

СЛЕНГ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ

Рыбакова Ирина Владимировна

студент, Чувашский государственный педагогический университет имени И.Я. Яковлева, РФ, г. Чебоксары

Кормилина Наталия Владимировна

канд. филол. наук, доцент Чувашский государственный педагогический университет имени И.Я. Яковлева, РФ, г. Чебоксары

WORD FORMATION OF RUSSIAN SLANG UNITS FROM ENGLISH LANGUAGE (ON THE MATERIAL OF THE COMPUTER GAME CS: GO)

Irina Rybakova

Student, Chuvash State Pedagogical University named after I. Ya. Yakovleva, Russia, Cheboksary

Natalia Kormilina

Cand. philol. Sciences, Associate Professor Chuvash State Pedagogical University named after I. Ya. Yakovleva, Russia, Cheboksary

Аннотация. В данном научном исследовании автор исследует понятие "сленг" и его сущность, а также его происхождение, анализирует стилистические особенности сленга геймеров, наиболее частотные выражения и выделяет основные способы словообразования игрового сленга в русском языке.

Abstract. In this scientific study, the author examines the concept of "slang" and its essence, as well as its origin, analyzes the stylistic features of slang gamers, the most frequent expressions and identifies the main ways of word formation of game slang in the Russian language

Ключевые слова: английский язык; сленг; игровой сленг; классификация.

Keywords: English language; slang; game slang; classification

Игровая индустрия – самая популярная отрасль рынка IT технологий. Она зародилась в 70-е годы XX столетия, как движение энтузиастов. За последние двадцать пять лет индустрия видеоигр получила невероятно сильное развитие, что обусловлено постоянным совершенствованием как компьютерных архитектур, так и систем связи. Если раньше были популярны одиночные игры, то за последние 15 лет ситуация изменилась в корне. В настоящее время самыми популярными стали онлайн игры, где игрокам со всего мира приходится взаимодействовать друг с другом. Появление игрового сленга обуславливается

необходимостью за короткое время сообщить другому игроку информацию о чем-либо, так как на общение обыкновенным разговорным языком уходит много времени, что мешает игровому процессу и командному взаимодействию.

Актуальность работы обусловлена Популярностью видеоигр в Интернете. На основе этого был сформирован инновационный подязык, состоящий из новых слов и сокращений, которые помогли онлайн-сообществу общаться и сотрудничать друг с другом.

Цель исследования состоит в определении лингвостилистических особенностей сленга компьютерных игр на русском языке.

Задачи для достижения цели были определены следующие пункты:

- рассмотреть понятие «сленг»;
- определить стилистические особенности сленга геймеров;
- выделить основные способы словообразования игрового сленга в русском языке.

Объектом исследования является игровой сленг в английском и русском языках.

Предмет исследования – словообразовательные и стилистические особенности игрового сленга.

Материал исследования составили 83 единиц сленга английского и русского языков.

Источником материала послужил Словарь терминов игры CS:GO.

Методы, использованные в исследовании: анализ материала, сравнение, количественный метод.

Сленг (англ. *slang*) — набор слов или новых значений существующих слов, употребляемых в различных группах людей .

Сленг можно охарактеризовать как неформальные, нестандартные слова или фразы (лексические инновации), которые, как правило, происходят из субкультур внутри общества. Чтобы выражение стало сленгом, оно должно быть широко принято и принято членами субкультуры или группы. Сленг не имеет социальных границ или ограничений, поскольку он может существовать во всех культурах и классах общества, а также во всех языках. Сленговые выражения создаются в основном так же, как и стандартная речь. В словарях с пометой «сленг» встречаются группы слов, например: разговорные слова, воровской жаргон, образные слова и выражения, профессионализмы [1].

Согласно Н.О. Орловой, сленг представляется как нелитературная лексика, т.е. слова и сочетания, находящиеся за пределами литературного языка. Сленг возникает и употребляется, прежде всего, в устной речи и является эмоционально окрашенной лексикой. Сленг подразумевает под собой терминологическое поле, набор особых слов и новых значений, которые уже существуют в языке и употребляются в различных человеческих объединениях и группах [2].

В словаре New Oxford American Dictionary дается следующее определение понятию «сленг»: a type of language that consists of words and phrases that are regarded as very informal, are more common in speech than writing, and are typically restricted to a particular context or group of people [4, с. 1563].

Существует и другое распространенное мнение, что сленг - открытая группа, черпающая слова из нормативной лексики и жаргонизмов. Эти слова впоследствии становятся общеупотребительными, приобретая новые значения, то время как жаргон – это обособленная группа слов, которые употребляются узкими кругами социальных групп.

Игровой сленг – лексика, употребляющаяся людьми, имеющими непосредственное отношение к видеоиграм в повседневной жизни, заменяющая профессиональную лексику и отличающаяся разговорной, а иногда и грубо-фамильярной окраской.

К следующим характерным особенностям игрового сленга являются:

- интенсивное использование сокращений. В многопользовательских играх на счету каждая секунда. Сокращение обмена сообщениями – важный инструмент для общения с другими игроками во время игры. Например: At 10% hp burst означает when he has 10% hit points, do as maximum damage as you can in a short period of time.

- слова, передающие эмоциональный настрой игроков. Это можно проследить в процессе игры, если оценивается уровень игры того или иного игрока. Если вы играете хорошо, то вас могут назвать pro (professional), если вы играете плохо, вас могут назвать обидным выражением newbie (new beginner).

Большинство компьютерных жаргонизмов создано молодежью, осваивающей компьютеры и увлекающейся всем, что с этим связано. При этом границы молодежного и компьютерного сленгов размыты. В число их разновидностей входит игровой сленг (или, сленг геймеров) наряду с сленгом хакеров (опытных пользователей) и общих пользователей.

В онлайн-игры вовлекается большое число пользователей со всего мира, и оказавшись в одном пространстве, они вынуждены прибегать к некоторому универсальному средству коммуникации. Таким образом, игровой сленг выполняет роль способа общения пользователей, являющихся носителями разных языков. Такой «игровой» язык позволяет быстро и легко взаимодействовать, и достигать успешных игровых результатов. Изначально новички не знают используемых слов, но со временем они становятся им просты и понятны, и таким образом языковые границы стираются.

В то же время, в рамках одной игры может образоваться сленг внутри сленга. Например, в *Dota 2* одновременно играют и взаимодействуют миллионы игроков по всему миру, и при этом игра имеет свою специфику. В связи с этим появляется сленг, характерный для *Dota 2*, отражающий её особенности и потребности игроков, и при этом используемый внутри этой игры.

Одним из явлений, в частности для русскоговорящих пользователей, является то, что пользователи, не понимая значений иностранных слов, подбирают русское слово, близкое к оригиналу по звучанию. Например, героя «Ancient Apparition» (с англ. - «древний призрак») называют «Аппаратом», аббревиатура «KOTL» (англ. *Keeper of the Light*) именуется «котлом», слово «silencer» трансформируется в «сало».

Некоторые слова игрового сленга со временем становятся литературными, например, слово «хакер» изначально было компьютерным, но далее стало широко использоваться в общенародном языке.

Рассмотрим основные способы словообразования игрового сленга для того, чтобы английское слово было пригодным для использования в русском языке и соответствовало языковым реалиям:

1. Калька. Это слова, иноязычного происхождения, употребляемые с сохранением их произношения, написания и значения. Например: armor – армор (броня), Rush – раш (быстрый выход команды в выбранную точку), ban – бан (блокировка аккаунта на определенный промежуток времени или навсегда)
2. Полукалька. Термин приобретает словообразовательные модели русского языка при переходе из английского языка. Например: defend – (повышение или улучшение характеристик техники или отдельных модулей), defence – дефить (охранять конкретную точку или направление от атаки противника), counter – контрить (мешать, противостоять чему-либо или кому-либо).
3. Усечение. При использовании данного способа словообразования часть слова отсекается. Например: screenshot – скрин (снимок экрана), 226 public – паб (игра,

- доступ к которой имеет каждый), critical – крит (критическое повреждение модуля).
4. Аббревиатуры – условные сокращения слов. Например: AoE – Area of Effect (заклинания по площади), AFK – Away from the keyboard (отошел от клавиатуры), BG – Bad game (скучная, плохая игра).

В ходе исследования игры CS:GO, среди 83 единиц сленга было выявлено, что наиболее частым способом словообразования русских сленговых единиц является калька (67 единиц). Например: фейк (fake) – обмануть противника, армор (armor) – броня, тимплей (teamplay) – командная игра, тиммейт (teammate) – союзник и др. Полукалька является наименее употребительным способом (11 единиц). Например: дефузить (defuse) – разминировать бомбу за определенное время, сейвить (save) – сохранить оружие / броню на следующий матч, чекать (check) – проверить какую-либо из позиций, где может сидеть враг. Это связано с тем, что калька – наиболее простой и быстрый способ образования нового слова, полукальки проходят адаптацию к нормам другого языка, что требует больше речевых и временных усилий. С помощью усечения образованы 5 слов. Например: Форс (force buy) – рискованный раунд, происходит закупка на последние оставшиеся деньги, чтобы попробовать взять игру в свои руки, респа (respawn) – место возрождения игроков в начале раунда и др. Данный результат тоже закономерен: игровой сленг краток и емок.

Данный результат также является закономерным, ведь игровой сленг существует для наиболее быстрого и удобного обмена информацией между игроками, поэтому, со временем он стал неотъемлемой частью игрового процесса. Игровой сленг является кратким и достаточно содержательным, из-за чего способен с лёгкостью заменить длинные фразы на несколько коротких слов, что обеспечивает лучшую концентрацию на игре, а также в разы ускоряет процесс обмена информацией. Также данный сленг способен выражать эмоции игрока, возникающие вследствие эмоционального напряжения во время игры. Ещё одно неоспоримое достоинство сленга – разрушение языковых барьеров между людьми, что даёт возможность свободно общаться из-за его широкого распространения. В некоторых случаях, игровой сленг может быть использован и в повседневной жизни, а его лексика постоянно развивается ввиду выхода новых игр и добавления новых игровых механик.

Список литературы:

1. Горшков, П.А. Сленг хакеров и геймеров в Интернете: автореф. дис. канд. филол. наук / П.А. Горшков; Мос. гос. обл. ун-т. – М., 2006. – 150 с.
2. Орлова, Н.О. Сленг vs жаргон: проблема дефиниции / Н.О. Орлова // Ярославский педагогический вестник. – 2004. – № 3 (40). – С. 4-8.
3. Словарь CS GO терминов. – URL: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2231127777> (дата обращения: 20.05.2021).
4. New Oxford American Dictionary / A. Stevenson and C.A. Lindberg (eds) // Third Edition, Oxford University Press, 2010. – 2096 p.