



Научно-исследовательский журнал «Педагогическое образование» / *Pedagogical Education*

<https://po-journal.ru>

2025, Том 6, № 9 / 2025, Vol. 6, Iss. 9 <https://po-journal.ru/archives/category/publications>

Научная статья / Original article

Шифр научной специальности: 5.8.2. Теория и методика обучения и воспитания (по областям и уровням образования) (педагогические науки)

УДК 37.013

Как знание геймеровского сленга может помочь родителям сократить «Generation gap»

¹ Денисова Е.П.,

¹ Кузнецов И.А.,

¹ Российский химико-технологический университет им. Д.И. Менделеева

Аннотация: цель данной работы – ознакомиться с компьютерным сленгом, который используется юными «геймерами» в ряде игр, его спецификой и выяснить влияние компьютерных игр и сленга на язык, поведение, культуру современной молодежи. В статье рассматриваются положительные стороны явлений цифровизации и геймофикации. Научная новизна исследования заключается в обосновании необходимости изучать игровой сленг всеми заинтересованными лицами, чтобы получить возможность говорить с подрастающим поколением на одном языке. В результате предлагается глоссарий игровых терминов, который может помочь родителям сблизиться со своими детьми, говорить на одном языке.

Ключевые слова: геймерский сленг, компьютерные сетевые игры, интернет, технологии, воспитание

Для цитирования: Денисова Е.П., Кузнецов И.А. Как знание геймеровского сленга может помочь родителям сократить «Generation gap» // Педагогическое образование. 2025. Том 6. № 9. С. 196 – 202.

Поступила в редакцию: 20 июня 2025 г.; Одобрена после рецензирования: 19 июля 2025 г.; Принята к публикации: 26 августа 2025 г.

How knowledge of gamer slang can help parent's shortcut the "Generation gap"

¹ Denisova E.P.,

¹ Kuznetsov I.A.,

¹ D.I. Mendeleyev University of Chemical Technology of Russia

Abstract: the purpose of this work is to familiarize the reader with the computer slang used by young “gamers” in a number of games, its specifics and to find out the influence of computer games and slang on the language, behavior, culture of modern youth. The article discusses the positive aspects of the phenomena of digitalization and gamification. The scientific novelty of the study lies in substantiating the need to study game slang by all stakeholders in order to be able to speak the same language with the younger generation. As a result, a glossary of gaming terms is proposed, which can help parents to get closer to their children, to speak the same language.

Keywords: gamer slang, computer network games, Internet, technology, education

For citation: Denisova E.P., Kuznetsov I.A. How knowledge of gamer slang can help parent's shortcut the "Generation gap". Pedagogical Education. 2025. 6 (9). P. 196 – 202.

The article was submitted: June 20, 2025; Approved after reviewing: July 19, 2025; Accepted for publication: August 26, 2025.

Введение

Актуальность данной темы обусловлена тем фактом, что компьютерные сетевые игры, вместе со своим особым сленговым языком стали неотъемлемой частью современной реальности. Уже не остается сомнения в том огромном влиянии, которое они оказывают на подрастающее поколение (детей, подростков / тинейджеров, молодежь, рожденных в первое десятилетие XXI века). Однако, тема по-прежнему остается малоизученной. Игровые компьютерные сленговые выражения – это пример неологизмов, меняющихся и обновляющихся постоянно и являющимися существенным компонентом молодежной культуры, они сами, а также их влияние на психологическое становление и педагогическое развитие личности вызывают особый интерес специалистов, ученых, лингвистов, педагогов, психологов, родителей.

В последние два десятилетия компьютерные игры настолько прочно вошли в жизнь детей, подростков, молодежи и более широкого круга людей, что уже невозможно представить человека, не знакомого с виртуальной реальностью, не имеющего гаджета и не играющего в какую-либо компьютерную игру.

Компьютерные игры вместе с особым геймерским (от англ. «gamer» игрок) сленгом входит в жизнь современного поколения, позволяет игрокам обмениваться комментариями, оценками, эмоциями в виртуальной среде. Однако все чаще и чаще язык геймеров выходит за рамки компьютерной реальности и употребляется в бытовых ситуациях, проникает во многие сферы жизни, влияет на толкование и понимание явлений окружающей действительности, затрагивает эмоциональную и творческую сферы. Относиться к такому явлению можно по-разному, но признать тот факт, что игровой компьютерный язык используется молодежью повсеместно, а взрослым и/или непосвященным приходится его понимать, является бесспорным.

В этой связи видится интересным разобраться:

- что такое сленг, «геймерский сленг»,
- какие лексические единицы используют геймеры в компьютерных играх и какие слова и выражения переходят из узкоспециализированного применения в повседневную речь,
- каким образом сленг влияет на формирование подрастающей личности,
- зачем взрослым осваивать этот пласт языка и может ли это знание помочь реализовать ряд педагогических моментов.

Компьютерные игры, а вместе с ними и геймерский сленг, являются важной характеристикой времени. Другим ключевым фактором для проявления интереса к этому феномену является личностная вовлеченность ученых, педагогов, родителей, их желание понять современную молодежь, своих детей, которые используют язык компьютерных игр и в повседневной жизни. Стремление родителей и педагогов говорить на одном языке с детьми является неотъемлемым психологическим и педагогическим моментом воспитательного процесса.

Задачами данного исследования являются следующие:

- изучить ряд компьютерных игр, таких как CS go 2, Rust, Minecraft и вычленив лексические единицы игрового сленга;
- классифицировать эти лексические единицы;
- определить влияние сленговых выражений геймера на речь современного подростка;
- выяснить возможности использования данных выражений для преодоления так называемого «generation gap», т.е. того разрыва между поколениями, которым так обеспокоены специалисты, педагоги и родители.

Материалы и методы исследований

Методы исследования: изучение, классификация, анализ имеющейся научной литературы по заявленной тематике, эмпирическое обобщение лексических единиц компьютерных игр CS go 2, Rust, Minecraft.

Материалы данного исследования: компьютерные сетевые игры Minecraft, Rust, CS GO 2, Roblox, созданные англоязычными производителями (Великобритания, США, Швеция) Теоретическую базу данного исследования составили труды отечественных специалистов, таких как Щербина В.Е. [10], Береговская Э.М. [2], Мизгорина Т.В. [8], Орлова Н.О. [7], Зиятдинов А.М. [4] и др.

Практическая значимость данной работы заключается в доказательстве предположения о том, что знание игрового сленга поможет взрослым лучше понять современную молодежь, сделать попытку сблизиться с подростками и заговорить на одном с ними языке, облегчить общение, что может положительно повлиять на психологическую и педагогическую составляющую воспитательного процесса, а также составление сленгового глоссария для лиц, заинтересованных в возможности найти общий язык с подрастающим поколением.

Результаты и обсуждения

Современные молодые люди 13-20 лет – это первое поколение, воспитанное в эру цифровизации. Именно на их взросление приходится период роста и интенсивного развития интернета, а вместе с ним и компьютерных сетевых игр, как неотъемлемого компонента. Поколение людей, рожденных в первое десятилетие XXI века, так называемое «поколение Z», отличается рядом качеств, сформировавшимся под влиянием гаджетов, интернета, глобальной цифровизации. По мнению некоторых ученых, а именно Дмитриевой, Д. Палфри, У. Гассера, молодежь XXI века характеризуется новой психологией, нормами этики, политическими взглядами. Для современных тинэйджеров реальность и виртуальность сплетаются воедино, образуя новое пространство, границы которого размыты, где технологии являются основополагающим фактором. Молодёжь всегда идет в ногу со временем, но им хочется большего, нужны приключения в воображаемом мире, адреналин в смоделированных ситуациях. Компьютерные игры – это способ погружения в виртуальную реальность.

Психологи, педагоги, смежные специалисты отмечают серьезное влияние компьютерных игр на человека, констатируют изменение поведения, говорят о таком явлении, как психологическое слияние реального и интернет пространств, появившейся «интернет зависимости», когда при отключении от сети или вне зоны доступа у людей возникают психологические проявления дискомфорта, скуки и даже агрессии, депрессии.

Специалисты крайне обеспокоены таким положением дел. Психологи призывают ограничивать время, проведенное за монитором, пытаться переключаться на другие активности, занятия спортом, прогулки и т.д. Врачи переживают за физическое здоровье подрастающего поколения, лишенного свежего воздуха и нагрузок. Очевидно, что долгое время, проведенное подростком за компьютером, негативно влияет на зрение, слух, осанку, вызывает психические аномалии. К этим фактам нельзя относиться беспечно, их изучению посвящено много исследований.

Однако в рамках данной работы хотелось бы рассмотреть положительные стороны увлеченности молодежи интернет играми, использовании геймерского сленга и предложить родителям, педагогам, преподавателям проявить особый интерес к такому времяпрепровождению подрастающего поколения, попытаться выучить игровую лексику и лучше понять своих детей, решить часть воспитательных проблем и научиться говорить на одном языке с молодыми людьми.

Объективно оценивая ситуацию, нужно признать, что:

1) технический прогресс – это явление необратимое и необходимое, а изобретение интернета сродни изобретению колеса. Молодежь же представляет собой самую прогрессивную группу современного общества, мгновенно реагирующую на все передовое, новое, они и есть двигатели этого прогресса;

2) компьютерная реальность зачастую увлекательнее окружающей обстановки, выходит за рамки обыденности и рутины. Персонажи ярче, события интереснее, сюжет динамичнее, картинка захватывающая;

3) окружающие взрослые сами настолько втянуты в свои занятия с гаджетами (работа, учеба, покупки, просмотры видео и фильмов, те же самые игры и т.д.), что подростки видят и считывают пример родителей, преподавателей, других взрослых, которые с младенчества дают ребенку доступ к компьютерным устройствам, находя вполне достойные оправдания, такие как нехватка времени, необходимость поработать, образовательный контент и тому подобное.

Современные молодые люди связаны с ровесниками по всему миру глобальной интернет-паутиной. Они способны мгновенно получать информацию, что называется «по клику», им свойственны нетерпение и нетерпимость при добыче знаний, люди не готовы долго ждать, не хотят задавать устные вопросы, писать от руки и читать печатные книги, но виртуозно разбираются в цифровой среде, печатают. Люди все меньше времени проводят в общении с друзьями и близкими, встречах лицом к лицу, взаимодействии друг с другом, играх, спорте. И все больше в компьютерной сети, которая позволяет заменить реальные объекты, природные красоты, исторические памятники и даже еду виртуальными аналогами, которыми можно насладиться здесь и сейчас, не выходя из дома и не тратя время и деньги.

И если повсеместную геймификацию нельзя остановить, как неотъемлемую часть технического прогресса, то необходимо выявить все полезные стороны и воспользоваться ими при установлении более тесных и доверительных отношений между взрослыми и подрастающим поколением. В этом и заключается одна из основных задач педагогики.

Так современные ученые отмечают следующие положительные аспекты повсеместной «геймификации» и использовании геймерского сленга:

1. Образовательный: повышение мотивации к изучению иностранного языка, развитие навыков межкультурного общения.

2. Социальный: предоставление возможности людям разных стран и происхождения связываться и взаимодействовать, интегрироваться в игровое сообщество, находить друзей, поддерживать контакты.

3. Творческий: стимулирование творческого мышления, способности к самовыражению, креативности, личностного развития, влияние на интернет культуру, как новый подвид культуры.

4. Деловой: развитие игровой индустрии, компьютерного бизнеса по средствам расширения возможностей онлайн маркетинга.

5. Лингвистический: использование геймерского сленга вне контекста игр, в литературе, СМИ, повседневных ситуациях, в быту.

6. Общественный дискурс: порождение разговоров и споров о возможности интеграции сленга в повседневный язык, приемлемость употребления игровых терминов вызывает общественный резонанс, затрагивает вопросы толерантности, свободы слова, социальной динамики.

Необходимо признать и еще один положительный аспект влияния компьютерных игр. С психологической точки зрения тинейджеры становятся более раскрепощенными, уверенными в себе и своих силах, получают новые знания и навыки, учатся обдуманно подходить к решению возникающих проблем.

Для молодежи нет границ между странами и континентами в виртуальном пространстве, не вызывает затруднений и общение на иностранных языках, поскольку в современном интернет сообществе существует определенный словесный набор, предназначенный для онлайн коммуникации и игр. Этот сленг представляет собой определенный ряд лексических единиц, обозначающих конкретные действия, события, инструменты, объекты, явления игровой деятельности. И упрощает коммуникацию для большинства геймеров. Для людей, не втянутых в игру, этот язык непонятен и порождает недопонимание между различными возрастными категориями, «generation gap».

Специалисты в области педагогики и психологии Скворцова И.Ю. [9], Щербина В.Е. [10] рекомендуют родителям и педагогам изучать молодежный сленг, в том числе и игровой, для устранения или хотя бы сокращения недопонимания между поколениями («generation gap») чтобы почувствовать единение с детьми, общность интересов, схожесть во взглядах.

В первую очередь рассмотрим само понятие сленг, что специалисты понимают под этим.

Весь литературный состав языка делится на:

- 1) Литературный, т.е. книжная лексика, стандартные разговорные или нейтральные слова;
- 2) Нелитературный язык, к которому относятся профессионализмы, вульгаризмы, жаргонизмы. Сюда же относится сленг.

«Сленг» как понятие, по мнению Т.В. Мизгориной [8], возникло в середине XIX века, но получило развитие в 60х г.г. XX века в период хиппи, как пример «англицизма», с тех пор этим лингвистическим феноменом занимаются многие ученые – лингвисты.

В научной литературе нет единого толкования термина «сленг». Общее, что отмечают ученые, сленг – это набор новых слов (или старых с новым значением), которые употребляют группы людей, сходные по статусу, возрасту, социальному положению.

Э.М. Береговская [2, с. 40] отмечает, что сленг, как и любое арго или жаргон, является субъязыком, ему свойственна размытость границ, но это не «вредоносный нарост, а часть молодежной субкультуры».

С течением времени понятие сленга и отношение к нему претерпевали изменения от негативного (преступный жаргон) до приемлемого, как неотъемлемой структуры речи, объединяющей в рамках единой категории слова и словосочетания, противопоставляемые литературной лексике. Несмотря на многочисленные определения, сущность заключается в том, что сленг является неотъемлемой частью современного языка, который применяется не только узкой группой лиц, например, медицинскими работниками, но и самой широкой аудиторией, а поэтому необходимым к изучению специалистами.

В работах отечественных и зарубежных лингвистов отмечается, что игровой интернет-сленг имеет характерную особенность: изменение семантического поля путем добавления новых языковых единиц, в большинстве своем состоящих из сокращений, жаргонизмов и аббревиатур.

В связи с появлением электронных средств передачи информации, появились заметные изменения в устной и письменной речи, что отразилось на языковой картине в целом.

Н.О. Орлова [7, с. 4-8], а за ней, А.М. Зиятдинов [4] выделяют следующие особенности игрового сленга:

1. нелитературная лексика, выходящая за пределы норм языка;
2. эмоциональная окрашенность;
3. малопонятность для широкой общественности;
4. высокая адаптивность и изменчивость;
5. краткость и емкость.

Геймеры, общаясь в процессе игры на таком сленге, понимают друг друга с полуслова, вне зависимости от национальности и страны проживания. Они обмениваются краткими, четкими фразами, которые ярко эмоционально окрашены и передают чувства, ход действий, отношения. По этим словам, можно определить, кто проигрывает, а за кем преимущество.

А.М. Зиятдинов [4] выделяет следующие виды игрового сленга:

1. Предметно-процессуальный, который используется в ходе самой игры для обозначения действий, которые надо выполнять и предметы, которые при этом применяются.

2. Социальный, который используется в общении между игроками для оценки действий, для передачи эмоций и отношения друг к другу.

В.А. Комаров [6] делит сленг на:

1. Глобальный, который используется в большинстве игр.

2. Локальный, который используется в одной конкретной игре.

Можно выделить еще устный и письменный язык, используемый в чатах.

В рамках данной работы было проведено изучение нескольких компьютерных сетевых игр Minecraft, Rust, CS GO 2, Roblox. Эти игры были созданы англоязычными производителями (Великобритания, США, Швеция) начиная с 2020 года и обновляются каждые 3-4 месяца, в оригинале имеют английский интерфейс (меню игры), диалоги, названия действий, оборудования, приспособлений, названий, имен. Они, если и переведены дубляжем на различные языки мира, то лишь частично, но истинные геймеры предпочитают оригинальное исполнение, без перевода, поскольку такая версия дает им возможность испытать больше эмоций и четко проследить все изменения в сюжете, которые пытались передать авторы. Необходимо отметить, что геймерский сленг чрезвычайно быстро изменяется и трансформируется, адаптируется под новые варианты игр, оставляя постоянными основные термины. Сами игроки зачастую интуитивно улавливают эти новинки, даже не замечая разницы и продолжают пользоваться сленговыми фразами в повседневной жизни, тем самым, мягко говоря, вводя в недоумение и даже раздражая широкий круг общественности.

Поэтому мы снова приходим к выводу, что если массовое увлечение подростками компьютерными играми неизбежное явление, часть молодежной культуры, то заинтересованная общественность (родители, учителя, педагоги, ученые и т.д.) должны учить игровой сленг, чтобы понимать подростков.

Все современные компьютерные игры делятся на:

1) Сюжетные (например, Honkai Impact 3D), которые имеют развивающийся динамичный сюжет, диалоги, действующие лица.

2) Многопользовательские (сетевые) (например, Minecraft, Rust, CS GO 2, Roblox), которые объединяют большое количество игроков из разных стран в одном сетевом поле, и пользователи общаются на геймерском сленге, поскольку заходят на серверы (игровые платформы), где понятен только английский язык или сленг.

3) Симуляторы, которые представляют собой имитацию реальных действий (например, Bus simulator, Air craft simulator), здесь нет сюжета или диалогов, но геймерский сленг используется игроками для описания действий и оборудования, поскольку все это дается на английском языке.

4) Смешанные игры (например, Genshin Impact), которые дают возможность игрокам идти по сюжету или объединяться с другими геймерами в сети, что предполагает общение с использованием сленга.

Именно здесь компьютерный сленг уместен, оправдан, понятен, поскольку обслуживает игровой процесс.

Геймерский сленг образуется от англоязычных заимствований с использованием следующих способов:

1. Калькирование (транслитерация) – способ образования нового слова путем буквальной транслитерации (например, от англ. ban – бан, т.е. блокировка);

2. Полу калькирование – образование нового слова путем транслитерации, но с использованием русских словообразовательных моделей (например, craft – крафтить, т.е. создавать);

3. Конверсия – способ образования нового слова путем перехода его из одной части речи в другую без изменения и без использования суффиксов / приставок;

4. Усечение – способ образования нового слова путем его сокращения;

5. Аббревиатура / акронимы – способ образования нового слова путем его сокращения до начальных букв (например, GG – good game).

После изучения вышеприведенных игр был составлен глоссарий основной лексики, используемой геймерами.

Существительные, образованные от английских слов путем транслитерации:

1. Альтушка – нестандартная, необычная девушка;

2. Вайб (от англ. «vibe» атмосфера) – хорошее настроение, приятная обстановка;

3. Геймер (от англ. gamer) – игрок;
 4. Дединсайд (от англ. «dead inside» мертвый внутри) – депрессия;
 5. Имба – крутизна, класс;
 6. Краш – человек, который тебе нравится;
 7. Кринж (от англ. «cringe» отвращение) – чувство стыда за действия других людей;
 8. Нормис – обычный человек, не интересующийся играми;
 9. Резист – сопротивление;
 10. Нуб (от англ. noob) новичок в игре;
 11. Сигма – независимый и уверенный в себе парень;
 12. Скилл (от англ. skill) – умение, навык в игре;
 13. Скин (от англ. skin – кожа) – внешний вид, костюм героя;
 14. Скуф (от англ. «scuff» протереться до дыр) – толстый, переставший ухаживать за собой мужчина;
 15. Смурф (от англ. smurf) – опытный игрок, использующий аккаунт низкого уровня;
 16. Шутер (от англ. «shooter») – стрелок.
- Глаголы, обозначающие игровые действия, образуются от английских глаголов путем полу калькирования:

1. Ливнуть (от англ. leave) – уйти;
2. Крафтить (от англ. craft) – создавать;
3. Чекать (от англ. check) – проверять;
4. Рофлить (от англ. ROFL rolling on the floor laughing) – шутить;
5. Скамить (от англ. scam) – обманывать;
6. Лутать (от англ. loot грабить) – забирать;
7. Фармить (от англ. farm) – собирать, накапливать игровые предметы.

Аббревиатура / акронимы:

1. ГГ (от англ. good game) хорошая игра;
2. ОП (от англ. overpowered) персонаж со сверх силой;
3. АФК (от англ. away from keyboard) отойти ненадолго;
4. РОФЛ (от англ. ROFL rolling on the floor laughing) хохотать;
5. NPC – Игровой персонаж.

Выводы

Таким образом, нельзя однозначно признать, что компьютеризация и цифровизация в эпоху интернета является или строго негативным, или абсолютно положительным явлением. Как и во всем, в этом процессе есть свои плюсы и минусы, с которыми придется мириться и жить, научиться грамотно сочетать с максимальной пользой для становления личности и минимальным ущербом для здоровья и психики человека.

В ходе исследования было определено, что:

- компьютерные игры в нынешнем понимании представляют неотъемлемый культурный пласт.
- современные игры настолько реалистичны и захватывающи, что являются основным развлечением молодежи и не только.
- они позволяют переживать целый спектр эмоций, схожий с участием в таких видах спорта, как футбол, регби и т.д.

А также было доказано, что, изучая язык компьютерных игр, родители, педагоги смогут преодолеть недопонимание с детьми, развить общность интересов, сократить «generation gap».

В заключении был предложен глоссарий терминов, используемый современными геймерами. Эти слова не вошли в словари, только время определит, останутся ли эти выражения в употреблении через года или забудутся вместе с играми в ближайшее время. Однако ознакомление с этой терминологией родителям, бабушкам и дедушкам видится полезным в плане укрепления взаимопонимания, возможности идти в ногу с молодежью и техническим прогрессом, найти общие точки соприкосновения разных поколений.

Перспективы исследования проблемы видятся в дальнейшем изучении новых аспектов нестандартных увлечений молодежи, связанных с ними языковых явлений, например, сленга, употребляемого в социальных сетях и различных приложениях, расширяющих культурные границы и позволяющих почувствовать общность интересов и тем самым решать воспитательные задачи.

Список источников

1. Аветисов И.В., Павленко В.Г. Использование компьютерного сленга в современном обществе // Теория языка. Филологический аспект. 2024. № 12 (116). URL: <https://scipress.ru/philology/articles/ispolzovanie-kompyuternogo-slenga-v-sovremennom-obshhestve.html> (дата обращения: 22.06.2025).
2. Береговская Э.М. Молодежный сленг: формирование и функционирование // Вопросы языкознания. 2019. № 3 (260). С. 244.
3. Григорян М.И. Влияние игрового сленга на поведенческие особенности подростков поколения Z // Современное педагогическое образование. 2020. № 12 (292). С. 216 – 219.
4. Зиятдинов А.М. Сленг геймеров // Актуальные вопросы филологической науки XXI века. Екатеринбург: УрФу, 2019. № 176. Ч. 1. С. 77 – 82.
5. Ишулин И.О. Жаргон в игровом дискурсе // Молодой ученый. 2024. № 12 (329). С. 124 – 127.
6. Комаров В.А., Шушарина И.А. Игровой сленг в современном русском языке // Вестник Курганского ГУ. 2019. № 1 (52). С. 88 – 90.
7. Орлова Н.О. Сленг vs жаргон: проблемы дефиниции // Ярославский педагогический вестник. 2004. № 3 (40). С. 4 – 8.
8. Мизюрина Т.В. Определение и общие характеристики понятия «сленг», его роль в языке и культуре современной России // Вестник ЧелГУ. 2013. № 1 (292). С. 106 – 111.
9. Сковрцова И.Ю. Влияние компьютерных игр на детей подросткового возраста // Вестник науки. 2024. № 10 (67). Т. 4. С. 538 – 544.
10. Щербина В.Е. Язык геймеров как компонента молодежного сленга // Грамота. 2018. № 3 (81). Ч. 2. С. 395 – 398.

References

1. Avetisov I.V., Pavlenko V.G. Use of Computer Slang in Modern Society. Theory of Language. Philological Aspect. 2024. No. 12 (116). URL: <https://scipress.ru/philology/articles/ispolzovanie-kompyuternogo-slenga-v-sovremennom-obshhestve.html> (date of accessed: 22.06.2025).
2. Beregovskaya E.M. Youth Slang: Formation and Functioning. Issues of Linguistics. 2019. No. 3 (260). 244 p.
3. Grigoryan M.I. The Influence of Gaming Slang on the Behavioral Characteristics of Generation Z Adolescents. Modern Pedagogical Education. 2020. No. 12 (292). P. 216 – 219.
4. Ziyatdinov A.M. Gamers' Slang. Current Issues in Philological Science of the 21st Century. Ekaterinburg: UrFU, 2019. No. 176. Part 1. P. 77 – 82.
5. Ishchulin I.O. Jargon in Gaming Discourse. Young Scientist. 2024. No. 12 (329). P. 124 – 127.
6. Komarov V.A., Shusharina I.A. Gaming Slang in Modern Russian. Bulletin of Kurgan State University. 2019. No. 1 (52). P. 88 – 90.
7. Orlova N.O. Slang vs. Jargon: Definition Problems. Yaroslavl Pedagogical Bulletin. 2004. No. 3 (40). P. 4 – 8.
8. Miziurina T.V. Definition and general characteristics of the concept "slang", its role in the language and culture of modern Russia. Bulletin of Chelyabinsk State University. 2013. No. 1 (292). P. 106 – 111.
9. Skvortsova I.Yu. The influence of computer games on adolescents. Bulletin of science. 2024. No. 10 (67). Vol. 4. P. 538 – 544.
10. Shcherbina V.E. The language of gamers as a component of youth slang. Gramota. 2018. No. 3 (81). Part 2. P. 395 – 398.

Информация об авторах

Денисова Е.П., кандидат педагогических наук, доцент, кафедра иностранных языков, Российского химико-технологического университета им. Д.И. Менделеева, г. Москва, ekateryna.denisova2017@yandex.ru

Кузнецов И.А., кандидат филологических наук, доцент, кафедра иностранных языков, Российского химико-технологического университета им. Д.И. Менделеева, г. Москва, Kuznetsov.i.a@muctr.ru

© Денисова Е.П., Кузнецов И.А., 2025