

Бандукова Евгения Олеговна

студентка

Крючкова Наталья Сергеевна

студентка

Терехова Александра Дмитриевна

студентка

Научный руководитель

Врублевский Юрий Олегович

старший преподаватель

ФГБОУ ВО «МИРЭА – Российский технологический университет»

г. Москва

DOI 10.31483/r-166982

АНГЛИЙСКАЯ ТЕРМИНОЛОГИЯ В ГЕЙМДЕВЕ: ОСОБЕННОСТИ ЗАИМСТВОВАНИЯ И ВЛИЯНИЕ НА ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ЯЗЫК РАЗРАБОТЧИКОВ

***Аннотация:** в статье анализируется влияние английской терминологии на профессиональный язык русскоязычных разработчиков компьютерных игр. Рассматриваются особенности заимствований в сфере геймдева, их использование в онлайн-коммуникации и формирование профессионального жаргона. Исследование показывает, что английские термины активно интегрируются в специализированный дискурс и способствуют появлению смешанных языковых форм.*

***Ключевые слова:** геймдев, английская терминология, заимствования, профессиональный язык, IT-коммуникация, англицизмы, языковой гибрид, онлайн-общества.*

Индустрия компьютерных игр активно развивается, а международное взаимодействие специалистов делает английский язык основным средством профессиональной коммуникации. Английская терминология широко используется русскоязычными разработчиками как для базовых, так и для узкоспециализированных понятий. Этот процесс сопровождается вариативностью адаптации и

формированием гибридных языковых конструкций. Наиболее ярко такие изменения проявляются в онлайн-коммуникации – на форумах и специализированных площадках.

Цель исследования – определить особенности заимствования английской терминологии в геймдеве, её влияние на профессиональный язык русскоязычных разработчиков, а также выявить зависимость характера употребления терминов от специализации специалистов.

Распространение английских терминов в игровой разработке закономерно: индустрия носит глобальный характер, документация и технологии создаются преимущественно на английском языке, а русские аналоги часто отсутствуют. Используются как прямые заимствования (gameplay, asset, build), так и транслитерация («рендер», «дебаг») и гибридные формы («пофиксить баг», «запустить билд»). Особенно устойчивыми становятся узкоспециализированные термины – hitbox, shader, NPC, gameplay loop.

Для исследования анализировалась профессиональная коммуникация на платформах Habr, Unity Forum и Polycount. Habr отражает общую IT-терминологию, Unity Forum связан с разработкой игр на Unity, а Polycount ориентирован на 3D-графику и моделирование. Сравнение площадок позволило выявить различия в языке специалистов разных направлений.

Анализ показал, что в общих IT-сообществах английские термины используются умеренно: 2–4 термина на сообщение, доля англицизмов составляет около 15–25%. В геймдев-среде плотность заимствований значительно выше: 5–8 терминов на сообщение и 40–60% англицизмов в тексте. Преобладают узкоспециализированные слова – gameplay, shader, asset, hitbox. Доля гибридных форм достигает 50–70%.

Полученные результаты подтверждают, что уровень специализации напрямую влияет на использование англицизмов. В геймдеве английская терминология становится основой профессионального общения благодаря необходимости точного обозначения игровых механик и визуальных процессов. Одновременно

формируются устойчивые гибридные конструкции, свидетельствующие о глубокой адаптации заимствований в русском языке.

Исследование подтвердило существование общего терминологического ядра, обеспечивающего коммуникацию между различными специалистами, а также наличие профессиональных лексических подсистем у программистов и 3D-художников. Английская терминология в геймдеве выполняет не только номинативную функцию, но и становится инструментом профессионального мышления.

Список литературы

1. Алексеева Л.М. Терминология и заимствования в сфере информационных технологий / Л.М. Алексеева // Филологические науки. – 2020. – №4.
2. Бондаренко Е.В. Англицизмы в профессиональной речи IT-специалистов / Е.В. Бондаренко // Вестник Московского университета. Серия 19. Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2021. – №2.
3. Habr: материалы статей и обсуждений по информационным технологиям. – URL: <https://habr.com/ru/feed/> (дата обращения: 15.04.2026).
4. Unity Forum: обсуждения разработчиков игр и документация сообщества. – URL: <https://discussions.unity.com/> (дата обращения: 15.04.2026).
5. Polycount: форум специалистов по 3D-моделированию и игровой графике. – URL: <https://polycount.com/> (дата обращения: 15.04.2026).
6. Epic Games. Unreal Engine Documentation: официальная документация по разработке игр. – URL: <https://dev.epicgames.com/documentation> (дата обращения: 15.04.2026).
7. IGDA. Developer Resources & Reports: материалы о профессиональной среде геймдева. – URL: <https://igda.org/resources/> (дата обращения: 15.04.2026).
8. Крысин Л.П. Иноязычные слова в современном русском языке / Л.П. Крысин. – М.: Наука, 2019. – 208 с.