

Аханова Марина Геннадьевна

канд. филол. наук, доцент

Корольчук Анна Васильевна

студентка

Таганрогский институт

им. А.П. Чехова (филиал)

ФГБОУ ВПО «Ростовский государственный

экономический университет (РИНХ)»

г. Таганрог, Ростовская область

ИГРОВОЙ СЛЕНГ КАК НОВАЯ ФОРМА КОММУНИКАЦИИ

Аннотация: в данной статье рассматривается игровой сленг в качестве универсального средства межъязыкового общения. Авторами составлен словарь наиболее распространённых сленговых единиц, используемых геймерами, отмечены особенности адаптации английской игровой лексики русскоязычными пользователями.

Ключевые слова: сленгизмы, игровой сленг, языковая среда, коммуникация.

В быстро развивающемся мировом языковом пространстве образуется огромное количество сленговых форм, которые всё больше привлекают внимание современных филологов, чем и объясняется выбор сленга в качестве объекта нашего исследования.

Дать определение сленгу пытались многие ученые, как отечественные (О.С. Ахманова, И.Р. Гальперин, В.А. Хомяков), так и зарубежные (Ч. Фриз, Эрик Партридж, Р. Спирс). Однако в современной науке так и не выработано универсального определения понятия «сленг». Согласно Н.О. Орловой, можно выделить несколько наиболее существенных свойств сленга:

– это нелитературная лексика, т. е. слова и сочетания, находящиеся за пределами литературного языка с точки зрения требований современной литературной нормы;

– это лексика, возникающая и употребляющаяся, прежде всего, в устной речи;

– это эмоционально окрашенная лексика;

– характеризуется более или менее ярко выраженной фамильярной окраской подавляющего большинства слов и словосочетаний;

– фамильярная эмоциональная окраска многих слов и выражений сленга отличается большим разнообразием оттенков (шутливая, ироническая, насмешливая, пренебрежительная, презрительная, грубая и даже вульгарная);

– многие слова и выражения сленга непонятны или малопонятны для основной массы населения;

– включает в себя различные слова и словосочетания, с помощью которых люди могут отождествлять себя с определенными социальными и профессиональными группами;

– это яркий, экспрессивный слой нелитературной лексики, стиль языка, который занимает место, прямо противоположное крайне заформализованной речи;

– это живой, подвижный язык, который идет в ногу со временем и реагирует на любые перемены в жизни страны и общества [1, с. 5].

Одним из видов сленга (сленгизмов), появившимся сравнительно недавно, является игровой сленг – особый условный язык, при помощи которого игроки в различных играх обмениваются информацией. Сленгизмы являются общепонятными для социальных групп того или другого языкового общества. Этот термин является многозначным. Он принадлежит к лексике ограниченного употребления: имеет неофициальный характер и эмоциональную окрашенность. К лексике ограниченного употребления также принадлежат профессионализмы, жаргонизмы, арг, вульгаризмы (в последнее время все больше употребляется термин сленг) [2, с. 24]. Игровой сленг возник вместе с многопользовательскими онлайн-играми и является неотъемлемой частью игрового процесса, где сленговая составляющая различается в играх разных секторов: MMORPG (*Massively*

Multiplayer Online Role Play Game – массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра) или МОБА (*Multiplayer Online Battle Arena*, буквально «многопользовательская онлайн-боевая арена»).

Причин актуальности исследования игрового сленга можно выделить несколько. Прежде всего, как и любой другой язык, игровой сленг является средством коммуникации людей. В игровой ситуации игроки вырабатывают стратегию ведения игры, которой они должны четко следовать, большинство событий в игре разворачиваются очень быстро, поэтому, чтобы донести важную информацию до всех членов группы, игроки нуждаются в универсальном средстве передачи информации, которым как раз и выступает игровой сленг. Следует также отметить, что в онлайн-игры вовлечено огромное количество людей по всему миру. Все они являются носителями разных языков, но оказавшись в одной и той же среде – в онлайн-игровом пространстве, вынуждены прибегать к особому, «игровому» языку, чтобы иноязычные пользователи их понимали. Таким образом, участвуя в одной и той же игре, люди разных языковых групп, используя игровой сленг, могут легко и быстро взаимодействовать друг с другом для успешных результатов. Игровой сленг прост и понятен для любого игрока с определенным «стажем», поэтому межъязыковые границы внутри игрового поля как бы стираются. То есть, игра формирует своего рода универсальный язык, на котором могут говорить носители разных языковых культур.

Немаловажно и то, что игровая среда преобразует язык, для носителей которого создавалась игра; а точнее будет сказать, иноязычные пользователи преобразуют язык игры под себя, создавая некий коллапс, «сленг внутри сленга», который понятен уже далеко не всем. Это интереснейшее лингвистическое явление вкупе с малой степенью изученности данной темы в науке делает игровой сленг еще более привлекательным для изучения.

Рассмотрим этот необычный эффект на примере игры «DOTA 2». Наша работа основана на материале этой игры, т. к. более 25 миллионов людей по всему миру играет в DOTA 2, а каждый день средний поток пользователей достигает миллиона человек онлайн. В DOTA люди проводят тысячи часов. И неудивительно, что у такой игры есть свой собственный игровой язык.

Языком интерфейса в оригинальной DOTA является английский, и изначально игроки всех стран были вынуждены приспосабливаться к английской речи персонажей и описанию способностей. Впоследствии внутриигровой контент был в основном переведен на множество языков, в том числе и на русский. Однако, сохраняя традиции первой DOTA, русскоязычный сегмент успел интереснейшим образом преобразовать ее язык под свои потребности и в согласии со своим менталитетом. Интересно, что основная масса русскоговорящих игроков при этом свободно владеет английской версией игрового языка DOTA 2 [3].

Важной особенностью DOTA 2, как, впрочем, и почти любой онлайн-игры является то, что для понимания ее внутриигрового языка совсем не обязательно владеть языком интерфейса, будь то английский или любой другой. Более того, знание языка может быть бесполезным, а даже вредным, так как многие обычные слова в игровой ситуации приобретают совершенно другой смысл, и их значение сильно отличается от повседневного. В качестве примера возьмём слово *push*. В нормативном английском это слово обозначает «толкать, нажимать». В DOTA 2 это слово (пуш, пушить) обозначает либо продвижение героя (героев) вместе с союзными крипами (creeps) вперед по линии, либо атака вражеских строений. Однако в русском сегменте нередко говорят «толкать линию», дословно переводя слово *push* с английского.

Для того чтобы лучше понимать игровой язык той или иной игры, нужно, как уже говорилось, довольно много времени. Игроки-новички постоянно сталкиваются с новыми, неизвестными им терминами, но время, проведенное в игре, быстро приучает их использовать сленгизмы.

В ходе изучения игрового сленга мы составили активный словарь геймера, дающий возможность общаться разноязычным пользователям данной игры. Представим ряд терминов общих для большинства онлайн-игр, в частности MMORPG и MOBA.

1. *AFK (Away from the keyboard)* – «афк», буквально «отошел от клавиатуры». Используется, когда игрок отлучился (хочет отлучиться) на короткое время.

2. *AoE (Area of Effect)* – «аое», умение, наносящее урон или накладывающее определенный эффект по площади. В другом значении – область действия эффекта (в Доте для обозначения области действия используется понятие *range* – «область, радиус»).

3. *Assist* (помощь, помогать) – «ассист» – термин, обозначающий оказание помощи союзному герою. Обычно – в убийстве вражеских героев.

4. *Buff* (в знач. «поглощать удары») – «Бафф/баф» – умение, накладывающее некий положительный эффект.

5. *Debuff* – «дебафф» – противоположен «баффу» – накладывает отрицательный эффект.

6. *Cast* (в англ. «бросать» и др. знач.) – «каст» – процесс использования умения или время, за которое произносится заклинание. В то же время часто используют как определение действий (использование). «Кастовать» – применять какое-либо умение героя, «сбить каст» – прерывать использование заклинания.

7. *Cooldown, CD* (букв. «остывание, охлаждение») – «кулдаун» или КД – период времени восстановления (перезарядки) до очередного использования заклинания, способности или предмета.

8. *Chat* (болтать) – «чат» – внутриигровое окно, где игроки обмениваются информацией. В большинстве игр является письменным, но в DOTA 2 есть также и голосовой чат.

9. *Check* (проверка) – «чек» – показывает необходимость разведки какой-либо части карты. Как правило, такое сообщение сопровождается визуально-звуковым сигналом на карте.

10. *Critical Strike, Crit* (критический удар) – «крит» – способность или предмет, дающие шанс на нанесение усиленного урона при атаке.

11. *DPS (Damage Per Second)* – «ДПС» – урон в секунду, наносимый героем его обычными атаками.

12. *Disable* (запрещать) – «дисейбл, дизейбл» – способность, на время «выводящая из строя» цель. «Дисейблить» или «задисейблить» обозначает применить такую способность.

13. *EXP*, *Experiense* (опыт) – «экспа» – очки опыта, получаемые за определенные действия по игре, чаще всего – за убийство монстров (в Доте – крипов) и вражеских героев.

14. *HP*, *Hit Points* – «ХП» – очки здоровья.

15. *Imba* (от *Imbalance* – «дисбаланс») – «имба» – характеристика несбалансированности чего-то слишком сильного, например, определенного умения, предмета или героя. В редких случаях – сарказм, обозначающий что-то очень слабое.

16. *Item* (предмет) – «итем, айтем» – предмет, артефакт.

17. *Low* (низкий) – «лоу» – низкий уровень какого-либо показателя. Например: low HP/MP.

18. *MP*, *Mana points* (очки маны) – «МП, манапоинтс, мана» – очки маны – энергии, нужной для использования способностей.

19. *Move Speed*, *MS*, *Speed*, *MC* – скорость передвижения юнита.

20. *Noob* (от *Newbie* – новичок) – «нуб» – новичок в игре.

21. *Resist* (сопротивляться, противиться) – «резист» – сопротивление урону. Бывает магический и физический, в зависимости от типа урона.

22. *Skill* (умение, навык) – «скилл» – способность, умение, заклинание [5].

Это далеко не полный список слов, используемых в онлайн-играх, но они дают нам наглядную демонстрацию перехода общеупотребимой лексики английского языка в игровой сленг.

Игровой сленг ввиду своей специфической сферы применения (в процессе игры) обладает рядом особенностей. Следует сказать о такой характеристике сленга, как краткость. Действительно, если рассмотреть примеры игрового сленга, то мы заметим, что большое количество слов состоит из одного, двух, максимум трех слогов: *kk* (*okay*), *ty* (*thank you*), *sry* (*sorry*), *rdy* (*ready*), *w8* (*wait*); *burst* «*attack dealing maximum damage in a short period of time*», *NPC* «*non-player character, a character controlled by computer*», *boss* «*NPC difficult to kill*», *mob* «*NPC not very difficult to kill in comparison with boss*» [4]. Данная особенность является

следствием того, что зачастую в игре победу или поражение определяют несколько секунд и быстрый обмен информацией является задачей первостепенной важности.

Для DOTA 2 наиболее характерны следующие сокращения:

– *gl hf (Good Luck Have Fun)* – «ГЛХФ» – удачи и веселой игры. Частое пожелание игроков друг другу перед матчем.

– *gg wp (Good Game Well Played)* – «ГГ ВП» – хорошая игра, отлично сыграно. Часто пишут в конце игры, иногда – саркастически.

– *gj (Good Job)* – «ГЖ» – хорошая работа. Часто пишут после удачного действия игрока, или саркастически после неудачного.

– *fb (First Blood)* – «ФБ» – первая кровь. Первое убийство за матч, объявляется внутриигровым комментатором.

– *hg (High Ground)* – «ХГ» – возвышенность.

– *ff (Finish Fast)* – «ФФ» – заканчивайте быстрее. Призыв завершить начатое действие, адресованный союзникам, или выражение отчаяния и просьба противникам быстрее заканчивать игру;

– *tp (Teleport, Town Portal Scroll)* – «ТП» – сделать телепорт куда-либо, либо в значении «свиток телепорта»;

– *def (Defend)* – «деф» – защита, оборона. «От дефа» – оборонительная стратегия игры [4].

Интересные метаморфозы происходят с языковым материалом игры, когда русскоговорящие пользователи, не понимая значения английских слов, подменяют их русским словом близким по звучанию при прочтении. Часто это явление проявляется при использовании имен героев. Например, героя *Ancient Apparition* «древний призрак» носители русского языка в игровом пространстве называют «Аппаратом», а героя *Keeper of the Light*, аббревиатура которого KOTL, именуют просто «Котел», *Silencer* – «Сало».

Игры уже достаточно давно стали частью человеческой культуры. Некоторые из них даже можно называть настоящими произведениями искусства – настолько они захватывающи и красивы. Онлайн-игры же представляют особый

интерес – огромное количество игроков с разных концов Земли создает поле межкультурной и межъязыковой коммуникации. Лингвисты годами пытаются создать универсальный язык для всего мира, в то время как игроки со всего мира постоянно общаются между собой на своих «игровых» языках и понимают друг друга.

Игровой сленг – необычное и весьма интересное языковое явление. В качестве средства межъязыковой коммуникации, своего рода универсального языка, объединяющего игроков всех уголков земного шара и позволяющего им понимать друг друга, является благодатной почвой для дальнейших лингвистических исследований.

Список литературы

1. Орлова Н.О. Сленг vs жаргон: проблема дефиниции [Текст] / Н.О. Орлова // Ярославский педагогический вестник. – 2004. – №3 (40). – С. 4–8.
2. Хомяков В.А. Введение в изучение сленга – основного компонента английского просторечия [Текст] / В.А. Хомяков. – М.: Либроком, 2009. – 106 с.
3. Аналитика [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://valvetimes.com/5795-analitika-steam-samyie-populyarnyie-igryi>
4. Словарь терминов и сокращений Dota 2 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://gmbox.ru/dota-2/rakovyuy-korpus-clovar-terminov-i-sokrashcheniy-dota-2>
5. Словарь игровых терминов и сокращений [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ongab.ru/dictionary>