**Опыт создания русскоязычного толкового словаря видеоигр: проблемы и перспективы**

Амбарцумян Владимир Арамович

Студент Волгоградского государственного университета, Волгоград, Россия

Видеоигры стали неотъемлемой частью современной культуры, оказывая значительное влияние на многие аспекты общественной жизни, включая сферу образования, индустрию развлечений и профессиональную деятельность человека в самых разных областях, будь то наука, журналистика или искусство. По мере роста популярности видеоигр возникает необходимость систематизации специализированной лексики для обеспечения взаимопонимания между игроками и разработчиками, а также с целью погружения в игровую культуру всех заинтересованных лиц.

Существующие в настоящее время русскоязычные ресурсы (электронные и печатные), посвящённые терминологии видеоигр, не покрывают значительную часть потребностей аудитории. Имеющаяся литература далеко не полно отражает накопившуюся в игровой среде языковую базу: словари и глоссарии, созданные преимущественно не профессиональными авторами, а рядовыми интернет-пользователями, часто дают неточные, либо вовсе устаревшие толкования или содержат ограниченное количество терминов, что не позволяет в полной мере охватить все аспекты индустрии. Доступные ресурсы в большинстве своём не соответствуют стандартам словарного дела, что затрудняет понимание как отдельных явлений в игровой сфере, так и их языковой интерпретации в этой среде.

Основной **целью** исследования является подготовка и издание словаря, который будет универсален и полезен как для игроков, так и для разработчиков, будь то художники, программисты, продюсеры и прочие участники процесса создания игр. Кроме того, данный словарь представляет собой объект научного исследования как первый русскоязычный проект, систематизирующий лексику видеоигр и раскрывающий её этимологические аспекты.

Базой для подготовки издания послужила авторская картотека, насчитывающая 624 лексемы (ранее в тексте и далее в качестве синонима используем также понятие *термин*). Для сбора терминов использовались разнообразные источники, включая тематическую научно-популярную литературу и интернет-ресурсы, посвящённые игровой сфере. Для генерации списков слов, связанных с видеоиграми, использовались нейросети. Полученные с их помощью данные анализировались и интегрировались в картотеку словаря. Обобщение информации проводилось с опорой на опыт нахождения в игровой сфере в качестве игрока и разработчика.

Анализ собранного лексикографического массива показал, что подготавливаемое издание включает в себя такие категории слов, или же лексико-тематические группы, как:

1. **технические термины** (*апскейлинг*, *хост*): слова и выражения, обычно используемые разработчиками в работе с игровыми движками, 3D-моделировании и других аспектах производства – не только игр, но и прочих программных продуктов;
2. **игровой сленг** (*рогалик*, *фича*): термины, используемые для описания видеоигровых механик, стратегий или предметов;
3. **общепринятая терминология** (*графика*, *лобби*): лексика, которая широко используется как игроками, так и разработчиками.

Толкование терминов основано на лексикографических принципах [см. об этом, напр.: Бобунова, 2009], обеспечивающих точность и ясность определений.

В процессе составления словаря мы столкнулись с рядом сложностей. Так, нередко возникают проблемы точного перевода и дифференциации семантических оттенков, особенно при работе с межъязыковыми омонимами. В качестве иллюстрации можно привести термин «анимация». В общем употреблении (этимологически восходящем к лат. Animātiō, «оживление») он обозначает процесс создания динамических визуальных репрезентаций. Однако в дискурсе видеоигровой индустрии данное понятие зачастую относится к результату этого процесса, что соответствует англоязычному термину «animation» и переработки принятой формулировки значения.

Другая существенная сложность заключается в выборе нормативного варианта орфографии и грамматики в рамках русского языка. Лексемы, полностью заимствованные из профессионального жаргона или образованные в нём, могут демонстрировать вариативность в написании (например, «хиллер»/«хилер», «танковать»/«танчить»). В таких случаях в словаре указываются оба варианта, однако приоритет в расположении отдаётся тому, который мы посчитали наиболее распространённым в коммуникации и специализированной литературе.

Приведённые выше и другие исследовательские ситуации позволили определить порядок следующих этапов работы над словарём. К ним относятся: ***добавление недостающих и новых терминов***, что обусловлено необходимостью более точной фиксации отдельных элементов игровой картины мира; ***уточнение толковой части словарной статьи***; ***подбор наиболее точных примеров употребления для каждой словарной дефиниции***; ***создание онлайн-версии словаря, включающей систему получения обратной связи для быстрых обновлений и изменений***.

В процессе подготовки издания мы получили ряд подтверждений научной и прикладной ценности подобного проекта. К числу достоинств будущего словаря, являющихся на данном этапе перспективами работы, относятся: ***систематизация и стандартизация терминологии в области видеоигр и компьютерных технологий***, что способствует улучшению междисциплинарного взаимопонимания; ***укрепление основы дальнейших исследований в области лексикографии и информационных технологий***; ***возможность практического применения в образовательных программах и профессиональной подготовке***, что повышает квалификацию специалистов в соответствующих областях.

**Литература**

Бобунова М.А. Русская лексикография XXI века: учебное пособие. М., 2009.