

**ВОЗДЕЙСТВИЕ ВИДЕОИГР НА ЛЕКСИЧЕСКИЙ СОСТАВ
РУССКОГО ЯЗЫКА**

Преподаватель Ургенчского Технологического Университета

Ранч Исмаилов Муродбек Мансурович

АННОТАЦИЯ: *Изучение влияния компьютерных игр на русский язык представляет актуальную проблему в контексте современной цифровой культуры. Этот исследовательский проект направлен на анализ воздействия компьютерных игр на лингвистические аспекты русского языка. Игровая индустрия не только формирует новые лексические единицы и фразеологические обороты, но и влияет на произношение, грамматику и стиль языка. Данный проект предполагает анализ различных типов игр и их влияние на разнообразные аспекты русской речи. В результате исследования будет выявлено, какие изменения происходят в русском языке под воздействием компьютерных игр, и какие последствия это может иметь для его дальнейшего развития и использования.*

Ключевые слова: *компьютерные игры, воздействием компьютерных игр, лингвистические аспекты русского языка.*

В современном мире компьютерные игры занимают значительное место в повседневной жизни многих людей. Они не только являются развлечением, но и представляют собой важную часть культурного наследия. С развитием игровой индустрии и изменениями в технологиях игрового процесса возникает вопрос о влиянии компьютерных игр на русский язык. В данной статье мы рассмотрим основные аспекты этого влияния и выявим его ключевые тенденции.

Одним из наиболее очевидных способов воздействия компьютерных игр на русский язык является лексическое обогащение. Использование англицизмов для передачи социокультурных смыслов и конструирования

профессиональной идентичности в русскоязычном коммуникативном пространстве [Гриценко, Ненашева 2017]; Формирование “облегченной” идентичности – гибкой, наднациональной, способной жить в условиях любого большого города и пользующейся английским языком [Кирилина, Гриценко, Лалетина 2012]. В игровой культуре постоянно появляются новые термины, которые отражают специфику игрового мира. Например, слова "рейд", "бафф", "данж" и многие другие, ранее не существовавшие в русском языке, становятся общеупотребительными благодаря популярности соответствующих игровых жанров.

Кроме лексики, компьютерные игры также могут оказывать влияние на грамматические аспекты русского языка. Например, многопользовательские онлайн игры, где игроки общаются через чат, могут привести к появлению новых сокращений, сокращенных форм и нестандартных конструкций, которые затем могут переходить в повседневную речь.

Компьютерные игры также способствуют формированию новых фразеологических оборотов и выражений, которые могут стать характерными для определенных игровых сообществ. Например, фразы типа "выполнить квест", "повысить уровень" или "пройти босса" становятся широкоупотребительными и за пределами игровой среды. Влияние на произношение и акцент

Кроме письменного языка, компьютерные игры также могут оказывать влияние на произношение и акцент. Игроки, часто общаясь в онлайн-средах с другими игроками, могут подхватывать особенности произношения и акцента, характерные для тех, с кем они общаются в игре.

Определить, какие именно игры больше всего вносят изменения в русский язык, может быть сложной задачей, так как это зависит от различных факторов, таких как популярность игры, её влияние на культуру и общество, а также специфика её содержания и сообщества игроков. Тем не менее, некоторые игры и игровые серии, имеют существенное влияние на русский язык:

Counter-Strike: Эта популярная многопользовательская игра в жанре шутер от первого лица, разработанная компанией Valve, имеет широкое сообщество игроков и является одной из самых популярных игр в России. Множество терминов и выражений из Counter-Strike стали частью русского игрового сленга. Например:

1. **Мид:** центр карты.
2. **Спаун, Респаун:** точка старта
3. **Руинер (от англ. ruiner):** Игрок, который намеренно причиняет вред своим товарищам по команде, подрывает игровой процесс. Намеренное раскрытие информации в публичном чате, умышленное нанесение ущерба союзнику считается деструктивным поведением.

4. **Клатч (англ. clutch):** ситуация в мультиплеерных играх, когда один игрок из команды оказывается перед лицом одного или нескольких противников. Однако считается клатчем только раунд, который был выигран игроком, находящимся в меньшинстве. Например, когда остается 1 против 3 и игрок побеждает.

5. **Смурф:** опытный игрок, который использует аккаунт с значительно низким рангом. [1]

Dota 2: Эта многопользовательская онлайн-игра в жанре MOBA (многопользовательская онлайн боевая арена) также разработана Valve Corporation. Dota 2 имеет огромное сообщество игроков и пользуется популярностью в России, и термины и выражения из этой игры также влияют на русский язык.

"Dota 2" внесла значительный вклад в русскоязычный игровой сленг, включая различные термины и выражения, которые стали широко используемыми среди игроков и даже в общении вне игрового контекста. Вот некоторые из наиболее распространенных терминов из "Dota 2", которые оказали воздействие на русский язык:

1. **Ганк (gank):** Атака на противника с целью убийства или нанесения урона, обычно с использованием нескольких героев.

2. **Фид (feed):** Умышленная или случайная смерть героя вражеской команде, что приводит к набору опыта и золота для противника.
3. **Фарм (farm):** Процесс набора золота и опыта путем убийства крипов (пехоты) и нейтральных монстров на карте.
4. **Керри (carry):** Герой, чья эффективность в бою возрастает с увеличением его уровня и набора предметов.
5. **Саппорт (support):** Герой, который обеспечивает поддержку своей команде, например, заклинаниями лечения, покупкой общих предметов и размещением важных наблюдателей на карте.
6. **Рошан (Roshan):** Сильный нейтральный монстр на карте, убийство которого дает команде значительное преимущество.
7. **Байбек (buyback):** Возможность героя вернуться в игру сразу после его смерти, заплатив определенную сумму золота.
8. **Ульт (ulti):** Крайнее заклинание героя, которое обычно имеет длительное время восстановления и сильное воздействие на игровое поле. [2]

Эти термины и выражения, а также многие другие, стали общепринятыми среди русскоязычных игроков "Dota 2" и влияют на их повседневную речь и общение, расширяя игровой словарный запас русского языка.

The Elder Scrolls V: Skyrim: Эта ролевая игра от Bethesda Softworks также оказывает влияние на русский язык, благодаря своей популярности и широкому сообществу игроков. Фразы и мемы из игры становятся частью русской интернет-культуры. Например:

1. **АФК:** означает "Away From Keyboard" (вдали от клавиатуры). Даже существует глагол "Афкнуть". Оно означает, что человек отошел от клавиатуры [3]

Minecraft: Эта игра пользуется огромной популярностью среди молодежи во всем мире, включая Россию. Термины и выражения из Minecraft также могут оказывать влияние на русский язык и создавать новые термины и слова.

1. **Дроп** (от англ. drop) - это предметы, которые выпадают после уничтожения блока, убийства моба или игрока.

2. **Контент** (от англ. content — содержимое) представляет собой значительный объем информации, который вносится в программный продукт при обновлении. Обычно под контентом понимается не исправление ошибок, а добавление новых функций, таких как новые мобы, предметы, игровые режимы и т. д. [4] Термин также имеет более широкое значение "информационное содержимое".

Некоторые термины могут быть универсальными, а так же относятся к нескольким играм, ведь тот или иной язык в играх используется для распространения информации. В связи с этим термины заимствуются схожими жанрами игр.

Это лишь несколько примеров игр, которые оказывают влияние на русский язык. Каждая игра имеет свои уникальные особенности и специфику, которые могут вносить изменения в язык в разной степени.

Влияние компьютерных игр на русский язык является многоаспектным и включает в себя как лексические изменения, так и изменения в грамматике, фонетике и стиле языка. Понимание этих изменений является важным аспектом изучения современного русского языка и его эволюции в контексте цифровой культуры.

ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. <https://counterstrike.fandom.com/ru/wiki>
2. <https://dota2.fandom.com/ru/wiki>
3. [The Elder Scrolls Wiki:Glossary | Elder Scrolls | Fandom](#)
4. <https://minecraft.fandom.com/ru/wiki>