

Максимов Роман Юрьевич

ученик 8 «В» класса

МБОУ «СОШ №4 с УИОП им. Г.К. Жукова»

г. Краснознаменск, Московская область

ИГРОВОЙ СЛЕНГ ИЛИ ЛЕКСИКА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ГРУППЫ?

КИБЕРСПОРТ – ПРОФЕССИЯ БУДУЩЕГО

Аннотация: в статье представлен анализ игрового сленга. Автором выявлена актуальность, научная новизна, цель исследования. В работе подробно проанализирован киберспорт, лексика профессиональной группы. Автором исследована игровая жаргонная лексика и ее функционирование, выявлены тематические группы слов в популярной онлайн-игре WorldofTanks. Киберспорт – это явление, нацеленное на вливание крупных денежных средств в игровую индустрию и на заработок самих игроков. В настоящее время он является одним из важнейших факторов развития индустрии видеоигр, которая, в свою очередь, является одним из трех важнейших факторов развития ИТ.

Ключевые слова: игровой сленг, лексика профессиональной группы, киберспорт, жаргонная лексика, игровая жаргонная лексика, функции игрового жаргона.

*«Берегите наши языки,
наши прекрасный русский язык,
этот клад, это достояние,
преданное нам нашими предшественниками...»*

*Обращайтесь почтительно
с этим могущественным орудием:
в руках умелых оно в состоянии совершать чудеса!»*

Иван Сергеевич Тургенев

Введение

Язык развивается... Эта банальная мысль тут же обрывается и замирает. Почему-то считается, что язык, в основном, развивается сам по себе. Считается

также, что он вбирает в себя другие языки за счёт коммуникаций. И, конечно, язык формируют поэты и писатели, профессионалы слова. Однако вклад этот удивительно мал. Сам по себе язык не может развиваться. Его развивают. И основную роль в развитии языка играют дети. Предоставленные сами себе и стихиям свободного существования, дети, как голодные волчата, начинают хватать любые языковые куски, заглатывают любое, вовсе не страдая несварением желудка и притом неподражаемо и свободно занимаясь словообразованием и даже грамматическими инновациями. Так и зарождается сленг.

Сленг – особая форма языка, слова, которые часто рассматриваются как нарушение норм стандартного языка. Это очень выразительные, ироничные слова, служащие для обозначения предметов, о которых говорят в повседневной жизни.

В современном нам русском языке существует целый пласт достаточно самобытной и интересной лексики, которая используется огромным количеством людей – это игровой сленг. Множество слов, которые составляют лексический состав этого пласта речи, заимствуется из «компьютерного» языка – английского.

Своеобразный «обвал»: англоязычные термины и аббревиатуры, зачастую в английском же написании, заполнили страницы журналов и засорили речь специалистов. Новые термины из закрытого лексикона программистов и разработчиков компьютерной техники стали переходить в разряд общеупотребительных, так как количество людей, имеющих отношение к компьютерам, постоянно увеличивается. И параллельно этому явлению происходит еще один закономерный, с точки зрения лингвистики, процесс – образование специфического игрового сленга.

Вместе с наукой и производством, связанными с компьютерами, на рынок проникли и виртуальные развлечения: компьютерные игры. Хорошо сделанная игра – сложный организм, требующий от играющего определенного професионализма. Игры разбиваются по типам, получающим специфические названия, часто требуют много специальных терминов и правил для обозначения различных

игровых процессов (особенно обладающие возможностями сети, то есть одновременного участия в игре нескольких человек): квест, стратегическая игра, авиасимулятор, мультиплеер, дезматч, фраг и т. д. Как и в любом профессиональном «языке» в среде людей, так или иначе связанных с компьютерами, существуют и неофициальные обозначения тех или иных понятий, то, что можно назвать профессиональным «арго» (или жаргоном).

Актуальность темы. Все больше людей используют компьютер в своей профессиональной деятельности, в учебе, в быту и для развлечения. Знание игрового жаргона сплачивает людей, занятых в этой сфере, облегчает реальное и виртуальное общение пользователей сети Интернет, позволяет в сжатой форме обмениваться информацией, экономя тем самым время и деньги. Школьники тоже не отстают от взрослого общества, начинают использовать игровой сленг в своей речи. Однако большинство из них не знают историю его возникновения, не всегда отличают слова игрового сленга от сленговых выражений других видов, недостаточно владеют всеми лексическими средствами данного вида сленга. В России уже несколько лет готовят профессиональных киберспортсменов: работают специальные школы, а в Российском государственном университете физкультуры, спорта, молодёжи и туризма (РГУФКСМиТ) открыта специализация «Теория и методика компьютерного спорта». Следовательно Киберспорт – профессия будущего.

Научная новизна исследования определяется малоизученностью данного материала, отсутствием единой и последовательной классификации игрового жаргона, а также нехваткой словарей и пособий, отражающих эту коммуникативную сферу.

Объектом исследования является современный игровой жargon.

Предметом исследования – его системная организация.

Материалом исследования стала лексика, которая бытует в среде игроков в компьютерные игры.

Источниками материала являются справочная литература (справочники, словари); электронные документы (INTERNET) и результаты опросов.

Цель исследования – определить закономерности функционирования жаргонной лексики в сфере игровых технологий.

В связи с этим актуализируется решение следующих задач:

- 1) познакомиться с историей существования сленга;
- 2) обосновать появление Киберспорта как самостоятельного вида спорта;
- 3) выявить лексическую семантику жаргонной лексики, в сфере игровых технологий;
- 4) охарактеризовать структуру лексических единиц;
- 5) рассмотреть системные отношения лексики игрового жаргона;
- 6) определить функции игрового жаргона;
- 7) проанализировать употребление игрового сленга одноклассниками.

Достижение поставленной цели и выполнение задач позволяют дать комплексное, системно-структурное описание игрового жаргона.

Гипотеза. Игровой сленг в большинстве случаев представляет собой английские заимствования или фонетические ассоциации, случаи перевода встречаются реже, да и то благодаря бурной фантазии игроков, а это как, правило кодовое слово – кодовый язык, нестандартная лексика, используемая в профессиональной деятельности.

Теоретическая значимость исследования заключается в том, что теоретический материал систематизирован. Изучение игрового сленга стало возможным для любого желающего, поскольку все материалы интересны и доступны для понимания. С ним можно ознакомится в интернете.

Практическая значимость исследования заключается в том, что результаты исследования дают возможность проанализировать использование игрового сленга в школе. Глоссарий позволяет начинающему пользователю компьютерных игр ознакомиться с наиболее употребляемыми словами для удобства общения с пользователями, хорошо им владеющими, употреблять их в своей речи.

Методы исследования:

1. *Метод исторического анализа* (рассмотрим историю становления сленга).

4 <https://interactive-plus.ru>

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

2. *Метод анкетирования* (социальный опрос одноклассников).

3. *Метод научного наблюдения* (проанализируем слова, употребляемые мно-
ими одноклассниками в общении друг с другом).

Игровой сленг как форма существования русского языка

История слова сленг и становление значения

В одной из своих книг В.А. Хомяков указал, что термин «сленг» в значении «язык низкого или вульгарного типа» был впервые использован в 1756 г. С 1802 г. это слово понимают как «кэнт – жаргон определённого класса или периода». А с 1818 г. под сленгом стали понимать «язык высокого разговорного типа, низшего на уровень стандартного просвещённого языка, состоящего из новых слов или слов, которые употреблены в определённом смысле».

Термин сленг примерно с половины XX в. стал иметь современное значение, в то время как этот термин до 1850 г. обозначал вульгарную речь за исключением языка кэнт (*специальный язык цыган, воров и других людей, который они использовали для того, чтобы их не понимали другие*).

В языкоznании нет чёткого понятия сленга.

Сам термин «сленг» в переводе с английского языка означает: речь соци-
ально или профессионально обособленной группы в противоположность литера-
турному языку.

Вариант разговорной речи, в том числе экспрессивно окрашенные элементы
этой речи.

С точки зрения стилистики, жаргон, сленг – это не вредный паразитический нарост на теле языка, который вульгаризует устную речь говорящего, а органическая и в какой-то мере необходимая часть этой системы.

Зарождение новых словарных единиц происходит именно в столицах, а уж потом происходит их перемещение. При этом это перемещение в среднем занимает 6 месяцев, но в связи с научно-техническим прогрессом и появлением со- временных средств коммуникации сроки перемещения существенно сокращаются.

Сленг представляет собой срез речевой культуры. Он охватил по социальной вертикали и возрастной горизонтали все слои общества. Термин «сленг» – это вполне литературные единицы словарного состава английского языка. Его этимология до сих пор не является установленной, из-за чего ведутся споры между ведущими учеными этимологами.

С развитием игровой индустрии и увеличения числа людей, так или иначе вовлеченных в нее, игровой сленг становится все более распространенным явлением. Еще 15 лет назад игровой сленг использовался очень ограниченной группой людей – игроков в первые широко распространенные многопользовательские игры. Вследствие развития игровой индустрии популярность видеоигр стремительно росла, соответственно возрастала игровая аудитория. Это, в свою очередь, привело к образованию первых любительских лиг и турниров, которые из-за нарастающей массовости переросли в профессиональный киберспорт.

Киберспорт – официальный вид спорта и профессия будущего

Россия первой в мире признала киберспорт официальным видом спорта. Это произошло в 2001 г.

На наших глазах киберспорт перестает быть сугубо гиковским развлечением и постепенно становится мейнстримом. Кибертурниры превращаются в массовое зрелище и собирают у экранов миллионы. Хайп стоит такой, что российских киберспортсменов уже показывают в ComedyClub и «Вечернем Урганте». Киберспортивного контента в интернете очень много. Он ошеломляет не-подготовленного читателя обилием подробностей, понятных только знатокам. Зачем читать об этом тем, кто никогда не увлекался играми? Что такое киберспорт?



Рис. 1.

Киберспорт – это явление, нацеленное на вливание крупных денежных средств в игровую индустрию и на заработок самих игроков. В настоящее время он является одним из важнейших факторов развития индустрии видеоигр, которая, в свою очередь, является одним из трех важнейших факторов развития ИТ. Основная цель создания тех или иных игровых терминов – максимально быстрая и понятная передача определенной информации игрокам. Так же одной из прикладных задач игрового сленга является упрощение общения внутри игрового сообщества на разные темы, так или иначе затрагивающие игровой процесс (гемплей), новости игровой индустрии, события в киберспорте и так далее. Сообществу игроков, как и любому другому, присущи обсуждения сторонних событий, не связанных непосредственно с игрой, так называемый «оффтоп». Именно в таких беседах изначально и происходило срашивание игрового сленга с нормами современного русского языка. Российский киберспорт заметен на мировой арене. Наши игроки и команды находятся в топ-лиستах вместе с китайцами, американцами и корейцами. Они выигрывают соревнования из-за хорошей техники персональной игры. Россия – лидер европейского региона как по объему рынка (\$35,4 млн), так и по аудитории киберспорта (2,2 млн). Количество русскоязычных зрителей растет примерно на 12% в год, если человек в молодости увлекался

«Контр Страйком», он с удовольствием время от времени смотрит трансляции и следит за топовыми командами».

Федерация компьютерного спорта России создана в 2000 году для развития киберспорта, как нового вида соревновательной деятельности. Она является членом Международной федерации компьютерного спорта. С 2014 года Российской государственный университет физической культуры (РГУФКСМиТ) начал готовить кадры по специализации «Теория и методика компьютерного спорта (киберспорта)». Абитуриенты сдают ЕГЭ по русскому языку и биологии, затем их ждет профессиональное испытание по избранному виду спорта и собеседование. Профессиональное испытание включает в себя бег на 1000 м, прыжок в длину с места, подтягивание на перекладине, компьютерный тест по определению когнитивных способностей и сенсомоторной реакции. Затем остается пройти собеседование: 10 вопросов по программе «Физическая культура» средней школы и по теме киберспорта.

В программе ВУЗа дисциплины из основной программы: философия, психология, анатомия человека, биохимия, математика, теории и методики базовых видов спорта. На своей кафедре студенты изучают теорию и методику компьютерного спорта и спортивно-педагогическое совершенствование. Практика начинается со второго курса. Студенты работают как учителя физкультуры в школах: на третьем курсе проводят занятия по киберспорту, организовывают турниры, судят. Работать выпускники могут в любом месте, в зависимости от образования, но остаются в сфере киберспорта: ведут собственный бизнес, готовят киберспортивные команды, комментируют соревнования, работают тренерами в ДЮСШ, где открываются первые отделения компьютерного спорта.

Формирование специальных знаний, умений и навыков, развитие функциональных систем организма, прежде всего, центральной и периферической нервных систем – одна из главных задач подготовки киберспортсмена. В интеллектуальном спорте (шахматы, шашки, го) игрок совершает действие в ответ на действие соперника поочередно, но в компьютерном спорте действия осуществляются одновременно с соперником.

Игровой сленг как языковое явление

В наше время общение является одним из основных факторов взаимопонимания между людьми. Для правильного и грамотного общения существует специальный предмет, как русский язык и культура речи. Постигнув эту дисциплину, человек начинает правильно самовыражаться в жизни как индивид-личность. Язык со временем становился все более развитым и обширным в литературе, а значит культурнее. В культурной речи существует сохранение и более развитое совершенствование литературного языка. С помощью литературного языка люди накапливают знания и двигаются дальше. Культурная речь всегда помогала человеку найти взаимопонимание между людьми, как в производственных видах деятельности, так и в духовном общении. Общаясь культурно, люди делают правильный выбор в направлении достижения своей цели (коммуникативных задач). Культурная речь в первую очередь должна быть чистой. Чистой же называется такая речь, которая не засорена лексикой, находящейся за пределами литературного языка. Примерами, заражающими культурную речь, могут служить варваризмы, жаргонизмы, просторечные слова, сленг и т. д.

Вся лексика того или иного языка делится на литературную и нелитературную.

К литературной относятся:

- книжные слова;
- стандартные разговорные слова;
- нейтральные слова.

Эта лексика употребляется либо в литературе, либо в устной речи в официальной обстановке.

Существует также нелитературная лексика:

- профессионализмы;
- вульгаризмы;
- жаргонизмы.

Эта часть лексики отличается своим разговорным и неофициальным характером.

Профессионализмы – это слова, используемые небольшими группами людей, объединенных определенной профессией.

Вульгаризмы – это грубые слова, обычно не употребляемые образованными людьми в обществе, специальный лексикон, используемый людьми низшего социального статуса: заключенными, торговцами наркотиками и т. п.

Жаргонизмы – это слова, используемые определенными социальными или объединенными общими интересами группами, которые несут тайный, непонятный для всех смысл.

Но в чем же отличие игрового жаргона от сленгов других типов? Имея дело с компьютерным игровым жаргоном, мы имеем дело с некоторым синтезом всех трех групп.

Во-первых, эти слова служат для общения людей, играющих в компьютерные игры. При этом они используются в качестве синонимов к английским профессиональным терминам, отличаясь от них эмоциональной окраской.

Во-вторых, игровой сленг отличается «зацикленностью» на реалиях мира компьютеров. Рассматриваемые сленговые названия относятся только к этому миру, таким образом, отделяя его от всего остального. Благодаря знанию такого специального языка игроки чувствуют себя членами некой замкнутой общности.

Кроме того, нельзя забывать, что большинство слов, относящихся к игровому сленгу, являются производными от профессиональных терминов – практически всех, которые заимствованы из английского языка. Поэтому необходимо проследить:

- за появлением этих терминов и за их переходом в русский язык;
- за процессом образования от этих терминов игрового жаргона.

Первой причиной столь быстрого появления новых слов в игровом жаргоне является, конечно же, стремительный рост компьютерных игр. И в условиях такой технологической революции каждое новое явление в этой области должно получить свое словесное обозначение, свое название. А так как почти все они (за редким исключением) появляются в Америке, то, естественно, получают это название на английском языке. Когда же о чем-то новом через какое-то время

узнают в России, то для подавляющего большинства явлений, конечно же, не находится эквивалента в русском языке. И поэтому русскоговорящим игрокам приходится использовать оригинальные термины. Таким образом, английские названия все больше и больше наполняют русский язык. Отсутствие в русском языке достаточно стандартизированной терминологии в этой области и повлекло за собой тенденцию к появлению такого числа слов в игровом жаргоне.

Люди, увлекающиеся компьютерными играми в нашей стране, достаточно молодые, преимущественно до сорока лет. В связи с этим опять же появляется желание разбавить эти термины юмором, добавить собственную эмоциональную окраску, внести элемент непринужденности.

Повальное увлечение компьютерными играми послужило мощным источником новых слов. Необходимо также отметить тот факт, что большинство непрофессиональных пользователей не владеют достаточным уровнем английского языка. Но, так или иначе, им все равно приходится пользоваться новой английской терминологией. Зачастую происходит неправильное прочтение английского слова, и возникающие таким образом слова порой прочно оседают в их словарных запасах. Вследствие всего этого пользователи компьютеров заговорили на придуманном ими же самими языке.

То, что жаргон однозначно цензурен – это факт. Ненормативен – да. И вся его ненормативность заложена исторически, потому и выделены жаргонные слова в отдельную группу.

Сленг может образовываться по совершенно разнообразным критериям и в разных условиях. Чаще всего причиной образования сленга является желание выделиться в окружающей среде и сделать одновременно так чтобы говорящих никто кроме них самих не понимал. Очень ярким примером может служить воровской жаргон.

Сленг может быть самым разнообразным. Он может быть молодежным, армейским, игровым, уголовным, сленгом наркоманов или футбольных фанатов и так далее. Мы бы хотели коснуться конкретно игрового сленга. Общение в играх отличается от общения в реальном мире – так намного проще игрокам. Строить

длинные и вежливые фразы во время игрового процесса совершенно неудобно: это отбирает силы на построение фразы и времени её произношений или набора в печатном виде. Поэтому образовался игровой жаргон (сленг).

Мы хотели бы конкретно остановиться на современном игровом сленге.

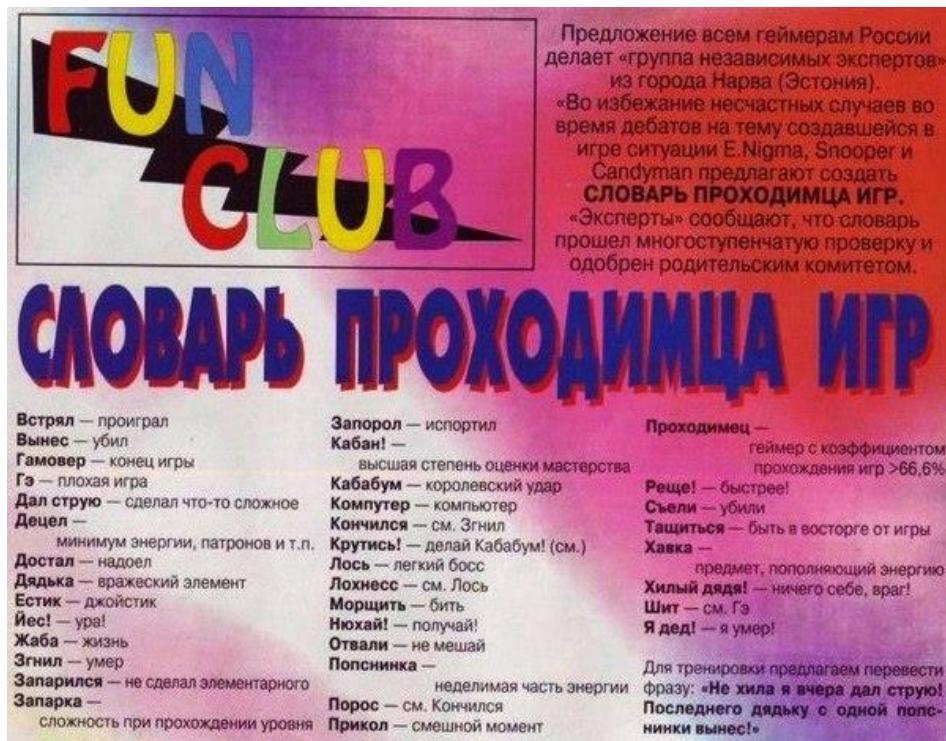


Рис. 2.

Игровая жаргонная лексика и ее функционирование

Тематические группы слов в популярной онлайн-игре WorldofTanks

Аббревиация.

АФК, от англ. AFK. Чтение: [а-фэ-ка] / [афк]. Изначально аббревиатура образована от английской фразы «awayfromkeyboard», что в переводе на русский язык обозначает «отошел от клавиатуры». После использования транслитерации, приобретает форму написания буквами русского алфавита. Употребляется игроками при написании в чат как в русском, так и в английском вариантах. Но произносится исключительно по правилу буквенного или реже звукового чтения аббревиатур современного русского языка. Используется в нескольких случаях:

1) может являться предупреждением от игрока о том, что ему на некоторое время нужно отойти от компьютера или заняться другим делом, при этом, не выходя из игры;

2) может являться характеристикой игрока. Например: «*Почему Вася не бежит с нами?! / Он в афк*». В данном случае «*Он в афк*» означает, что игрок отошел от компьютера, но его персонаж остался онлайн.

3) может являться режимом игры. Ярким примером этого является виртуальная торговля игровыми предметами в режиме афк. Такой режим игры представляет из себя необходимость оставить своего игрового персонажа в игре для произведения каких-либо действий в автоматическом режиме, то есть для действий без участия игрока.

ЛОЛ, от англ. LOL или lol. Чтение: [л°ол]. Аббревиатура «лол» образована от английского «laughingoutloud», что в буквальном переводе означает «смеяться очень громко». Собственно, для выражения этого состояния и используется игроками. Употребляется игроками при написании в чат, так же, как и афк, как в русском, так и в английском вариантах. Аббревиатура LOL интересна тем, что имеет русский аналог – «ржунимагу», а также целый список аналогов: ROTFL, ROLF – Rollingonthefloorlaughing («Катаюсь по полу от смеха», аналог «пацтлом»), LSHMSFOAIDMT – Laughingsohardmysombrerofallsoftand I dropmytaco («Смеюсь так сильно, что моё сомбреро падает, и я роняю свой тако»). Выбор того или иного варианта – лишь дело вкуса игрока.

Усечение основы слова.

Агро, от англ. – Aggro. Чтение: [^агро] / [агръ]. Образовано от англ. «aggression» – агрессия, враждебность. Концептуально это можно объяснить как «желание моба атаковать игрока». Сленгизм образован путем усечения основы слова «aggression» и транслитерации. Чаще всего употребляется в варианте написания на русском языке. Может использоваться в следующих случаях:

1. *Схватить/перехватить агро или съагрить* – сделать так, чтобы моб атаковал съагрившего. Считается нубством (непрофессионализмом), если это не танк.

2. *Удерживать агро на себе.* Это основная задача танка. Если агро в рейде с танка перехватит кто-то другой, это свидетельствует о плохих навыках игры как минимум одного из них. Если этот кто-то к тому же персонаж с низким

показателем защиты и низким уровнем здоровья, то, скорее всего, погибнет он очень быстро.

Бижса. Чтение: [б'ижса]. Сленгиз образован путем сокращения основы слова «бижутерия». Обозначает кольца, серьги, браслеты и амулеты, надетые персонажем для усиления его навыков и возможностей. Термин придуман русскими геймрами и употребляется только в русскоязычном написании. Например: «У тебя какая бижса? / Да так! А-грейд».

Словосложение.

Агронубы. Чтение: [агрънубы]. Сленгизм образован путем сращения основ геймерских жаргонизмов («aggro» и «noob») и адаптирован к нормам современного русского языка путем прибавления окончания, которое делает его изменяющимся. применяется только в русскоязычном варианте написания. Сленгизм имеет отрицательную коннотацию. Так называют игроков, помешанных на PvP (режим «Player vs. Player»), то есть индивидуумов, беспорядочно и, чаще всего, необдуманно нападающих на других игроков любыми способами, но при этом мало разбирающихся в игровой механике. Как правило, это игроки недавно начавшие свой игровой опыт на некачественных пиратских серверах, где нарушена игровая механика – процесс игры испорчен или изменен, и часто сильно облегчен, или же защита сервера настолько слаба, что любой игрок может воспользоваться различными способами воздействия на игру, чтобы облегчить для себя ее процесс. Может использоваться в следующей ситуации: «*Переписка двух игроков после определенных событий в игре: Ты почему с кача так рано ушел?! / Да эти агронубы в край достали! Толком не качался, только их гонял от себя!*».

Ваншот, от англ. – Oneshot. Чтение: [ван-шот] / [уан-шот]. Дословно это можно перевести с английского, как «один выстрел». Данный сленгизм образован путем сращения основ английского словосочетания «oneshot», русскоязычное написание появилось вследствие транслитерации слова. Сленгизм «ваншот» имеет свойство склоняться и изменяться по числам (если речь идет о играх одноименного класса). Сленгизм «ваншот» обозначает крайне неприятное событие, когда кого-то убивает с одного выстрела, скилла, удара и т. д. Как правило,

это свидетельствует о очень плохой подготовленности игрока или крайне сильном противнике. Например: «*Из переписки геймеров: Тут нуб какой-то пробегал, я его ванишотнул! / Лол!*».

Транслитерация.

Анон, от англ. – Unknown. Чтение: [^нон]. Сленгизм образован от английского «unknown» – «неизвестный» путем транслитерации. Может употребляться как в русском, так и в английском вариантах написания, но чаще пишется по-русски. Анон – это режим принудительной анонимизации, скрывающий гильдию, уровень, класс персонажа, что, по мнению игроков, весьма удобно для ликвидации нубов на PvP-серверах и избегания оных баферами. Используется в следующих случаях: «*Обсуждение после олимпиады: Слушай, сегодня какой-то анон набрал 8 очков!!! Не в курсе, кто это? / Hea. Походу, кто-то твинка заливает*».

Асист, Assist. Чтение: [^с'ист]. Сленгизм образован от английского глагола «toassist» – «помогать», «содействовать», путем транслитерации. Принимается геймерами при написании как в русском, так и английском вариантах. Сленгизм обозначает:

- 1) любую помощь, осуществляемую, как правило, на взаимовыгодных условиях. Например: «*Объявление в чат: В асист на Антараса нужен бд и биш!!!*»;
- 2) одновременную атаку одной общей цели несколькими игроками;
- 3) некоторые заклинания, требующие участия нескольких игроков;
- 4) может являться просьбой или приказом атаковать ту или иную цель вместе по одному указателю. Например: «*Командование при осаде: Как зайдем, асист по мне их биша, потом кла, потом randomом валим остальных!*»;
- 5) Помощника рейд лидера, или клан лидера, или пати лидера с получением официальных прав управлять подвластным формированием любым удобным способом.

Неологизмы.

Бафф, Баф, от англ. – Buff. Чтение: [баф]. Неологизм, специально придуманный разработчиками игр. Употребляется в значении слова «улучшение». В

чатах можно наблюдать все три разноязычные варианты написания. Сленгизм дает общее название эффектам, действующих в течение некоторого времени (как правило, от единиц до нескольких десятков минут) и улучшающих характеристики персонажа. Может употребляться в следующем контексте: «*На тебе бафа не хватает! / O! Спс не заметил!*»

Ассоциативный метод.

Вагон. *Чтение:* [въгон]. Так обозначается игрок, не умеющий играть своим персонажем, а потому бесполезный в рейде ввиду своей неопытности. Этимологически это те игроки (также иногда они именуются нубами), которых «везет» за собой «паровоз» опытных игроков. «Вагон» иногда приносит вред группе, поскольку приходится лечить и расходовать иные ресурсы на игрока, от которого никакой пользы. «Вагоном» также может быть игрок, хорошо владеющий своим персонажем, но недостаточно одетый/прокачанный для данного квеста/данжа/локации и т. д. Так называемый «вагонизм» также может проявляться при недостаточно качественной связи игрока и сервера. В таком случае может употребляться выражение: «*Достал со своими оффлайнами! Вагон! Кик его отсюда!*». Сленгизм может изменяться по родам и числам и имеет отрицательную коннотацию.

Дно (днище). *Чтение:* [дно] [д'н'иц'ь]. Дно, или днище, – обозначение крайне слабых или неадекватных игроков и/или нубов. Версий изначального происхождении данного термина несколько. По одной версии выражение пошло с «iCCup» (сервис, проводивший турниры по доте), где низкий уровень скилла игрока обозначается «D», что в последствии трансформировалось в «Дно». По другой версии термин «дно» пришел с сайта prodota.com, где проводился конкурс под названием «Дно продоты». Позднее так стали называть слабых игроков в различных MMORPG типа Lineage II и в других сетевых играх, в которые геймеры играли параллельно с «DOTA». «Раковое дно» является модифицированным ругательством. Слово «раковое», произошли из шутки о том, что игроки, слабо играющие в ту или иную игру, играют не руками, а клешнями как у рака или краба («краб» и «рак» тоже в последствии стали ругательствами). Данный

сленгизм имеет отрицательную коннотацию. Услышать о себе «раковое дно» является для геймера позором. – Например: «*Посмотри, что он делает! Походу kleинями играет! / Раковое дно! Лол!*».

Лексико-семантические связи.

В компьютерном игровом жаргоне, как и во всем русском языке, выделяют многозначные и однозначные слова.

Однозначными словами является большинство компьютерных жаргонов, некоторые названия инструментов, профессий, разновидностей программ и прочее. Однозначны, например, слова гаг, вырубить, убить, думер и другие. Очень малое количество занимают многозначные слова, по нашим подсчетам это примерно 5% от общего числа изученных нами жаргонов. На наш взгляд, это обусловлено тем, что вообще игровой жаргон создавался для простоты общения между людьми и как раз поэтому не должен иметь многозначные единицы. Отсутствие многозначных жаргонов обусловлено также тем, что рассматриваемые слова появились недавно, а многозначность – признак долгой жизни в языке.

Явление антонимии в рассмотренном материале выявлено не было. На наш взгляд, это также объясняется тем, что язык игрового жаргона появился относительно недавно и не успел еще прочно закрепиться в русском языке.

Что касается синонимов, то, по нашим подсчетам, они встречаются довольно часто, так как основными функциями синонимов являются уточнение и замещение.

Лексические синонимы – это слова, по-разному звучащие, но имеющие близкие или совпадающие значения. В большинстве случаев синонимы, обозначая одно и то же, характеризуют его с разных точек зрения. В сфере компьютерных технологий встречается особая синонимия. Известно, что в сфере специальной лексики синонимия имеет свою специфику: между синонимами нет различий в плане содержания, это положение подтверждается на следующих примерах: компьютерный вирус – живность, жук, червяк, зверь; компьютер – комп, железо, ящик; жесткий диск – хард, винт, тяжелый драйв.

Жаргонная лексика прочно вошла в систему языка. В пользу этого говорит то, что она стала основой для образования других единиц, то есть образует словообразовательные цепи и гнезда: глюк – глючить – глючной.

Таким образом, жаргонная лексика представляет собой подсистему языка и ей свойственны явления синонимии и многозначности, которые широко представлены в сфере общего употребления языка.

Функции игрового жаргона

Сфера действия игрового жаргона охватывает людей, которые часто выходят в сеть, примерно раз–два в день, и, судя по официальным данным, она достаточно широка.

Поэтому можно говорить о следующих функциях, выполняемых игровым жаргоном:

- 1) средство самовыражения (для простоты общения пользователей);
- 2) выражение эмоций, оценочного отношения;
- 3) экономия языка, так как в игровом жаргоне существует множество слов, являющихся эквивалентами громоздких слов (например, чат – специальная программа в глобальной сети, позволяющая вести беседу в настоящем времени).

Способы словообразования

С точки зрения словообразования можно говорить о том, что жаргонная лексика игрового мира пополняется, в основном, за счет заимствований из английского языка. Основных причин только две:

1. Наличие принятой во всем мире английской терминологии, что связано с господством на мировом рынке американских фирм.
2. Мода на английский язык в молодежной среде.

Однако не каждое иноязычное слово сразу воспринимается заимствующим языком. Чтобы оно могло войти в чужой язык, необходимы определенные условия. Одно из них – можно ли передать иноязычное слово фонетическими средствами заимствующего языка? Чаще всего, оказавшись в новой заимствующей языковой среде, слова теряют форму, которую имели у себя «дома» и подвергаются фонетическим изменениям. Как правило, иноязычные слова

приспосабливаются к требованиям новой фонетической среды, к новым нормам произношения. Только некоторые заимствованные слова в компьютерном жаргоне полностью сохранили свое произношение. Это такие слова, как баг (bug) – ошибка в программе, ньюс (news) – сообщение по электронной почте.

Гораздо чаще в игровом жаргоне английские слова заимствуются с помощью транслитерации, то есть передачи буквенного образа заимствуемого слова. В этом случае английские правила чтения обычно игнорируются, и слово воспроизводится русскими буквами с опорой на латинский алфавит или буквами, сходными с английскими по начертанию. Например, юзер (от англ. user) – пользователь или гамер (от англ. gamer) – заядлый любитель компьютерных игр.

Иноязычные слова приспосабливаются не только к фонетической системе того языка, в который они входят. В значительной степени на них влияет и грамматическая система. Иностранные слова распределяются по установившимся типам склонения, изменяются по падежам, участвуют в образовании других частей речи, новых словосочетаний.

Как русские, так и транслитерированные английские основы позволяют создавать огромное множество новых лексических единиц, входящих в игровой жаргон. При этом используются различные способы словообразования. В своей работе мы прослеживаем, как работают словообразовательные модели, выделенные Еленой Андреевной Земской («Словообразование как деятельность», 1992). Эти способы словообразования следующие:

1. Суффиксация – самый частый способ словообразования в русском языке и самый продуктивный в игровом жаргоне. Многие слова игрового жаргона образуются по словообразовательным моделям, принятым в русском языке.

Например, *вовка* (от англ. сокращения WoT) – название игры WorldofTanks; *чайник* – неопытный пользователь (далее нуб).

Весьма распространённым является суффикс -к-: *леталка, стрелялка, ходилка, бродилка*.

С суффиксом -ов: *мочилово, стрелялово, ходилово*.

С суффиксом -ящ, -к: *полезняшки (утилиты)*.

2. Префиксация – способ, наиболее характерный для глаголов: *вырубить* – значит вывести из строя на некоторое время, что-то типа нокаута; *слить* – перевод денежных игровых единиц (донат) с счета на счет персонажа; *взломать, взорвать* – нарушить систему защиты.

3. Аббревиация:

– *ии* – искусственный интеллект;

– *xn* – запас жизненных сил. (от англ. слов Health – здоровье и Procent -процент, дословно можно перевести, как процент здоровья. Это стандартная единица измерения здоровья игрока);

– *обт* – открытый бета-тест;

– *офф* – официальный игровой сервер, используется так же для обозначения состояния «офф-лайн»;

– *плз* – реплика, означает пожалуйста (от англ. please).

4. Усечение.

– *акк* – сокращение для обозначения понятия «аккаунт», где аккаунт – информация о регистрации игрока, различных данных персонажа в игровом мире, учетная запись;

– *Ник* – псевдоним игрока (nickname);

– *к* – принятое сокращение, применяемое для обозначения «тысячи»; 1000 = 1к;

– *перс* – игровой персонаж, обычно имеется ввиду персонаж под управлением человека.

5. Каламбурное словообразование.

Известное свойство жаргонной лексики – переосмысление общеупотребительных слов и создание на их основе лексических единиц с двойным смыслом, соотнесенных с далекими по значению словами, – широко проявляется и в игровом жаргоне:

– *го* (от англ. go) – реплика, что-то типа «вперед», «идем», «за мной»; призыв к активному действию;

– *даун* (от англ. Dawn) – относительно игрового сервера слово означает временное прекращение его работы (сервер – даун);

– *мембер* (от англ. Member) – участник чего-то;

– *мануал* (от англ. Manual) – руководство, содержащее подробную информацию о чем-то или инструкцию к выполнению, применению чего-то.

6. Метафорический и функциональный перенос. Метафорическая номинация возникает при перенесении названия на основе какого-либо сходства двух предметов:

– *танк* – персонаж с высокими защитными характеристиками;

– *ястреб* – персонаж, который во время боя наносит точные удары, находясь на приличном расстоянии от театра действий;

– *мина* – персонаж, которого используют как пушечное мясо в начале большого боя. Обычно мина – игрок низкого уровня, когда как *левелкапы* (персонажи, имеющие максимально возможный уровень в игровом мире) вступают в бой после мин.

Таким образом, способы, с помощью которых пополняется лексический состав игрового жаргона, чрезвычайно разнообразны и включают в себя практически все известные модели словообразования.

Исследование употребления игрового сленга одноклассниками

Мы решили провести опрос своих одноклассников, чтобы узнать у них что им известно об истории существования игрового сленга, как часто ребята используют эти слова и что им известно о Киберспорте.

Опрос проводился по следующим вопросам:

1. Знаете ли вы, что такое игровой сленг?

Определение

Не знаю

2. Известно ли вам об истории возникновения и существования игрового сленга?

Да

Нет

3. Как вы считаете, актуален ли игровой сленг в наше время?

Да

Нет

4. Часто ли вы используете игровой сленг в своей речи?

Да

Нет

5. Знаете ли вы, что такое Киберспорт?

Да

Нет

6. Напишите наиболее употребляемые слова игрового сленга (перечислите).

(*Приложение 2–4*)

Вывод.

Результаты опроса показали, что многие ребята в классе понимают, что такое игровой сленг, более трети человек могут дать определение «игровой сленг». Историю возникновения компьютерного сленга ребята не знают, всего 7 человек, 81% одноклассников считает, что игровой сленг является актуальным в наше время, 65% человек часто используют его в своей речи, остальной процент учащихся девочки, а они менее подвержены игре в компьютерные игры. 11 человек считают использование компьютерного сленга в речи необходимым.

Проведенное исследование показало, что в основном мальчики употребляют в своей речи слова игрового сленга, поскольку они чаще играют в компьютерные игры. Поэтому используют в своем общении сленговые слова. Это упрощает общение, способствует большему пониманию друг друга. Девочки, знают о существовании компьютерного сленга, но не торопятся использовать его в своей речи. Мне кажется, это связано с тем, что ребята, изучая на уроках законы, нормы и грамматику русского языка, понимают, что наша речь и без сленга очень богата. Также вопрос анкеты позволил узнать, какие слова игрового сленга являются наиболее употребляемыми моими одноклассниками. Преимущественно используют в речи следующие слова: ЛОЛ, замес, АФК, лагать, дно, го, Алеша, мажор, нагиб. На основе полученных данных стало возможным составление

глоссария игрового сленга (*Приложение 1*). В Приложении 1 представлены слова игрового сленга, употребляемые школьниками.

Данная работа будет полезна всем, даже тем, кто еще не владеет игровым сленгом. В исследовании представлена история возникновения этого языкового явления, с которой большинство ребят не знакомо. Представленные в работе функции образования игрового сленга и классификация его по способу образования дают возможность ребятам осознать, как появился этот вид сленга, с чем связано его образование. С точки зрения словообразования можно говорить о том, что способы, с помощью которых пополняется лексический состав игрового жаргона, чрезвычайно разнообразны и включают в себя практически все известные модели словообразования. Жаргонная лексика прочно вошла в систему языка игрового мира.

Таким образом, использование игрового жаргона является неотъемлемой частью любой игры. Он встречается в любых жанрах и в разных сферах игровой индустрии. Зачастую жаргон ошибочно приравнивается к нецензурным выражениям и вычёркивается с общего лексикона игроков, когда они находятся вне игрового мира. Хотя игровой жаргон более всего следует относить к специфичным блокам или профессиональному языку. Как, например, у строителей или военных. Однако вышеупомянутый пример жаргона игры WorldofTanks имеет всё более расширяющуюся аудиторию. Согласно книге рекордов Гиннесса, WorldofTanks является самой популярной игрой в мире. Игроки, использующие этот сленг, в основном показывают свою «профессиональную подготовку» и навык в игре. Так же у некоторых людей ввиду ограниченности реального, межличностного контакта, наблюдаются попытки завоевать доверие виртуальных друзей.

Однако хочется подчеркнуть, что сленг следует рассматривать только в реалиях его породивших. Иначе теряется первоначальный смысл использования этого «языка». Так же появляется возможность подмены и неправильной трактовки понятий.

Таким образом, проведенное исследование позволило представить систематическую организацию жаргонной лексики, установить закономерности ее образования и функционирования, а также продемонстрировать один из аспектов влияния общества на развитие современного русского языка.

Заключение

Поставленные мною задачи выполнены: изучив, литературу, интернет ресурсы, мы узнали историю появления сленга, что такое Киберспорт, способы словообразования игровых слов, ознакомили ребят с новыми словами, составили Голоссарий, провели опрос одноклассников.

Мои гипотезы подтвердились. Игровой сленг в большинстве случаев представляет собой английские заимствования или фонетические ассоциации, случаи перевода встречаются реже, да и то благодаря бурной фантазии игроков, а это как, правило, кодовый язык, нестандартная лексика, используемая в профессиональной деятельности, я доказал это на примере анкетирования и голоссария. Сленг геймеров находится в постоянном движении, все время изменяется, но при этом можно также и отследить тенденцию периодичного массового «наплыва» новых игровых сленгизмов. Этот словесный «бум» происходит каждые 5–7 лет, когда технический прогресс совершаet очередной гигантский скачек вперед. Следовательно, расширяется диапазон действий, команд и игровых явлений, которые немедленно требуют коротких, емких и звучных названий, которые надолго займут свои решающие позиции в лексиконе заядлых геймеров. Основная цель создания тех или иных игровых терминов – максимально быстрая и понятная передача определенной информации игрокам.

Киберспорт уже давно перестал быть простым увлечением. Сегодня – это сложная работа, приносящая лучшим из лучших неплохой достаток. Из чего можно сделать вывод о том, что сленг геймеров в скором времени займет свое, на мой взгляд, вполне законное место в рядах профессионального сленга. Изучение сленга геймеров представляет большой интерес не только в этимологическом, но и в общепереводческом плане. Проследив путь слова от самого рождения в английском языке до перехода в сленг, мы сделали вывод, что сленг в

русском языке является своеобразной «отдушиной», облегчающей процесс адаптации англоязычного термина. Сленг помогает ускорить этот процесс в ситуации стремительного развития компьютеров, когда язык пытается угнаться за новыми технологиями. К привлечению иностранных слов в язык всегда следует относиться внимательно, а тем более, когда этот процесс имеет такую скорость.

Существование игрового сленга позволяет, не только почувствовать себя членами некоей замкнутой общности, но и позволяет им понимать друг друга с полуслова, служит элементарным средством коммуникации. Не будь сленга, им бы пришлось или разговаривать на английском языке, или употреблять в своей речи громоздкие профессионализмы.

Список литературы

1. Валединский В.Д. Информатика. Словарь компьютерных терминов (для средней школы) / В.Д. Валединский. – М.: Аквариум, 1997.
2. Виноградова Н.В. Компьютерный сленг и литературный язык: проблемы конкуренции / Н.В. Виноградова // Исследования по славянским языкам. Корейская ассоциация славистов. – М., 2006.
3. Войскунский А.Е. Развитие речевого общения как результат применения Интернета / А.Е. Войскунский // Социальные и психологические последствия применения информационных технологий: конференция. – М., 2007.
4. Гальперин И.Р. Стилистика английского языка / И.Р. Гальперин. – М.: Высшая школа, 1981.
5. Гусейнов Г. Другие языки. Заметки к антропологии русского Интернета: особенности языка и литературы сетевых людей 2000 / Г. Гусейнов. – М., 2003.
6. Ермакова О.И. Особенности компьютерного жаргона как специфической подсистемы русского языка / О.И. Ермакова. – М., 2001.
7. Журавлёв А.Ф. Иноязычное заимствование в русском просторечии (фонетика, морфология, лексическая семантика) / А.Ф. Журавлев. – СПб., 1992.
8. Земская Е.А. Активные процессы современного словоизводства / Е.А. Земская // Русский язык конца XX столетия (1992–1995). – М., 1996.

9. Словарь WoT терминов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [wiki.wargaming.net/ru/Игровые_термины_\(WoT\)](https://wiki.wargaming.net/ru/Игровые_термины_(WoT))
10. Что такое Киберспорт, Киберспорт в России [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://rb.ru/longread/esports-in-russia-and-cis/Киберспорт в России](https://rb.ru/longread/esports-in-russia-and-cis/Киберспорт_в_России)
11. Игровой сленг 1996 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://pikabu.ru/story/igrovoy_sleneg_1996_5262675