

ЯЗЫК В КОММУНИКАТИВНОМ ПРОСТРАНСТВЕ

УДК 81'373.43

В. А. Комаров, И. А. Шушарина
*Курганский государственный университет,
Курган*

ИГРОВОЙ СЛЕНГ В СОВРЕМЕННОМ РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Аннотация: *Данная статья посвящена рассмотрению игрового сленга и его места в современном русском языке, так как сегодня он занимает значительное место в языковом поле русского языка, ввиду того, что термины, которыми он оперирует, являются универсальными для всего игрового сообщества в целом, или отдельных его направлений, что позволяет людям, оперирующим им, общаться с людьми из других стран, испытывая минимальные неудобства в общении.*

Ключевые слова: *компьютерный сленг, неологизмы, калька, полукалька, усечение, аббревиатура.*

V. A. Komarov, I. A. Shusharina
Kurgan State University, Kurgan

GAMING SLANG IN THE MODERN RUSSIAN LANGUAGE

Annotation: *This article is devoted to the consideration of gaming slang and its place in modern Russian, since today it occupies a significant place in the language field of the Russian language, in view of the fact that the terms with which it operates are universal for the entire gaming community as a whole, or its individual directions, which allows people operating them to communicate with people from other countries, experiencing minimal discomfort in communication.*

Keywords: *computer slang, neologisms, loantranslation, half-loantranslation, truncation, abbreviatio.*

Жизнь в современном мире движется на огромных скоростях, а новейшие изобретения меняют её настолько быстро, что человек не всегда успевает угнаться за ними, но тем не менее ему хочется большего: хочется приключений в выдуманных мирах, адреналина в симулируемых условиях, виртуального общения с людьми, с которыми в реальной жизни он никогда не встретится или, наоборот, встретится, но в других коммуникативных ситуациях, представляющих для геймера меньший интерес. Игра для части населения нашей планеты стала второй реальностью,

дополняющей, а иногда и значительно теснящей обычную жизнь, не связанную с геймерской деятельностью. Недаром многих исследователей XXI века интересует так называемый компьютерно-игровой дискурс, причем его изучают не только филологи, но и психологи, социологи, маркетологи, педагоги, врачи, специалисты других областей знаний, так или иначе связанных с областью производства, потребления, функционирования компьютерных игр в нашем мире, а также изучающих воздействие игр на человека, в частности на его речь.

Если понятие дискурс можно рассматривать как «речь; коммуникативный акт; способ общения» [1, с. 110], то компьютерно-игровой дискурс реализуется в «процессе электронной коммуникации в ситуации общения посредством компьютеров, связанных сетью Интернет», это «особый вид деятельности и существования в интернет-среде» [Там же]. Компьютерный дискурс имеет свои особенности, обусловленные спецификой виртуального общения, что находит отражение и в этикетных формулах, и в способах представления информации, и в принципах ведения диалогов и полилогов.

Для нас наибольший интерес представляет лексико-фразеологическая составляющая компьютерно-игрового дискурса, а именно та его часть, которая оказывается понятной только геймерам, то есть компьютерно-игровой сленг.

Термин «сленг» в филологии неразрывно связывают с такой формой существования русского языка, как жаргон. Т. В. Жеребило дает следующее определение этого понятия: «Жаргон. Социальный диалект, групповой язык, характеризующийся экспрессивной направленностью. Наиболее распространены следующие формулировки: 1. То же, что групповой жаргон. 2. То же, что молодежный жаргон. 3. Совокупность жаргонизмов, употребляемых в условиях непринужденного общения, составляющих слой разговорной лексики» [2, с. 332].

Начало формирования компьютерно-игрового сленга в России приходится на конец XX – начало XXI века, и связано оно с постепенным распространением персональных компьютеров, с разработкой игр, которые со временем вышли в сеть Интернет, а в настоящее время многие из них стали многопользовательскими. Распространению компьютерно-игрового сленга способствует то, что онлайн-игры проходят в реальном времени, причем игроки взаимодействуют друг с другом не только посредством игровых персонажей, но и ведя беседу в голосовом или текстовом чате. Надо сказать, что Интернет расширил пространство настолько, что в игре имеют возможность участвовать геймеры из разных стран, поэтому беседа может проходить сразу на нескольких языках, и присоединяться ко всему разговору или к его отдельной ветви может любой зарегистрированный пользователь. Помимо текущих игр,

которые проходят еже-дневно в течение 24 часов в сутки, в России и за рубежом развитие получил так называемый ки-бер-спорт. Многомиллионная аудитория бо-лельщиков имеет возможность следить за стрим-мами кибер-соревнований и слушать коммента-рии на выбранном языке. Речь стриме-ров, без-условно, содержит огромное количество слов и устойчивых сочетаний, характерных для компью-терно-игрового сленга.

Игровой сленг можно разделить на две ос-новные категории – глобальную и локальную. Глобальный сленг характеризуется лексикой, ко-торая используется во всех играх, независимо от стран. Например, неопытного игрока, который не разбирается в механике игры везде зовут одина-ково – «нуб» (англ. – Noob – профан, но-вичок), игроков, которые предпочитает вкладыва-ть ре-альные деньги для достижения бóльших успехов в игре, тоже везде зовут одинаково – «донатер». Локальный игровой сленг – сленг, который ха-рактерен для конкретного игрового сообще-ства. Например, в игре «StarCraft» встречается харак-терное исключительно для нее слово «GOSU», которое расшифровывается как «God Of StarCraft Universe» – «Бог Вселенной StarCraft» и характе-ризует наиболее сильных и опытных игроков дан-ной игры.

Л. В. Жабина выделила шесть способов об-разования слов в игровом сленге: калька, пол-у-калька, перевод, конверсия, усечение, аббре-виа-тура [3], однако под понятием «калька» она по-нимает транслитерацию и транскрипцию, а под понятием «полукалька» – «прибавление к ан-глийской основе словообразовательных моде-лей русского языка» [3, с. 173], что, на наш взгляд, не вполне корректно. Д. Е. Северин пи-шет о транскрипции, транслитерации, модуляции, калькиро-вании и контекстуальных заменах [1, с. 111–112]. Наиболее простыми способами пополнения компью-терно-игрового сленга новыми слова-ми, на наш взгляд, являются транскрипция и транс-литерация.

Транскрипция – «1) написание, употре-бляе-мое в научных целях и ставящее своей за-дачей дать по возможности точную запись всех тонко-стей произношения какого-либо языка независи-мо от его графических и орфографи-ческих норм <...>; 2) передача иноязычных соб-ственных имен, географических названий и науч-ных терминов буквами данного языка» [2, с. 418]. Примени-тельно к сленговым словам можно ска-зать, что транскрипция – это такое слово, которое пере-дает его произношение в языке-источнике, но с учетом русского артикулирования звуков. Как правило, это слова глобального игрового слен-га, а также слова, характерные для сети Интер-нет вообще. Например: аккаунт (англ. account [ə'kaʊnt] 'счёт') – запись в базе данных, которая соотносит реального человека с принадлежа-щим ему виртуальным имуществом, ачивмент (англ. achievement [ə'tʃi:vmənt] 'достижение успех')

– награда за выполнение задания, про-хождение уровня и т.д., хедшот (англ. headshot [hed ʃɑ:t] 'вы-стрел в голову') – точный выстрел в голову персо-нажа-антагониста в компьютерной игре; чит (англ. cheat [tʃi:t] 'обман, мошенниче-ство') – способ по-лучения преимущества или механизм, дающий это преимущество, например, код или программа для компьютерной игры.

Транслитерация – «передача букв одной письменности посредством букв другой пись-менности» [2, с. 418]. Транслитерация передает не произношение, а написание слова в языке-источ-нике, игнорируя при этом комбинаторные и пози-ционные правила чтения букв и буквосоче-таний. Транслитерации используют игроки, кото-рые не очень хорошо знают язык, из которого происходит заимствование слова, или намерен-но искажа-ют его произношение для создания комического, устрашающего, принижающего или иного эффе-кта. Например, дамаг <= англ. damage ['dæmɪdʒ] 'урон, вред, повреждение' – повреждения или урон, который один персонаж наносит другому в процессе игры; танк <= англ. tank 'резервуар, на-копитель, цистерна' – персо-наж, имеющий силь-ную броню и отвлекающий на себя внимание противника.

Иногда транскрипция и транслитерация сов-падают. Например, слово сет 'полный набор каких-либо вещей из одного комплекта' одно-вре-менно передает и английское звучание [set], и со-ответствует графической передаче букв лати-ни-цы буквами кириллицы – set => сет.

От слов-транскрипций и слов-транслитераций в компью-терно-игровом сленге по действующим в русском языке словообразо-вательным моделям легко образуются новые слова. Очень часто это глагольные новообразо-вания (апать <= англ. up 'вверх' – повышать уровень персонажа или пред-мета; крафтить <= англ. craft 'изготавливать' – изго-товлять какой-нибудь предмет; заовнить <= англ. own 'владеть' – завладеть каким-нибудь игровым предметом, гамать <= англ. game 'игра' – играть в любую компьютерную игру, танковать <= танк <= англ. tank – отвлекать монстров, удерживая их внимание на себе) или эмоционально-оценочные образования (ачивка <= англ. achievement 'до-стижение, успех' – награда за выполнение зада-ния, прохождение уровня).

Калька – «слово или выражение, постро-енное по образцу соответствующих слов и выра-жений чужого языка путём точного перевода их со-ставных частей соответствующими словами или морфемами родного языка» [2, с. 140]. Например, выпиливание <= англ. cutting 'выреза-ние, выпи-ливание' – выбивание игрока из какой-либо игро-вой зоны; дополнительная реальность <= англ. augmented reality 'дополнительная ре-альность'; игровой мир <= англ. game world 'иг-ровой мир', движок <= англ. engine 'мотор, дви-гатель'; мол-чанка <= англ. silence 'тишина' – раз-новидность урона, наносимого противнику, в результате

которого он не может произносить заклинания.

Полукалька – слово, созданное из двух элементов, один из которых переведен на русский язык, а второй является транскрипцией или транслитерацией исходного слова. Например, в слове бета-тестирование, образованном от английского *beta testing*, первая часть (*beta-* / бета-) является транскрипцией / транслитерацией английского слова, а вторая часть (*testing*) переводится на русский язык как существительное, обозначающее процесс, – тестирование.

Усечение – слово, образованное путем отсечения его части. Например, грена =< англ. *grenade* ‘граната’ – название гранаты в шутерах; имб, имба =< англ. *imbalance* ‘дисбаланс’ – о том, что не вписывается в игровой баланс и при этом имеет очень высокий статус, очень высокие характеристики; рес =< 1) англ. *resource* – ресурс, 2) англ. *resurrection* – восстановление игрока после виртуальной гибели при помощи другого игрока. От усечения на основе фонетического сближения с известным русским словом образуется его омоним. Например, *grenade* => грена => гренка; сало =< англ. *silence* ‘тишина’.

Аббревиатура – сокращение. В компьютерно-игровом сленге используются аббревиатуры, написанные латиницей и кириллицей, причем многие из них употребляются параллельно. Например, РПГ / RPG =< *Role-Playing Game* ‘ролевая игра’ – разновидность компьютерных игр, основанных на классических настольных играх, НП / NP =< англ. *no problem* ‘без проблем’. Иногда аббревиатура представляет собой кальку. Так, в английском языке используется аббревиатура СВТ =< *Close Beta Testing*, в русскоязычном игровом пространстве, помимо этой аббревиатуры, можно встретить ее кальку ЗБТ =< закрытое бета-тестирование.

Кроме слов, созданных на основе заимствованной лексики, в компьютерно-игровом сленге используются и слова русского языка. Очень часто они носят оценочный характер (как одобрителный, так и неодобрителный). Например, словом дед называют опытного игрока, старожилу данной игры, словом ниндзя называют игрока, который в бою собирает много квестовых вещей, словом точилка называют предмет, который меняет свойства других предметов, улучшая их, трактористом называют пользователя, который для управления игровым процессом использует только клавиатуру.

Компьютерно-игровой сленг обладает всеми признаками жаргона: во-первых, это язык, использование которого ограничено кругом геймеров, то есть людей, увлекающихся компьютерными играми, а люди, которые не играют в он-лайн-игры, скорее всего, не поймут данных выражений, во-вторых, компьютерно-игровой сленг реализуется только на лексико-фразеологическом уровне, не затрагивая фонетическое и грамматическое, в-третьих, он подвержен

довольно быстрым изменениям, связанным с меняющимися условиями игровой сферы, которая, в свою очередь, призвана удерживать внимание игроков, в-четвертых, компьютерно-игровой сленг насыщен своеобразными опознавательными знаками, позволяющими причислить человека к «своим», посвященным в тонкости игры, или к людям случайным.

В компьютерно-игровом дискурсе этот сленг уместен и обеспечивает наиболее продуктивную коммуникацию в процессе игры, позволяет геймерам быстро реагировать на изменяющиеся ситуации в пределах игрового поля, что помогает одержать победу в игре командной и успешно развивать собственную виртуальную локацию, собственного персонажа. Однако, выходя за пределы компьютерно-игрового дискурса, некоторые люди не могут быстро переключиться и используют сленговые слова и выражения в повседневном общении. Это явление носит весьма неоднозначный характер, так как нарушение типа дискурса приводит к неудачам в коммуникативной сфере, к непониманию геймеров и их субкультуры со стороны других людей.

Список литературы

- Северин Д. Е. Способы передачи английской безэквивалентной лексики в процессе перевода компьютерно-игрового дискурса // Молодой ученый. 2017. №28. С. 109–113. URL <https://moluch.ru/archive/162/45139/> (дата обращения: 25.11.2018).
 - Жеребило Т. В. Словарь лингвистических терминов. Изд. 5-е, испр. и доп. Назрань : ООО «Пилигрим», 2010. 486 с.
 - Жабина Л.В. К вопросу об игровом сленге // Университетские чтения 2014. Материалы научно-методических чтений ПГЛУ. Часть V. Пятигорск. ПГЛУ, 2014. С. 170–174.
- References*
- Severin D. Ye. *Sposoby peredachi angliyskoy bez-ekvivalentnoy leksiki v protsesse perevoda komp'yuterno-igrovogo diskursa* // *Molodoy uchenyy*. 2017. №28. S. 109–113. URL <https://moluch.ru/archive/162/45139/> (data obrashcheniya: 25.11.2018).
 - Zherebilo T. V. *Slovar' lingvisticheskikh terminov*. Izd. 5-ye, ispr. i dop. Nazran': ООО «Piligrim», 2010. 486 s.
 - Zhabina L.V. *K voprosu ob igrovom slenge* // *Universi-tetskiye chteniya 2014. Materialy nauchno-metodicheskikh chteniy PGLU*. Chast' V. Pyatigorsk. PGLU, 2014. S. 170–174.