(cc) BY

Нуралиев Камиль Нуржанович
обучающийся
Научный руководитель
Липатова Елена Александровна
учитель
ГБОУ АО «Астраханская лингвистическая гимназия»
г. Астрахань, Астраханская область

АНГЛИЦИЗМЫ В РЕЧИ ПОДРОСТКОВ, ОСОБЕННОСТИ ПОНИМАНИЯ

Аннотация*: данная работа рассматривает феномен заимствований в русском языке. Особое внимание уделяется англицизмам и их роли в речи современных подростков.*

Ключевые слова*: англицизм, заимствование, сфера игровой индустрии, замена русских слов на английские, трудности понимания речи подростков, излишне наполненной англицизмами.*

«Берегите чистоту языка как святыню! Никогда не употребляйте иностранных слов. Русский язык так богат и гибок, что нам нечего брать у тех, кто беднее нас…»

И.С. Тургенев

Невозможно не согласиться со словами великого русского классика И.С. Тургенева, но насколько это стало возможным в современном мире глобализации и Интернета обойтись без заимствований, обойтись средствами исключительно родного языка, чтобы высказать определенные понятия, изначально возникшие не у нас?

Как известно, ни один более или менее развитый язык в мире не освобожден от заимствований, лексическое взаимопроникновение языков происходит постоянно. Особенно этот процесс получил свое развитие в эпоху развития индустри-

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

ализации общества, с развитием компьютерных технологий и Интернета. Процесс глобализации стран способствует развитию науки, глобальной информатизации и обмену знаниями в определенных сферах.

На данный момент, в силу различных обстоятельств, англоязычные страны являются ведущими во многих сферах жизни. В следствие чего в русском языке с каждым днем зарождаются новые слова, заимствованные из английского языка, которые называются «англицизмы». Источники заимствования различны. Англицизмы, как и обычные слова классифицируются по сферам употребления, они уже имеют доминирующее влияние на русский язык, прочно вошли в интернет-дискурс и успели обрасти производными, став особыми семантическими и функциональными символами нашего времени. Также стоит отметить, что английские заимствования в последнее время начали активно появляться из игровой индустрии, она продолжает развиваться и скорее всего принесет в наш язык еще больше слов через некоторое время.

Некоторые лексические единицы уже прочно «осели» в русском языке и мы без затруднения понимаем слова *спикер* Госдумы, *импичмент*, *инвестиции*, *менеджер*, *экспорт*, *чек*, *бизнесмен*, *банкнота* и огромное количество других слов. Говоря о причинах заимствований, нельзя сказать, что в русском языке отсутствуют слова, обозначающие данные понятия. Но это будут либо словосочетания, либо в большинстве случаев описательный перевод, что несомненно может осложнит восприятие цельной фразы. К тому же употребление популярных современных иностранных слов в русской речи делает человека «сведущим», причастным к тому, что происходит в современном мире.

Но есть и другая сторона данной проблемы, она заключается в том, что многие люди, особенно подростки, буквально общаются на языке заимствований, делая свою речь совершенно непонятной для взрослых или тех, кто не связан с областью информационных технологий или игровой индустрии.

Актуальность выбранной темы для индивидуального проекта заключается в том, что молодежь в связи с усилением влияния английского языка в жизни, а

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

особенно в сферах игровой индустрии и ИТ-технологий, говорят на непонятном языке, слова которого прочно осели в их словарном запасе

Например, что способен понять рядовой взрослый из данного диалога, связанного с повседневной жизнь подростка:

– *Сап*, ты случайно не сделал *скрин* новой *авы* Миши?

– *Хай*, нет, могу попросить Диму *пинганутъ* тебя под его *постом*.

– *Лол*, перед тем, как отправить на мейл учителю, измени свой *ник*.

– Конечно, я уже давно не *юзаю* свой *олдовый ник*, *чекни*, если есть желание….

Следующий диалог взят из повседневного общения подростков:

– *Йоу*, слышал, что *ютуб* отключил монетизацию *блогерам*?

– Да, это такой *кринж*, там многих еще и *забанили*!

– Им ведь с этого нет никакого *профита*?

– Вот именно! Интересно, *ливнут* ли блогеры, оставив своих *сабов*?

– Скорее всего, *зарейдят* другую площадку…

– Ну да, *стримеры* так и делают, когда заканчивают *стрим*.

Кроме того, что выделенные курсивом слова являются или, во всяком случае, похожи на определенные части речи из-за присвоенных им приставок, суффиксов или окончаний русского языка, большая часть диалога непонятна. Многие подростки проводят много времени в играх, и мессенджерах с ними связанных, из-за чего они переносят игровой лексикон в повседневную жизнь, обосновывая этот процесс быстротой восприятия собеседником, тем, что в русском языке порой сложно или невозможно одним слово выразить определенные понятия. Таким образом, речь подростков необоснованно засоряется и перегружается англицизмами. Как результат, подростки общаются на подобном языке, за пределами интернет-игр и социальных сетей, что создает для взрослых, например, некоторые трудности в восприятии подобной «русской речи». *Проблема* заключается в том, что не все люди понимают значений многих слов употребляемых современной молодежью, а также происходит замена русских слов на английские. *Целью* нашего проекта является создать особый сборник англицизмов для

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

взрослых людей, которые в них не разбираются чтобы облегчить им общение с подростками, а также пополнить их словарный запас.

Среди ряда *задач* данного проекта нужно отметить следующие: изучить научную литературу и описать понятие «англицизм»; узнать и описать главные причины заимствований; классифицировать англицизмы по сферам употребления; идентифицировать функциональные особенности англицизмов в русских интернет-дискурсах; выяснить пути проникновения англицизмов из сферы игровой индустрии; провести опрос среди подростков и учителей «Астраханской лингвистической гимназии»; узнать их отношение к заимствованным словам; проанализировать собранный материал и прийти к определенному заключению; создать словарь англицизмов, используемых в сферах игровой индустрии и IT-технологиях.

В ходе выполнения поставленных задач было выявлено следующе: «англицизм», по словарю С.И. Ожегова, – слово или оборот речи в каком-нибудь языке, заимствованные из английского языка или созданные по образцу английского слова или выражения. В своей работе «Иноязычные слова в современной жизни» Л.П. Крысин описал причины заимствования слов. Это потребность в наименовании (новой вещи, нового явления), слова типа кино, радио, такси, магнитофон, транзистор и мн. др.; необходимость разграничить содержательно близкие, но различающиеся понятия; например, пары слов типа уют – комфорт, страх – паника и подобные; необходимость специализации понятий – в той или иной мере, для тех или иных целей; например, пары слов типа вывоз – экспорт, преобразователь – трансформатор и подобные, вуалирующие замены; например, в области анатомии, физиологии, медицины (педикулез, вместо вшивость, канцер вместо рак, и т. п.)

Говоря о классификации заимствования англицизмов, можно выделить следующие их типы:

Прямые заимствования – похожие на исконно русские слова, прочно прижившиеся в языке, и лишь при тщательном исследовании можно установить, что они когда-то были заимствованы из английского языка. Например, кекс, стенд,

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

торт, клуб, спорт и другие. *Гибриды* – слово не усвоенное русским языком в том виде, в каком оно бытовало в языке-источнике, что привело к изменениям, приспособлениям к русским фонетическим нормам, в нем исчезали несвойственные русскому языку звуки. Например. спиннинг, пудинг, смокинг, шиллинг, хакер, банк и др. *Калькирование* – можно рассматривать и как способ заимствования, и как способ словопроизводства. Различают разные способы калькирования: лексические, словообразовательные, фразеологические, семантические и другие. Лексические кальки возникают в результате буквенного перевода на русский язык иноязычного слова по частям. Например, *sky-scraper* в русском языке имеет кальку *небоскреб*. *Семантические кальки* – слова, которые, кроме присущих им в русской лексической системе значений, получают новые значения под влиянием другого языка. Например, картина, – произведение живописи, зрелище, под влиянием английского языка стало употреблять также в значение кинофильм, это калька английского многозначного слова *picture*, имеющего в языке – источник значения: картина, рисунок, портрет, съемочный кадр. *Экзотизмы* – экзотические слова, употребляются для придания речи местного колорита при описании чужеземных обычаев и нравов. Например, *сэр*, *мистер*, *лорд*, *ланч* и др. *Иноязычные выражения* – стали господствующими в самых передовых отраслях науки и техники – *компьютер*, *дисплей*, *плеер*, а также в финансово-коммерческой деятельности – *бартер*, *спонсор*, *холдинг*. *Профессионализмы* – англицизмы употребляются в различных деятельностях человека.

Игровая индустрия является самым молодым аспектом культуры в наше время, однако обрела большую популярность. В России игровая культура практически отсутствует, индустрия развивается очень медленно, что не мешает русскому языку активно использовать новую лексику. Неологизмы проникают в наш язык довольно быстро. Такие слова, как шутер, хардкор, моддер и др., сейчас осмысленно воспринимаются многими людьми. Подавляющее большинство номинаций из сферы игровой индустрии заимствовано из английского языка.

Рассмотрим пути проникновения англицизмов сферы игровой индустрии в русский язык. Лексические заимствования представлены следующими лексико-

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

семантическими группами: 1) игровые жанры, 2) ММО-игры, 3) базовые термины, 4) номинации, описывающие ход игры, ее характеристики и действия игроков, 5) игровое «железо». Однословные единицы присутствуют в каждой из названных лексико-семантических группах. Например, среди жанров наименование игры – повествования передается словом *адвенчура* (от англ. Adventure – приключение). Суть игры заключается в том, что мы управляем героем, решаем головоломки и общаемся с многочисленными персонажами и продвигаемся по сюжету.

В ММО-играх встречается слово *ачивмент* (от англ. Achievement – достижение), которая обозначает награду за выполнение определенных условий, своеобразная виртуальная медаль.

Среди базовых терминов есть номинация *геймдизайнер* (от англ. Game designer – игровой дизайнер). Это специалист, отвечающий за разработку дизайна игры (содержание, правила, целостное видение компьютерной игры, ее геймплей).

В группе номинации, описывающие ход игры, ее характеристики и действия игроков в качестве примера можно привести слово *мультиплеер* (от англ. Multi – много, player – игрок). Данное существительное обозначает вид или часть игры, в которой принимает участие несколько человек. Составные наименование присутствуют только в лексико-сематических группах игровых жанров. В качестве примера можно привести номинацию тактический *шутер* (от англ. Tactical shooter). Важной частью игрового процесса подобных игр является работа в команде. Основная особенность – реалистичное поведение оружия и боевых действий. Благодаря этому игра вынуждает игрока использовать другие тактики – не атаковать в лоб, а незаметно окружить врага с выгодных позиций.

Кроме того, среди англицизмов есть номинации, которые представлены в виде и однословных, и составных наименований. Например, *квест* (от англ. Quest – поиск) – один из основных жанров игр, требующих от игрока решения логических и умственных задач для продвижения по сюжету. Одним из путей проникновения англицизмов в русский язык является калькирование. Полные

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

лексические кальки встречаются только в одной лексико-семантической группе-игровые жанры. Например: тактическая ролевая игра (tactical role-playing game) – калька, называющая поджанр компьютерных игр, лишенный четких рамок, и многие принадлежащие к нему игры могут быть отнесены к ролевым играм или же пошаговым стратегиям. Иногда в ходе процесса заимствования наблюдается сочетание нескольких способов проникновения номинаций в русский язык, например, заимствование + калькирование. Эти англицизмы являются составными и относятся к двум лексико-семантическим группам – игровые жанры и игровое «железо». Так, у жанра *шутер* существует поджанр шутер от первого лица (англ. First person shooter). В нем игровой процесс основывается на боевых действиях с использованием огнестрельного оружия, причем игрок воспринимает происходящее глазами главного героя. Как мы могли убедиться, в номинации присутствует сочетание лексического заимствования (шутер) и калькирования (от первого лица). В игровом «железе» игровая консоль пришли из английского языка в неполном виде (англ. Video game console): компонент video отсутствует.

В связи с выше сказанным, сфера игровой индустрии продолжает активно развиваться, что, возможно, приведет к стремительному расширению в ближайшие десятилетия слов этой тематической группы в русском языке.

Как было сказано ранее, мы провели анкетирование среди учеников «Астраханской лингвистической гимназии» и некоторых учителей. Всего было опрошено 60 человек. Им было предложено ответить на несколько вопросов, связанных с употреблением англицизмов. По результатам исследования, мы узнали, что все опрошенные знают, что такое «англицизмы». Все используют английские заимствования в своей речи, однако по разным причинам 13.33% используют из-за работы, 16.67% из-за музыки, 33.33% из-за техники, 36,67% из-за социальных сетей. 23.33% опрошенных считают, что люди используют англицизмы из-за того, что в русском языке нет таких понятий, 30% думают, что из-за лучшего звучания английских слов и 46.67% из-за того, что так легче выразить свои

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

мысли. Опрошенные единогласно ответили, что англицизмы влияют на речь подростков и 83.33% за использование заимствований, тем не менее 16,67% уверены, что англицизмы портят русский язык и нам стоит отказаться от их использования, придумав наши аналоги этих слов.

Проделав данную работу, мы пришли к заключению о том, что англицизмы в нашей речи уже укоренились, особенно среди подростков, они, как оказалось, помогают подросткам выразить свои мысли, а также облегчают изучение английского языка. При этом большинство подростков не против использования англицизмов, однако есть те, которые считают, что нужно отказаться от их использования. Чтобы приобщить людей, не знающих некоторые англицизмы из сфер игровой индустрии и IT-технологий к современной молодежи мы создали словарь англицизмов часто используемых в речи наших подростков.

Список литературы

1. Антонова С.Н. Функционально-игровой аспект становления компьютерного дискурса: на материале английских и русских журнальных статей о компьютерных технологиях [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://diss.rsl.ru.

2. Ермакова О.И. Этика в компьютерном жаргоне // Логический анализ языка: языки этики: сб. науч. тр. / О.И. Ермакова; под ред. Н.Д. Арутюновой. – М.: Языки русской культуры, 2000. – С. 246–253.

3. Крысин Л.П. Иноязычные слова в современной жизни // Русский язык конца XX столетия. – М., 1996.

4. Лисицына С.Г. Заимствование англицизмов в русском языке / С.Г. Лисицына // Молодой ученый. – 2014. – №1 (60). – С. 674–675 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://moluch.ru/archive/60/8712/

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