

Павел Сергеевич Смирнов,  
Юлия Сергеевна Жилина  
г. Киров

### Перевод сленга хакеров и геймеров с английского и немецкого языков на русский

Статья посвящена актуальной на сегодняшний день проблеме перевода сленга хакеров и геймеров с английского и немецкого языков на русский. Единая традиция перевода иностранных сленгизмов данных сообществ в отечественной переводоведческой науке отсутствует ввиду того, что состав данных сленгизмов характеризуется постоянной изменчивостью. Методом сплошной выборки из зарубежных игровых англоязычных онлайн-журналов, чатов и форумов нами было отобрано 200 наиболее релевантных лексических единиц, которые были подвергнуты контекстуальному, лексико-семантическому и морфологическому анализу. Несмотря на то, что большинство сленгизмов представляют собой англицизмы, результаты нашего исследования могут помочь как начинающим, так и опытным переводчикам в процессе перевода статей англоязычных журналов и других изданий, посвященных видеоиграм и компьютерным технологиям, в переводе произведений художественной литературы или кинофильмов, в которых используется сленг хакеров и геймеров, а также понять закономерности, по которым этот сленг работает.

**Ключевые слова:** сленг, геймеры, хакеры, видеоигры, журналы, чаты, форумы, стилистика.

Pavel Sergeevich Smirnov,  
Yulia Sergeevna Shilina  
Kirov

### Translation of hacker and gamer slang from English and German into Russian

The article is devoted to the current problem of translating the slang of hackers and gamers from English and German into Russian. There is no common tradition of translating foreign slangisms of these communities in the domestic science of translation due to the fact that the composition of these slangisms is characterized by constant variability. The 200 most relevant lexical units were selected by random sampling from foreign online gaming magazines, chats and forums, which were subjected to contextual, lexical-semantic and morphological analysis. Despite the fact that most slangisms are Englishisms, the research results can help both novice and experienced translators in the process of translating articles from magazines and other publications devoted to video games and computer technology, works of fiction or films that use hacker and gamer slang, as well as understand the patterns by which this slang works.

**Keywords:** slang, gamers, hackers, video games, magazines, chats, forums, stylistics.

**Введение.** В общей системе современных лингвистических исследований, в частности, в рамках научного направления современной лингвистики, актуальными являются исследования, посвященные переводу сленга хакеров и геймеров с английского и немецкого языков на русский. Актуальность исследования заключается в отсутствии в отечественной переводоведческой науке единой традиции перевода английских и немецких сленгизмов данных сообществ на русский язык, что в перспективе позволит преодолеть те трудности, с которыми приходится сталкиваться переводчикам при работе над материалами, содержащими данные сленгизмы. Данный факт можно объяснить сложностью проблемы определения того, что относить к единицам сленга, так как состав сленгизмов хакеров и геймеров обуславливается постоянной изменчивостью, которые можно отнести к общему компьютерному сленгу. Состав сленгизмов меняется каждые 5-7 лет, а состав компьютерного сленга меняется еще быстрее в связи с тем, что компьютерный сленг относится к сфере высоких технологий, развитие которых идет чрезвычайно стремительно. Многие ныне актуальные слова могут завтра уйти в небытие, а оставшиеся, прижившиеся единицы имеют возможность пополнить специализированную терминологию.

Научная новизна работы состоит в том, что проблема перевода сленга хакеров и геймеров является по-прежнему неразрешенной в русскоязычном мире. Сложность решения этой проблемы также заключается в том, что сленг данных сообществ сильно изменчив, каждый год в нем появляется много новых слов, а старые слова исчезают.

Цель представленной работы – рассмотреть предпосылки возникновения сленга как явления, проследить за возникновением сленга хакеров и геймеров, выяснить, найти единицы сленга обеих групп, проанализировать лексические единицы оригинала и существующего к ним узуального эквивалента на русском языке.

Практическая значимость работы заключается в том, что ее результаты могут найти применение при переводе художественной или специализированной литературы, использующей сленг хакеров и геймеров, переводе публицистических текстов, связанных с компьютерными технологиями и видеоиграми, а также могут помочь переводчику разобраться в том, как устроен сленг хакеров и геймеров, облегчить определение тех или иных закономерностей, происходящих в этом сленге, расширить его словарный запас.

**Результаты исследования.** Предметом исследования многих российских и зарубежных

ученых не столько сленг в общем его понимании, а функциональные стили языка в целом. Исследователи Т.М. Беляева и В.А. Хомяков приводят цитату В.С. Виноградова, который дает достаточно развернутую характеристику этому понятию: “Стиль – это общественно-осознанная и функционально-обусловленная, внутренне объединенная совокупность приемов употребления, отбора и сочетания средств речевого общения в сфере того или иного общенародного, общенационального языка, соотносительная с другими такими же способами выражения, которые служат для иных целей, выполняют иные функции в речевой общественной практике данного народа” [1, С. 12].

Языковеды выделяют несколько классификаций стилей. Эти классификации представляют собой разделение по экспрессивным стилям: высокий – нейтральный – сниженный. Отличия разнятся лишь по признаку выделения: у Р.Г. Пиотровского это сфера употребления (от торжественно-поэтического к литературному, от литературного к просторечному) [7, С. 92], а у Г.В. Степанов [8, С. 127] это стратно-культурная дифференциация (высший – культурный, низший – некультурный).

Нас же прежде всего интересует сниженный стиль. Он характеризуется яркой национально-языковой и социальной спецификой, часто употребляется в художественной литературе, публицистике, пользуется широкой популярностью среди молодежи. Сама по себе, сниженная лексика основывается на отрицании языковой нормы и существует на контрасте с ней.

Сниженный стиль можно подразделить на следующие типы: жаргон, арго и сленг. Между этими тремя типами существует тонкая грань, из-за которой у переводчиков время от времени возникают трудности. Они задаются вопросом: к какому типу относится та или иная лексическая единица. В Большом толковом словаре русского языка: А-Я [5] “сленг” имеет следующее значение: “1. Речь социально или профессионально обособленной группы; жаргон. 2. Элементы речи, не совпадающие с нормой литературного языка (обычно экспрессивно окрашенные)”. Исходя из первого значения, обнаруживаем, что сленг отождествляется с жаргоном. Однако утверждать, что сленг и жаргон абсолютно равны по своей сути, нельзя. В этом же словаре дается следующее определение “жаргону”: “Речь какой-л. социальной или профессиональной группы, содержащая большое количество свойственных только этой группе слов и выражений (часто искусственных, тайных или условных); арго”. Отсюда можно сделать вывод о том, что “жаргон” употребляется в узком кругу людей, однако в понятии “сленг” об этом не упоминается.

Сам термин “сленг” впервые упоминается в 1756 году как “*language of a low or vulgar type*” (“язык сниженного или вульгарного типа”), а в

1818 году в Оксфордском словаре английского языка сленгу дают следующую характеристику: “*Language of a highly colloquial type, considered as below the level of standard educated speech, and consisting either of new words or of current words employed in some special sense*” (“Язык исключительно разговорного типа, считающийся ниже уровня стандартной культурной речи и состоящий из новых или ныне употребляемых слов, используемых в каком-либо особом смысле”). Здесь особо выделим наречие “*highly*”, являющееся важной чертой характеристики сленга и служащее разграничением между сленгом и разговорной лексикой.

Таким образом, сленг очень широко употребляется среди носителей того или иного языка. В.А. Хомяков вводит понятие “общий сленг” и характеризует его как “относительно устойчивый для определенного периода, широко распространенный и общепонятный слой лексики и фразеологии в среде живой разговорной речи (иногда с фонетическими, морфологическими и синтаксическими особенностями), весьма неоднородный по своему генетическому составу и степени приближения к литературному языку, имеющий ярко выраженный эмоционально-экспрессивный оценочный характер, представляющий часто протест-насмешку против социальных, этических, эстетических, языковых и других условностей и авторитетов” [9, С. 23].

Необходимо отметить, что сленг хакеров и геймеров берет свое начало с возникновением компьютерного сленга. В пятидесятых годах прошлого столетия появляются первые электронно-вычислительные машины (ЭВМ), которым дали название “компьютеры”. С течением времени они становятся все более совершенными, а люди, работа которых заключается во взаимодействии с данными устройствами, начинают оперировать серьезным словесным багажом и терминологией, которая нам сейчас хорошо известна. Однако какое-то время язык специалистов с ЭВМ был изолирован от общества, так как эти машины были доступны не каждому ввиду больших размеров и дороговизны. К концу восьмидесятых годов начинается эпоха персональных компьютеров (ПК). Эти устройства приобретают привычный нам облик компьютера, их популярность приобретает массовый характер. В язык обильно попадают англоязычная терминология, аббревиатуры, зачастую в оригинальном написании. Об этом пишет газета “Капитал”, ссылаясь на один из номеров журнала “PC World”, вышедшего в 1988 году. Количество обладателей ПК растет, а вместе с этим жаргон людей, работающих с компьютерами, переходит в разряд сленга [10, С. 184].

Компьютерные технологии развиваются стремительно быстро. Те или иные популярные и известные понятия, явления, предметы из данной области, заменяются новыми. Например,

накопитель лазерных дисков или т.н. “сидишник”, который происходит от “CD-ROM Drive”, вышел из употребления, так как на смену компакт-дискам приходят “флешки” (USB Flash Drive).

Стоит отметить, что с распадом СССР на постсоветское пространство активно проникает американская культура. Среди молодежи употребление слов из английского языка становится некой модой. Эта мода обусловлена стереотипом об идеализированном американском обществе, в котором уровень жизни значительно выше, а стремительно развивающийся технологический прогресс ведет за собой весь мир [3, С. 57].

На основе классификации Э.М. Берестовской рассмотрим формирование единиц сленга (т.е. сленгизмы) и способы их перевода:

1. Калька. Сюда входят те заимствования, которые грамматикой русского языка еще не усвоились. Они пишутся, произносятся и имеют то же значение, как в оригинале. Например, *device – девайс (устройство)* или *software – софтвер* (программное обеспечение);

2. Полукалька. Некоторые слова начинают работать по нормам заимствующего языка. К ним могут присоединяться определенные морфемы. Например, *manual – мануалка (руководство пользователя)*. Присоединение суффикса “-ка” также говорит о том, что русский язык, в отличие от английского, является синтетическим (флективным). Иными словами, связь между словами строится на присоединяющихся к основе слова флексиям. Еще один пример: *to connect – коннектиться (присоединиться с помощью компьютера к какой-либо сети)*.

3. Универбизация (стяжение). В любом сленге, в том числе и компьютерном, важна краткость. Громоздкие по своей длине или по произносимости слова или словосочетания урезаются до нескольких слогов или одного слова. Например: *role-play game – ролевуха*, *OS (operating system) – ось (операционная система)*.

4. Перевод. Компьютерный сленг не на 100% состоит из заимствований. Относительно этого способа есть два возможных пути перевода. Первый представляет собой использование стилистически нейтральных слов: *Windows – “окна”*. Второй основывается на ассоциативном переводе: *compact disc (компакт-диск) – блин*.

5. Фонетическая мимикрия. Данный способ используется тогда, когда фонетическая составляющая английского слова совпадает с русским. Например: *shareware – шаровары (условно-бесплатное программное обеспечение)*. Сюда же можно отнести и названия различных компьютерных программ, названия которых принято передавать согласно оригинальному написанию: *CorelDraw – Король дров* [2, С. 97].

Также к классификации можно отнести способы аффиксации (присоединение морфем к основе слова, заимствование может стать

полукалькой), метафорика (юмористическая трактовка означаемого), усечение корней (сокращение слово на одного-двух слогов), словосложение (соединение двух или нескольких основ в одно слово), аббревиация (превращение целого выражения в одно путем соединения первых его букв) и другие.

Рассмотрим конкретно каждое сообщество: хакеры и геймеры. Слово “hacker” происходит от английского жаргонизма “to hack”, что означает “рубить, ломать”, который, предположительно, возник в стенах Массачусетского технологического института. Этим словом называли процесс внесения изменений в программу, а “хакерами” называли тех, кто мог переписать часть ядра операционной системы для более быстрой работы компьютера или “сбросить” забытый персоналом пароль.

Спустя некоторое время “хакеры” начали взламывать слабо защищенные компьютерные системы для того, чтобы узнать, насколько далеко они могут зайти. С тех пор слово “хакер” начинает приобретать негативное значение. Мотивацией для подобных действий служит сиюминутный заработок денег или обретение известности. Энциклопедия Касперского выделяет три группы хакеров: Blackhat (“черная шляпа”) – хакер, получающий несанкционированный доступ к тем или иным системам с целью кражи информации, например, данных банковских карт; Whitehat (“белая шляпа”) – противоположность “черной шляпе”, использует свои навыки с целью повысить безопасность систем, а иногда – оказать содействие поимке преступника; Greyhat (“серая шляпа”) – хакер, время от времени меняющий ту или иную сторону баррикад [4]. Следует отметить, что слово “хакер” нельзя перевести буквально как “взломщик”. Согласно словарю Ожегова, “взломщик” – вор, совершающий кражи со взломом [6].

Геймер – человек, играющий в компьютерные игры. Слово происходит от английского “game” – игра, а “геймер”, соответственно, дословно – “игрок”. Однако между этими двумя словами будет не совсем корректным поставить знак равенства. Опираясь на словарь Ожегова, “игрок” имеет следующие дефиниции: 1. Участник игры (во 2 знач.). Игрок в футбол. Игрок в шахматы. Игрок в карты. 2. Тот, кто играет на музыкальном инструменте (разг.) Хороший игрок на балалайке. 3. Тот, кто играет в азартные игры, а также любитель играть в азартные игры. Итак, все три понятия объединяют следующий фактор – игрок участвует в игре непосредственно, а геймер использует для игры компьютер или игровую консоль.

Когда в 2013 году киберспорт признали одним из видов спорта, геймеры стали новой субкультурой. Однако геймеры это не только киберспортсмены, но и те люди, для которых видеогры является большим увлечением. На

основе некоторых зарубежных игровых изданий, можно выделить пять групп геймеров.

Казуалы – геймеры, для которых видеоигры являются лишь досугом. Для них игра как процесс помогает отдохнуть после рабочего или учебного дня. Они предпочитают те игры, в которых не требуется доскональное знание игровых механик или мастерство. В основном, это игры жанра фэнтези или шутеры. Большинство казуалов являются обладателями игровых консолей (Sony PlayStation или Xbox), так как они не требуют постоянного обновления комплектующих, в отличие от стационарного компьютера [11].

Хардкорщики – противоположность казуалам, предпочитают именно те игры, в которых требуются отточенные навыки и знание тех или иных механик. Для хардкорщиков игры – это испытание, вызов, возможность проверить свои умения. Одна часть хардкорщиков играет в многопользовательские игры, например, Counter-Strike или DotA 2. Другая часть предпочитает такие одиночные игры, в которых много времени уходит на то, чтобы научиться каким-либо навыкам [13].

Прогеймеры – профессиональные геймеры, для которых видеоигры становятся работой. По большей части, они играют только в одну игру, в которой требуются отточенные навыки, высокая скорость реакции и умение работать в команде. К таким играм относятся вышеупомянутые Counter-Strike и DotA 2. Для прогеймеров “зарплатой” являются деньги, который выделяются из призового фонда организации, проводящей киберспортивные соревнования [15].

Нубы – иначе говоря, новички (от англ. – newbie). Однако измененное слово пооб означает насмешку над тем геймером, который не желает научиться играть, и тем самым мешает другим игрокам [12].

Ретрогеймеры – геймеры, предпочитающие старые игры, релиз которых состоялся примерно 10-15 лет назад, иногда и более. Сюда можно отнести первые части серии игр “Doom”, “Quake”, а также “Super Mario Bros” или “Pacman”. Некоторые ретрогеймеры также посещают зал аркадных автоматов [14].

Как было выше упомянуто, проблема перевода не столько компьютерного сленга, сколько сленга хакеров и геймеров, возникает в связи с тем, что стремительно развиваются компьютерные технологии. Если какой-либо сленгизм попадает из английского языка не только в русский, но и немецкий, то уже в этот момент можно столкнуться с проблемой передачи его на родной язык.

Одна из причин – отсутствие необходимости переводить, так как русский и немецкий компьютерные сленги очень активно заимствуют новые слова. Например, DVD – Digital Video Disc (цифровой видеодиск). Несколько лет назад еще можно было услышать у русскоязычных людей “ди-ви-ди”, однако сейчас такое понятие уже

устаревшее – на начало двадцатых годов компакт-диски нынешнего столетия считаются неактуальными накопителями информации.

Вторая причина проблемы перевода – громоздкость эквивалента. Английские слова, по сравнению с русскими, являются довольно короткими. В среднем, английское слово – одно- или двусложное, русское же состоит из трех-четырех. Как мы выяснили, сленг тяготеет к сокращению громоздких лексических единиц, а это означает, что английский вариант короче и практичнее в употреблении. Например, слово “браузер” (от англ. – to browse – неспешно рассматривать). В Windows вплоть до версии Windows 7 локализаторы этой операционной системы предложили называть такой вид программной обеспечения “веб-обозревателями”. Однако такой вариант не прижился ввиду своей громоздкости: “веб-обозреватель” состоит из шести слогов, в то время как “браузер” всего лишь из двух.

Третья причина заключается в том, что эквивалент, предложенный переводчиком, не совпадает с прижившимся в кругу геймеров и хакеров термином. Например, уровень – виртуальную площадку, на которой происходят действие в игре – геймеры называют “картой”. Однако в многопользовательской компьютерной игре “Overwatch” локализатор перевел “карту” как “поле боя”. Остальным же игровым терминам был дан адекватный перевод, которые время от времени употребляют русскоязычные игроки наравне с их английскими аналогами. Например, “killstreak” – серия убийств (или киллстрик), “lootbox” – контейнер (или лутбокс), “highlight” – лучший момент (или хайлайт).

Таким образом, переводчику следует учитывать то, как сленгизмы употребляются среди носителей разных языков. Если слово представляет собой полное заимствование и активно употребляется в сообществе, то переводчику стоит подобрать именно его. Если представить, что сленгизм употребляется в художественном произведении, то не будет лишним прояснить этот момент в сноске тем, кто далек от мира видеоигр или не очень хорошо разбирается в информационных технологиях. Ситуация в немецком языке идентична обстановке в русском: в сленге хакеров и геймеров доминируют англицизмы.

Перейдем к стратегии перевода. Как и упоминалось выше, методом сплошной выборки нами было отобрано 200 сленгизмов из англоязычных игровых онлайн-изданий, чатов и форумов. Причиной этому послужило то, что, по сравнению с художественной литературой или кинофильмами, к статьям из публицистики, сообщениям интернет-пользователей отсутствует перевод. Стратегия заключается в следующем: перевод будет осуществляться с опорой на словарь сленгизмов хакеров и геймеров. Его составил автор

работы в ходе одного из предыдущих исследований. Затем будет определяться способ образования сленгизма в русском языке по классификации Э.М. Берестовской, а также среди какого сообщества наиболее употребима лексическая единица: хакерского (хак.) или геймерского (гейм.).

В данной статье мы рассмотрим несколько примеров, чтобы иметь представление о сленге хакеров и геймеров (Примечание: авторская орфография и пунктуация сохранены).

Пример из форума по игре “World of Warcraft”:

*His abilities are “Summon Bear”, “Summon Quilbeast”, “Summon Hawk”.*

*Его абилки – “Призыв медведя”, “Призыв стервятника”, “Призыв ястреба”.*

**Абилка** (гейм.) – способность, умение игрового персонажа.

Способ образования – калька, усечение корня и аффиксация.

Пример из англоязычного онлайн-издания Gameinformer:

*Not only did we get our first look at it, but Square Enix also took the opportunity to announce an action/RPG mobile title, and arcade game to support it.*

*Мы не только впервые взглянули на это, но Square Enix также воспользовалась возможностью анонсировать мобильную экшен/РПГ, а также аркадную игру для ее поддержки.*

**Экшен** (гейм.) – жанр компьютерных игр, в котором делается на эксплуатацию координации глаз и рук, скорости реакции игрока.

Способ образования – калька.

Пример из игрового интернет-журнала, Eurogamer:

*The game strives, he says, to move beyond the more commonplace definitions and assumptions that inform AI design elsewhere in the trade.*

*По его словам, игра стремится выйти за рамки более распространенных определений и допущений, которые используются для разработки ИИ в других областях торговли.*

**ИИ (AI)** (гейм.) – аббревиатура от **Artificial Intelligence** – искусственный интеллект, часть программного кода игры, отвечающая за действия НПС (не контролируемых игроком персонажей).

Способ образования – перевод, аббревиация.

Пример из англоязычной статьи Logics in Artificial Intelligence:

*Backdoor variables offer a generic notion for providing insights to the surprising success of constraint satisfaction solvers...*

*Переменные бэкдора предлагают общее понятие для предоставления понимания неожиданного успеха инструментов решения ограничений...*

**Бэкдор** (хак.) – дефект алгоритма, позволяющий получить несанкционированный доступ к данным, ОС или ПК в целом.

Способ образования – калька.

Пример из немецкоязычного форума по игре Overwatch:

*Wenn Tracer blinkt steckt sie ja gewissermaßen in einer Animation, die man - das weiß ich - abbrechen kann wenn sie z.B. im blink gehooked wird.*

*Когда Трейсер блинкается, это в каком-то смысле анимация, которую, я знаю, можно отменить, например, если ее хукнули в блинке.*

**Блинк, блинкается** (гейм.) – мгновенное перемещение персонажа по карте.

Способ образования – калька, полукалька.

В первой части сообщения английское слово blink переходит в глагол и приобретает окончание 3 лица единственного числа “-t”. Во второй части обнаруживаем в словосочетании “im blink” следующее: слово употребляется в мужском или среднем роде, судя по предлогу “im” (“in” - в + “dem” – артикль дательного падежа в немецком = “im”). Слово blink пишется с маленькой буквы, хотя немецкая орфография предписывает писать все существительные с заглавной буквы. Также стоит обратить внимание на слово “gehooked”: ge - приставка причастия II (Partizip II), но автор пишет английское окончание “-ed” вместо “-t”. Видимо, такое написание обуславливается одинаковым произношением окончания причастия как в немецком, так и английском. Само слово “to hook” (hooken, хукать) означает способность игрового персонажа притянуть с помощью, например, крюка другого персонажа к себе.

Следующий пример из немецкого онлайн-издания Fluter:

*Lara verwandelte sich von der furchtsamen jungen Frau in eine Kampfmaschine. ... Jede Menge Kampfmaschinen waren auch letztes Jahr auf der Electronic Entertainment Expo (E3) in Los Angeles zu sehen, der weltweit führenden Messe für Video- und Computerspiele.*

*Лара из боязливой девушки превратилась в настоящего “рэмбо”. ... В прошлом году таких “рэмбо” можно было увидеть на Electronic Entertainment Expo (E3) в Лос-Анджелесе, ведущей мировой выставке видео- и компьютерных игр.*

**Kampfmaschine** (гейм.) – персонаж (обычно, протагонист), который способен в одиночку одолеть целую вражескую армию.

Способ перевода – ассоциативный.

Примечание: вариант “рэмбо” был выбран неслучайно, поскольку в русскоязычной среде образ героя Рэмбо из одноименной киноленты ассоциируется с героями подобного амплуа.

#### Заключение

Итак, сленг хакеров и геймеров изобилует англицизмами. Однако поскольку русский язык входит в группу флективных языков, стопроцентные заимствования довольно редки. Рано или поздно они будут подчиняться грамматике языка-реципиента. Таким образом, почти любой сленгизм может выступать как калькой, так и полукалькой одновременно. Таких

слов всего 83 из всех 140. Лишь 6 калек можно назвать чистыми, поскольку они представляют собой имена собственные или несклоняемые существительные. Второе место занимает способ перевода, третье – калка + аббревиация (20 сленгизмов), четвертое – усечение корня (10 сленгизмов), пятым – универбизация (7 сленгизмов), шестым – аффиксация.

На основе примеров из немецкого языка обнаруживаем схожую с русским языком ситуацию – сленг полон англицизмов, немецкие эквиваленты не пользуются большой популярностью. Однако в исследовании существует некая диспропорция среди проанализированных сленгизмов. Более 150 лексических единиц взяты из сленга геймеров. Причиной этому служит, в большинстве своем,

нелегальный род деятельности хакеров, поэтому в открытом доступе можно найти лишь небольшое количество терминов. Сленг геймеров, наоборот, характеризуется открытостью, лексику этого сообщества и примеров употребления можно найти без особого труда.

Несмотря на то, что анализ представляет собой обычную работу переводчика при помощи словаря, данное исследование имеет свою значимость. Контекстуальный анализ единиц сленга может послужить своего рода опорой для переводчиков разного уровня квалификации, благодаря чему качество переводов публицистических текстов, художественной и специализированной литературы, кинофильмов и локализация программного обеспечения может выйти на новый уровень.

#### СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Беляева, Т.М. Нестандартная лексика английского языка / Т.М. Беляева, В.А. Хомяков. – Ленинград : Изд-во Ленинградского университета, 1985. – 123 с. – Текст : непосредственный.
2. Берестовская, Э.М. Молодежный сленг: формирование и функционирование / Э.М. Берестовская. – Текст : непосредственный // Вопросы языкознания. – 1996. – № 3. – С. 32–41.
3. Гальперин, И.Р. Стилистика английского языка / И.Р. Гальперин. – Москва : Высшая школа 1981. – 219 с. – Текст : непосредственный.
4. Касперский, Е.В. Кто такие «хакеры»? / Е.В. Касперский. – Текст : электронный // ИТ-энциклопедия «Касперского». – URL: <https://encyclopedia.kaspersky.ru/knowledge/who-is-hacker/> (дата обращения: 10.05.2021).
5. Кузнецов, С.А. Большой толковый словарь русского языка / С.А. Кузнецов. – Текст : электронный // Грамота.ру. – URL: <http://gramota.ru/slovari/info/bts/> (дата обращения: 10.05.2021).
6. Ожегов, С.И. Толковый словарь русского языка / С.И. Ожегов. – URL: <https://slovarozhegova.ru/> (дата обращения: 10.05.2020). – Текст : электронный.
7. Пиотровский, Р.Г. Очерки по стилистике французского языка. Морфология и синтаксис / Р.Г. Пиотровский. – Ленинград : Учпедгиз, 1960. – 224 с. – Текст : непосредственный.
8. Степанов, Г.В. Об особенностях языковой вариативности / Г.В. Степанов. – Текст : непосредственный // Теория языка. Англистика. Кельтология. – Москва : Наука, 1976. – С. 125–132.
9. Хомяков, В.А. Введение в изучение сленга – основного компонента английского просторечия / В.А. Хомяков. – Москва : КД Либроком, 2009. – 104 с. – Текст : непосредственный.
10. Хроленко, А.Т. Основы лингвокультурологии / А.Т. Хроленко ; под ред. В.Д. Бондалетова. – Москва : Наука, 2004. – 184 с. – Текст : непосредственный.
11. Boyes, E. GDC '08: Are casual games the future? / E. Boyes. – URL: [uk.gamespot.com/news/6186207](http://uk.gamespot.com/news/6186207) (date of application: 11.05.2021). – Text : electronic.
12. Broek, A.V. Gamer Speak for Newbs / A.V. Broek. – URL: <https://www.forbes.com/2009/04/23/words-online-gaming-opinions-books-newbs.html#1026b31b1aa0> (date of application: 11.05.2021). – Text : electronic.
13. Carrozza, B. It's a mad, MadWorld in Wii hardcore game / B. Carrozza. – URL: <http://www.canada.com/MadWorld+hardcore+game/1476822/story.html> (date of application: 11.05.2021). – Text : electronic.
14. Reed, K. SEGA Mega Drive Handheld / K. Reed. – URL: <https://www.eurogamer.net/articles/sega-mega-drive-handheld-article> (date of application: 11.05.2021). – Text : electronic.
15. Schorn, D. Cyber Athlete 'Fatal1ty' / D. Schorn. – URL: <https://www.cbsnews.com/news/cyber-athlete-fatal1ty/> (date of application: 11.05.2021). – Text : electronic.

#### REFERENCES

1. Beljaeva T.M., Homjakov V.A. Nestandardnaja leksika anglijskogo jazyka [Non-standard vocabulary of the English language]. Leningrad: Izd-vo Leningradskogo universiteta, 1985. 123 p.
2. Berestovskaja Je.M. Molodezhnyj sleng: formirovanie i funkcionirovanie [Youth slang: formation and functioning]. *Voprosy jazykoznanija* [Questions of linguistics], 1996, no. 3, pp. 32–41.
3. Gal'perin I.R. Stilistika anglijskogo jazyka [Stylistics of the English language]. Moscow: Vysshaja shkola 1981. 219 p.
4. Kasperskij E.V. Kto takie «hakery»? [Who are “hackers”?]. *IT-jenciklopedija «Kasperskogo»* [Kaspersky IT Encyclopedia]. URL: <https://encyclopedia.kaspersky.ru/knowledge/who-is-hacker/> (Accessed 10.05.2021).
5. Kuznecov S.A. Bol'shoj tolkovyj slovar' russkogo jazyka [Large Explanatory Dictionary of the Russian Language]. *Gramota.ru* [Diploma.ru]. URL: <http://gramota.ru/slovari/info/bts/> (Accessed 10.05.2021).

6. Ozhegov S.I. Tolkovyj slovar' russkogo jazyka [Explanatory dictionary of the Russian language]. URL: <https://slovarozhegova.ru/> (Accessed 10.05.2020).
7. Piotrovskij R.G. Oчерki po stilistike francuzskogo jazyka. Morfologija i sintaksis [Essays on the style of the French language. Morphology and syntax]. Leningrad: Uchpedgiz, 1960. 224 p.
8. Stepanov G.V. Ob osobennostjah jazykovoj variativnosti [On the features of linguistic variability]. *Teorija jazyka. Anglistika. Kel'tologija* [The theory of language. Anglistics. Celtology]. Moskva: Nauka, 1976, pp. 125–132.
9. Homjakov V.A. Vvedenie v izuchenie slenga – osnovnogo komponenta anglijskogo prostorechija [An introduction to the study of slang - the main component of the English vernacular]. Moscow: KD Librokom, 2009. 104 p.
10. Hrolenko, A.T. Osnovy lingvokul'turologii [Fundamentals of cultural linguistics]. In V.D. Bondaletova. Moscow: Nauka, 2004. 184 p.
11. Boyes E. GDC '08: Are casual games the future? URL: [uk.gamespot.com/news/6186207](http://uk.gamespot.com/news/6186207) (Accessed 11.05.2021).
12. Broek, A.V. Gamer Speak for Newbs. URL: <https://www.forbes.com/2009/04/23/words-online-gaming-opinions-books-newbs.html#1026b31b1aa0> (Accessed 11.05.2021).
13. Carrozza B. It's a mad, MadWorld in Wii hardcore game. URL: <http://www.canada.com/MadWorld+hardcore+game/1476822/story.html> (Accessed 11.05.2021).
14. Reed K. SEGA Mega Drive Handheld. URL: <https://www.eurogamer.net/articles/sega-mega-drive-handheld-article> (Accessed 11.05.2021).
15. Schorn D. Cyber Athlete 'Fatal1ty'. URL: <https://www.cbsnews.com/news/cyber-athlete-fatal1ty/> (Accessed 11.05.2021).

**СВЕДЕНИЯ ОБ АВТОРАХ:**

П.С. Смирнов, студент 1 курса направления подготовки 45.04.02 Лингвистика направление (профиль «Перевод и переводоведение»), ФГБОУ ВО «Вятский государственный университет», г. Киров, Россия, e-mail: [pasmirs28@gmail.com](mailto:pasmirs28@gmail.com), ORCID: 0000-0002-6184-2223.

Ю.С. Жилина, старший преподаватель кафедры лингвистики и перевода, ФГБОУ ВО «Вятский государственный университет», г. Киров, Россия, e-mail: [usr12072@vyatsu.ru](mailto:usr12072@vyatsu.ru), ORCID: 0000-0002-6356-2452.

**INFORMATION ABOUT THE AUTHORS:**

P.S. Smirnov, 1st year Student, direction 45.04.02 Linguistics (Practice and Theory of Translation), Vyatka State University, Kirov, Russia, e-mail: [pasmirs28@gmail.com](mailto:pasmirs28@gmail.com), ORCID: 0000-0002-6184-2223.

Yu.S. Shilina, Senior Lecturer, Department of Linguistics and Translation, Vyatka State University, Kirov, Russia, e-mail: [usr12072@vyatsu.ru](mailto:usr12072@vyatsu.ru), ORCID: 0000-0002-6356-2452.