain repetitive actions; *boss* (*n*) – a significant computer-controlled enemy; *support* (*n*) – a player that performs the supporting role in a team; *carry* (*n*) – a player that disproportionately contributes to the advancement or progress of their team. Серед інших способів словотвору особливо активно застосовуються різні види скорочень, оскільки динамічність онлайн відеоігор потребує від гравців якнайшвидшої комунікації. Зокрема, поширеними є аббревіатури: *wp* – well played, *hp* – health points, *xp* – experience, *ez* – easy, *pts* – points, *tp* – teleport, *cd* – cooldown, *dc* – disconnected, *lvl* – level, *sfx* – special effects, *dmg* – damage, *aa* – autoattack, *f2p* – free to play, *NPC* – non-player character тощо), ущільнення (*bot* – robot, *bhop* – bunny hop, *strat* – strategy, *ulti* – ultimate, *mod* – modification, *fail* – failure, *combo* – combination, *crit* – critical hit, *aggro* – aggression, *ammo* – ammunition, *imba* – imbalance, *pro* – professional, *ss* – miss тощо. Трапляються також телескопізми (стягнення), наприклад, *ganking* – gang+killing (launching a surprise attack and ganging up on an enemy), *deagle* – Desert Eagle (a type of pistol in CS:GO) тощо.

Ураховуючи особливості відеоігор, геймерський сленг можна класифікувати залежно від жанру гри, кількості гравців та за тематикою.

Класифікація ігор за жанром не є достатньо систематизованою, але найпоширенішими жанрами, які зазвичай виокремлюються розробниками, є такі: екшн-ігри (англ. *action*), що поділяються на піджанри (шутери, файтинги, beat 'em up, платформери, лабіринти тощо); стратегії (покрокові стратегії та стратегії в реальному часі); рольові ігри; симулятори; пригоди; а також менш популярні електронні реалізації настільних ігор і головоломки. Кожен жанр формує свій підвид геймерського сленгу відповідно до його особливостей, наприклад, залежно від жанру може відрізнитися структура ігрового процесу, а тому зустрічаємо різні назви для розділів ігрових подій: *level, quest, mission, rack, round, stage, map, area, world*, але з точки зору лінгвістичного дослідження сленгу найцікавішими є екшн та рольові ігри, оскільки серед них чимало командних і онлайн-ігор, у яких особливості геймерського сленгу проявляються найяскравіше завдяки необхідності активної комунікації між гравцями, наявності текстового і голосового чату.

Для вивчення сленгу гравців необхідно також виділити такі види відеоігор залежно від кількості гравців: однокористувацькі (англ. *single-player*) та багатокористувацькі (англ. *multiplayer*), які у свою чергу поділяються на масові багатокористувацькі онлайніві (англ. *ММО*), кооперативні ігри (англ. *cooperative games*), PvP (англ. *player(s) versus player(s)* – гравець проти гравця), PvE (англ. *player versus environment* – гравець проти оточення), МОВА (англ. *multiplayer online battle arena* – багатокористувацька онлайніва бойіва арена) тощо. Мова гравців однокористувацьких ігор значно відрізняється від багатокористувацьких, оскільки користувачі знаходяться в різних мовних ситуаціях. Гравці однокористувацьких ігор найчастіше обговорюють процес гри поза ігровою сесією або ж лише коментують його, наприклад, для трансляції проходження гри, тоді як у командних іграх (наприклад, МОВА) гравці активно комунікують один з одним у процесі гри, при чому саме необхідність якомога швидше і чіткіше донести інформацію до інших членів команди спричинює головні особливості геймерського сленгу: використання великої кількості скорочень, аббревіатур, акронімів, емоційно забарвленої (часто й нецензурної) лексики, оскільки вони дозволяють швидко і чітко досягти комунікаційної цілі гравця в напружених обставинах онлайн-гри.

Тематична класифікація геймерського сленгу має більш вузький характер і залежить від жанру й виду гри, а також безпосередньо пов'язана з особливостями оформлення ігрового інтерфейсу й деталями процесу гри. При створенні тематичної класифікації сленгу можна виділити наступні категорії, характерні для ігор багатьох жанрів: назви дій гравця (наприклад, *farm (v)* – виконувати повторювані дії для отримання певних ігрових одиниць в нагороду; *feed (v)* – часто помирати від рук ворога, тим самим дозволяючи йому накопичувати ігрові одиниці за вбивства; *support (v)* – допомагати іншим гравцям отримувати ігрові одиниці (досвід, золото тощо)

та вбивати ворогів; *steal kill (v)* – отримати нагороду за вбивство, коли інший гравець доклав до нього більше зусиль); характеристики персонажів та їхні ролі в команді (наприклад, *support (n)* – член команди або персонаж, який відповідає за допомогу іншим гравцям; *tank (n)* – персонаж, який наносить найбільше пошкоджень ворогам; *creep (n)* – базовий персонаж у грі, з яким можуть взаємодіяти гравці; *NPC (n)* – non-player character – неігровий персонаж); назви гравців залежно від їхньої поведінки, стилю або навичок гри (наприклад, *griefer (n)* – гравець, який псує іншим процес гри своїми діями; *noob (n)* – (зневажливо) початківець, недосвідчений гравець, який помиляється в процесі гри); назви ігрових предметів (*deagle (n)* – Desert Eagle – модель пістолета в CS:GO; *ar (n)* – assault rifle – автоматична вогнепальна зброя; *tp (n)* – teleport – один із ігрових предметів, який дозволяє гравцям миттєво переміститися по ігровій карті); назви елементів ігрового інтерфейсу й ігрової механіки (наприклад, *mod (n)* – modification – доповнення до гри, розроблене третіми особами; *Easter egg (n)* – прихований секрет у сучасному медійному або програмному продукті, який слугує своєрідною винагородою для уважних користувачів (Великоднє яйце. URL); *lag (n, v)* – затримка в роботі гри або інтернет-сполучення, через яку вона не реагує на дії користувача вчасно) тощо.

З поширенням відеоігор по всьому світу виникали також локальні спільноти геймерів. Українська геймерська спільнота є відносно молодою субкультурою, оскільки в нашій країні технології та продукти ігрової індустрії ставали масово доступними з деякою затримкою відносно США або європейських країн, але можна стверджувати, що сучасні українські геймери також мають власний сленг. Ураховуючи особливості поширення відеоігор, а також те, що українські гравці й досі в більшості випадків змушені використовувати ігри в російській локалізації або користуватися англійським інтерфейсом, сформувалися такі риси українського геймерського сленгу, як засилля запозиченої та калькованої лексики (як з російського, так і з англійського сленгу) і поширене використання декількох лексичних одиниць для позначення одного і того ж поняття. Український геймерський сленг є недослідженим мовним і соціальним явищем. Йому присвячені лише поодинокі статті на тематичних сайтах [словник кіберспорту], але жодних ґрунтовних досліджень не було знайдено, тож ознайомитися зі сленгом українських гравців у відеоігри можна лише спостерігаючи безпосередньо за процесом гри українських команд або спілкуючись з гравцями. Ці фактори формують основні труднощі перекладу геймерського сленгу з англійської на українську і навпаки.

Найпоширенішим способом перекладу геймерського сленгу з англійської мови українською є транскодування – спосіб перекладу, за якого звукова та/або графічна форма слова вихідної мови передається засобами абетки мови перекладу. Це спричинено відсутністю в українській мові адекватних відповідників ігровим поняттям. Активно використовується транслітерація (наприклад, аббревіатура *afk* (away from keyboard) увійшла до українського

геймерського сленгу у вигляді абрєвіатури *афк*, поняття *skill* (*n*) як ігрова характеристика персонажа також було транскрибоване як *скіл*), транскрипція (наприклад, *cooldown* (час, який повинен пройти перед повторним використанням предмета, заклинання, навички тощо) – *кулдаун*), змішане транскодування (*level-up* (підвищення ігрового рівня) – *левелап*). Проте найбільш поширеним є адаптивне транскодування, коли форма слова англійської мови дещо адаптується до фонетичної та/або граматичної структури української мови, наприклад: *голда* (від англ. *gold*), *рашити* (від англ. *rush*), *агритись* (від англ. *aggression*), *ачівка* (від англ. *achievement*), *кастувати* (від англ. *cast*), *тіма* (від англ. *team*), *левелапнути* (від англ. *level-up*), *сапортити* (від англ. *support*), *хілити* (від англ. *heal*), *дефати* (від англ. *defy*), *лівати* (від англ. *leave*) тощо.

Також значну частку українського геймерського сленгу становлять кальки, зокрема, поняття *Easter egg* хоча й офіційно перекладено у тематичних виданнях як “Великоднє яйце” увійшло в сленг з російської мови як *пасхалка*, і саме ця версія активно використовується гравцями.

Вивчення особливостей українського геймерського сленгу з точки зору адекватності перекладу та локалізації ігор може стати предметом подальших досліджень. Також перспективним є подальше дослідження поняття „мови геймерів” і кіберспортивної термінології як її частини, взаємозв’язків геймерського сленгу з іншими сленгами (молодіжним, комп’ютерним, Інтернет-сленгом тощо), детальне дослідження українського геймерського сленгу, шляхів його формування, проблем перекладу мови гравців у відеоігри.

### **Список використаної літератури**

- 1. Кобцева С. Е.,** Мамонова С. Ю. Компьютерная игра World of Warcraft: интерактивная и интерпретативная стратегии кибертекста. *Филологические науки. Вопросы теории и практики*. Тамбов: Грамота, 2016. №5 (59): в 3-х ч. Ч. 1. С. 91–93.
- 2. Васильева Н. И.,** Золотова Т. А. Традиционная составляющая в современной молодежной культуре Марий Эл (на материале популярных компьютерных игр). *Вестник Марийского государственного университета*. 2008. № 26. С. 38–41.
- 3. Щур І. І.** Особливості комп’ютерного жаргону. *Рідна школа*. 2001. № 3. С. 10.
- 4. Strong, S.** Gamer-Generated Language and the Localisation of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. URL: <https://core.ac.uk/reader/158170155> (дата звернення: 28.04.2021).
- 5. Lazore, C. M.** Gamespeak: adaptations of internet language to fit the worlds of online gaming. URL: [https://www.academia.edu/43571031/Gamespeak\\_Adaptations\\_of\\_Internet\\_Language\\_to\\_Fit\\_the\\_Worlds\\_of\\_Online\\_Gaming](https://www.academia.edu/43571031/Gamespeak_Adaptations_of_Internet_Language_to_Fit_the_Worlds_of_Online_Gaming) (дата звернення: 28.04.2021).
- 6. Шаурман О.** Комп’ютерний сленг: лінгвокреативний аспект. *Мова і культура: наук. видання Київського національного університету ім. Тараса Шевченка*. К.: Видавничий дім Дмитра Бураго, 2009. Вип. 11. Т. 5 (117). С. 198–204.
- 7. Шаурман О.**

Комп'ютерний сленг: питання узуальності емотиконів. *Актуальні проблеми іноземної філології: Лінгвістика та літературознавство: зб. наук. праць*. 2010. Вип. 5. С. 28–36. **8. Жанри** відеоігор. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%96%D0%B0%D0%BD%D1%80%D0%B8\\_%D0%B2%D1%96%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D1%96%D0%B3%D0%BE%D1%80](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%96%D0%B0%D0%BD%D1%80%D0%B8_%D0%B2%D1%96%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D1%96%D0%B3%D0%BE%D1%80) (дата звернення: 28.04.2021). **9. Великодне** яйце. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B5%D0%BB%D0%B8%D0%BA%D0%BE%D0%B4%D0%BD%D1%94\\_%D1%8F%D0%B9%D1%86%D0%B5](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B5%D0%BB%D0%B8%D0%BA%D0%BE%D0%B4%D0%BD%D1%94_%D1%8F%D0%B9%D1%86%D0%B5) (дата звернення: 28.04.2021).

### References

- 1. Kobceva, S. E., & Mamonova S. Yu.** (2016). Komp'yuternaya igra World of Warcraft: interaktivnaya i interpretativnaya strategii kiberteksta [World of Warcraft PC game: interactive and interpretive cybertext strategies]. *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki – Philological sciences. Questions of theory and practice*, 5 (59), 1, 91-93. Tambov: Gramota [in Russian].
- 2. Vasil'eva, N. I., & Zolotova, T. A.** (2008). Tradicionnaya sostavlyayushchaya v sovremennoj molodezhnoj kul'ture Marij El (na materiale populyarnyh komp'yuternyh igr) [Traditional component in the modern youth culture of Mari El (based on the popular computer games)]. *Vestnik Marijskogo gosudarstvennogo universiteta – Mari State University Bulletin*, 26, 38-41 [in Russian].
- 3. Shchur, I. I.** (2001). Osoblyvosti kompiuternoho zharhonu [Peculiarities of computer jargon]. *Ridna shkola – Native school*, 3, 10 [in Ukrainian].
- 4. Strong, S.** Gamer-Generated Language and the Localisation of Massively Multiplayer Online Role-Playing Games. Retrieved from <https://core.ac.uk/reader/158170155>.
- 5. Lazore, C. M.** Gamespeak: adaptations of internet language to fit the worlds of online gaming. Retrieved from [https://www.academia.edu/43571031/Gamespeak\\_Adaptations\\_of\\_Internet\\_Language\\_to\\_Fit\\_the\\_Worlds\\_of\\_Online\\_Gaming](https://www.academia.edu/43571031/Gamespeak_Adaptations_of_Internet_Language_to_Fit_the_Worlds_of_Online_Gaming).
- 6. Shauerman, O.** (2009). Kompiuternyi slenkh: linhvokreatyvnyi aspekt [Computer slang: the linguo-creative aspect]. *Mova i kultura: nauk. vydannia Kyivskoho natsionalnoho universytetu im. Tarasa Shevchenka – Language and culture: a scientific publication of Taras Shevchenko National University of Kyiv*, 11, 5 (117), 198-204. K.: Vydavnychiy dim Dmytra Buraho [in Ukrainian].
- 7. Shauerman, O.** (2010). Kompiuternyi slenkh: pytannia uzualnosti emotykoniv [Computer slang: the question of the universality of emoticons]. *Aktualni problemy inozemnoi filolohii: Linhvistyka ta literaturoznavstvo – Current issues of foreign philology: Linguistics and Literary Studies: a collection of scientific papers*, 5, 28-36 [in Ukrainian].
- 8. Zhanry** videoihor [Genres of video games]. Retrieved from [https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%96%D0%B0%D0%BD%D1%80%D0%B8\\_%D0%B2%D1%96%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D1%96%D0%B3%D0%BE%D1%80](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%96%D0%B0%D0%BD%D1%80%D0%B8_%D0%B2%D1%96%D0%B4%D0%B5%D0%BE%D1%96%D0%B3%D0%BE%D1%80) [in Ukrainian].
- 9. Velykodnie** yaitse [Easter egg]. Retrieved from [https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B5%D0%BB%D0%B8%D0%BA%D0%BE%D0%B4%D0%BD%D1%94\\_%D1%8F%D0%B9%D1%86%D0%B5](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B5%D0%BB%D0%B8%D0%BA%D0%BE%D0%B4%D0%BD%D1%94_%D1%8F%D0%B9%D1%86%D0%B5).

**Павельєва А. К., Лобко І. О. Англомовний сленг гравців у комп'ютерні ігри**

Стаття присвячена аналізу сленгу гравців у комп'ютерні ігри, визначенню шляхів і способів його утворення. У науковій розвідці також здійснена спроба класифікувати сленгові одиниці і виокремити проблеми перекладу англомовного сленгу геймерів українською мовою. Аналізується поняття сленгу або „мови геймерів”, його характерні риси, пропонується називати такі лексичні одиниці геймерським сленгом, на відміну від кіберспортивної термінології. У статті розглядається концепт „геймерського сленгу”, його функції та характерні риси, способи словотвору лексичних одиниць (метафоричний, метонімічний, різного роду скорочення). Ураховуючи особливості відеоігор, геймерський сленг пропонується класифікувати залежно від жанру гри, кількості гравців та за тематикою. Доводиться, що кожен жанр формує свій підвид геймерського сленгу відповідно до його особливостей, при цьому тематична класифікація геймерського сленгу має більш вузький характер і залежить від жанру й виду гри, а також безпосередньо пов'язана з особливостями оформлення ігрового інтерфейсу й деталями процесу гри.

Український геймерський сленг є недослідженим мовним і соціальним явищем, що призводить до труднощів перекладу геймерського сленгу з англійської на українську. Найпоширенішими способами перекладу геймерського сленгу з англійської мови українською є транскодування, транслітерація, транскрипція, змішане транскодування, адаптивне транскодування, калькування.

*Ключові слова:* геймерський сленг, транскодування, транслітерація, транскрипція, калькування.

**Павельєва А. К., Лобко І. А. Англоязычный сленг игроков в компьютерные игры**

Статья посвящена морфологическому и переводческому анализу сленга игроков в компьютерные игры. В работе рассматривается понятие „сленга” или „языка геймеров”, выделяются его характерные черты, исследуются характеристики геймерского сленга, его функции, способы словообразования таких лексических единиц. Учитывая особенности видеоигр, предлагается классифицировать геймерский сленг в зависимости от жанра компьютерной игры, количества игроков и согласно тематике. В статье доказывается, что каждый жанр формирует свой подвид геймерского сленга соответственно его особенностям, при этом тематическая классификация геймерского сленга имеет более узкий характер и зависит от жанра и вида игры, а также непосредственно связана с особенностями оформления игрового интерфейса и с деталями процесса игры. Отмечается, что, поскольку украинский геймерский сленг, как языковое и социальное явление, недостаточно изучен, ознакомиться со сленгом украинских игроков в видеоигры можно лишь наблюдая непосредственно за процессом игры украинских команд или общаясь с игроками, что приводит к проблеме перевода геймерского



сленга на український язык. В статті також розглядаються такі найбільш розповсюджені способи перекладу геймерського сленга з англійського мови на український, як транскрипція, транслітерація, транскрибування, змішане транскрипція, адаптивне транскрипція, калькування.

*Ключові слова:* геймерський сленг, транскрипція, транслітерація, транскрибування, калькування.

**Pavelieva A. K., Lobko I. O. Gaming Slang in the English Language**

The article deals with the peculiarities of gaming slang in the English language. Its goal is to describe gaming slang, to determine the ways of its formation, and to form the bases for the classifications of gaming slang. It also aims to analyze the problem of translating English gaming slang into Ukrainian, as the issue of gaming slang is not well-studied in linguistics. The connections of gaming slang with Internet, computer and more general youth slang are considered, mentioning their interrelations. The linguistic processes that are used in the formation of English gaming slang are determined, including the employment of metaphor and metonymy, the use of acronyms, abbreviations, clippings and portmanteau words. The following classifications are offered: classification by game genre, by number of players, and by topic of slang units. Every game genre brings its own features into the slang, and so does the number of players, since gaming slang is more actively used in multiplayer games. The authors suggest that the classification by topic should be developed for each genre separately, since the genre influences the gaming process and therefore generates special thematic categories of slang, such as words for the game mechanics, characters etc. The authors mention that English gaming slang is a significant translation problem, since this kind of slang is underdeveloped in the Ukrainian language.

*Key words:* gaming slang, youth slang, conversion, loan translation, transcription.

Стаття надійшла до редакції 04.05.2021 р.

Стаття прийнята до друку 05.05.2021 р.

Рецензент – д. філ. н., проф. Т. В. Кушнірова