


Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
АМУРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
(ФГБОУ ВО «АмГУ»)

Факультет филологический
Кафедра русского языка, коммуникации и журналистики
Направление подготовки: 45.04.01 – Филология
Направленность (профиль) образовательной программы Русский язык в меж-
культурной коммуникации

ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ

И.о.зав. кафедрой

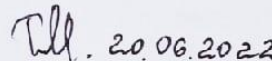
 Е.Г. Ивашенко
«25» 06 2022 г.

МАГИСТЕРСКАЯ ДИССЕРТАЦИЯ

на тему: Язык гик-культуры в контексте межкультурной коммуникации


Исполнитель:

студент группы 097-ом(1)

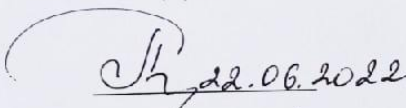
 20.06.2022 Р.И. о. Марданов
(подпись, дата)

Руководитель:

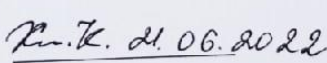
доцент, канд. фиол. наук

 20.06.2022 Г.М. Старыгина
(подпись, дата)

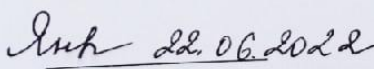
Руководитель научного
содержания программы
магистратуры

 22.06.2022 Г.М. Старыгина
(подпись, дата)

Нормоконтроль

 21.06.2022 К.О. Ханмамедова
(подпись, дата)

Рецензент

 22.06.2022 Л.П. Яцевич
(подпись, дата)

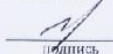
Благовещенск 2022

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
АМУРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
(ФГБОУ ВО «АмГУ»)

Факультет филологический
Кафедра русского языка, коммуникации и журналистики

УТВЕРЖДАЮ

И.о. зав. кафедрой

 Е. Г. Иващенко
И.О. Фамилия

« 08 » 10 2021 г.

ЗАДАНИЕ

К выпускной магистерской диссертации студента

Марданова Рамина Имран оглы

1. Тема выпускной квалификационной работы: язык гик-культуры в контексте межкультурной коммуникации

(утверждена Приказом № 506-УР от 18.03.2021 г.)

2. Срок сдачи студентом законченной выпускной квалификационной работы 20.06.2022 г.

3. Исходные данные к выпускной квалификационной работе (заполнение этого пункта является обязательным, если выпускной квалификационной работы представляет собой дальнейшее развитие ранее выполненной курсовой работы):

Курсовая работа на тему: «Лексические единицы в речи представителей анимешной субкультуры Рунета»

Курсовая работа на тему: «Грамматическая специфика единиц языка геймеров»


4. Содержание выпускной квалификационной работы (перечень подлежащих разработке вопросов): Гик-культура как средство международной коммуникации, Языковая специфика жаргона фанатов видеоигр и аниме

5. Перечень материалов приложения (наличие чертежей, таблиц, графиков, схем, программных продуктов, иллюстративного материала и т.д.)

6. Дата выдачи задания 08.10.2021 г.

Руководитель выпускной квалификационной работы: доцент, канд. филол. наук Г. М. Старыгина

(фамилия, имя, отчество, должность, учёная степень, учёное звание)

Задание принял к исполнению (дата) 08.10.2021 г. Марданов Р. И. о. 

(подпись студента)

РЕФЕРАТ

Магистерская диссертация содержит 99 с., 14 рисунков, 1 таблицу, 1 приложение, 70 источников.

ЖАРГОН, СЛЕНГ, МОЛОДОЖНЫЙ ЖАРГОН, ЯЗЫК ИНТЕРНЕТА, ЯЗЫК ГЕЙМЕРОВ, СЛОВООБРАЗОВАНИЕ, ВИДЕОИГРА, АНИМЭ, АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК, ЯПОНСКИЙ ЯЗЫК, РУССКИЙ ЯЗЫК.

Данное исследование посвящено изучению используемых в русскоязычном интернете фраз и выражений любителей видеоигр и аниме, в контексте межкультурной коммуникации.

Актуальность выбранной темы определяется тем, что язык представителей разных субкультур – интересное языковое явление, заслуживающее серьезного научного изучения. Новизна данной работы обусловлена тем, что филологического исследования лексики данных субкультур, используемой в русском языке, нет.

Объектом исследования является лексика анимешников и геймеров в русском языке.

Предметом исследования является языковая специфика лексики анимешников и геймеров в русском языке в целом и в русскоязычном интернете в частности.

Основной целью данной работы является анализ лексики анимешников и геймеров в аспекте межкультурной коммуникации современного интернета.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	5
1 Гик-культура как средство современной межкультурной коммуникации	8
1.1 Жаргон, сленг и другие особенности языка субкультур	8
1.2. Интернет-жаргон как форма существования языка	10
1.2.1. Принципы общения в Интернете, виды сайтов для общения	13
1.3 Виды гиков	18
2 Языковая специфика жаргона фанатов видеоигр и аниме	27
2.1 Язык геймеров как часть языка Рунета	27
2.1.1 Лексические единицы, называющие особенности игрового процесса видеоигр	31
2.1.2 Лексические единицы описывающие технические особенности видеоигр	48
2.1.3 Слова и выражения геймерского жаргона	58
2.2 Язык поклонников аниме как часть языка Рунета	63
2.2.1 Системы транскрипции Поливанова и Хепбёрна	63
2.2.2. Лексика, используемая в речи представителей аниме-субкультуры	67
Заключение	91
Библиографический список	97
Приложение Текст письма про «корованы», орфография и пунктуация оригинала сохранены	104

ВВЕДЕНИЕ

Данная работа посвящена исследованию языковой специфики представителей нескольких видов субкультур, таких как геймеры и анимешники, лексике, используемой ими в Рунете.

Геймеры – люди, которые играют в видеоигры, то есть электронные игры, основывающиеся на взаимодействии человека и устройства посредством визуального интерфейса. Аниме – культурное явление, пришедшее из Японии, обладает собственным стилем. Аниме-контент выходит в нескольких форматах: комиксы, книги, игры, музыка. И геймеры, и анимешники обсуждают свои увлечения, используя разные слова и выражения. Они получены разными путями, но так или иначе используются в русском языке.

Актуальность выбранной темы определяется тем, что язык представителей разных субкультур – интересное языковое явление, заслуживающее серьёзного научного изучения

Новизна данной работы обусловлена тем, что филологического исследования лексики данных субкультур, используемой в русском языке, нет.

Объектом исследования является лексика анимешников и геймеров в русском языке.

Предметом исследования является языковая специфика лексики анимешников и геймеров в русском языке в целом и в русскоязычном интернете в частности.

Основной целью данной работы является анализ лексики анимешников и геймеров в аспекте межкультурной коммуникации современного интернета.

В ходе написания данной работы были поставлены следующие задачи:

- изучить понятие «Рунет», охарактеризовать особенности Рунета;
- понять принципы общения в интернете;
- охарактеризовать представителей анимешной и геймерских субкультур;
- выявить языковую специфику анимешной и геймерской лексики;

– изучить лексику геймеров и анимешников в контексте межкультурной коммуникации.

Материалом исследования послужили тематические аниме-тексты, в том числе и диалоги, статьи и мультимедиа-материалы, расположенные на следующих интернет-площадках:

– интернет-энциклопедия «Луркморье» – неформальная и неформатная, аналог Википедии, специализирующийся на мемах, аниме, играх, субкультурах и имиджбордах;

– интернет-энциклопедия «Посмотрели» специализируется на вымышленных мирах, в том числе и из аниме и манги, а также на сюжетных тропах и различных архетипах;

– интернет-цитатник «Башорг» собирает цитаты в Рунете на разные темы;

– интернет-цитатник «Няш» собирает цитаты в Рунете на аниме-тематику;

– «Шикимори» – сайт-каталог информации про аниме, мангу и раннобе, позволяет общаться и комментировать материалы;

– «DTF» – гиковская блогосоциальная сеть.

Теоретической основой работы послужили труды по лексике русского языка таких учёных, как Г. Р. Андреева, Е. Г. Лукашанец, Н. М. Шанский, Д. Н. Шмелёв.

Теоретическая значимость работы: изучение лексики анимешников и геймеров позволило выделить и описать характерный пласт слов, специфичный для данной субкультуры.

Практическая значимость работы: полученные результаты исследования лексики анимешников могут быть использованы при изучении речи представителей современных субкультур Рунета на уроках лингвокультурологии и при составлении сленгового тематического словаря.

Работа прошла апробацию в форме докладов на следующих конференциях: XXII региональной научно-практической конференции «Молодёжь XX

века – шаг в будущее» (Благовещенск, 20 мая 2021 г.); XXX научной конференции АмГУ «День науки» (Благовещенск, 15 апреля 2021 г.); международной научной конференции «Проблемы лингвистики и медиакоммуникаций» (Благовещенск-Хэйхэ, 11 -12 ноября 2021 г.); а также в конкурсе по присуждению премий в сфере развития и популяризации науки «Амуринтеллект» в номинации «Лучшая научно-исследовательская работа» Благовещенск, сентябрь-декабрь, 2021).

Имеется публикация по теме исследования: Марданов Р. Специфика лексики субкультуры аниме // Молодёжь XXI века: шаг в будущее: материалы XXII региональной научно-практической конференции (20 мая 2021 года) – Благовещенск: Изд-во БГПУ, 2021. – С. 937-938.

Методология работы. В процессе работы были использованы следующие методы: наблюдение, сопоставление, анализ, аналогия.

Структура работы: Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы и приложения

1 ГИК-КУЛЬТУРА КАК СРЕДСТВО СОВРЕМЕННОЙ МЕЖКУЛЬТУРНОЙ КОММУНИКАЦИИ

1.1 Жаргон, сленг и другие особенности языка субкультур

Лексику русского языка по сферам употребления можно разделить на общеупотребительную и ограниченную, которая в свою очередь делится на диалектизмы, регионализмы, профессионализмы и жаргонизмы.

Жаргон – слово, пришедшее из французского языка (фр. Jargon), означает языковые особенности речи (социальный диалект) сообщества по интересам, будь то профессиональные сообщества, идеологические субкультуры или фанаты.

Жаргонизмы – слова характерные для жаргона, выполняют функции:

- номинативную – именование объекта или качества;
- эмоционально-экспрессивную – выражение эмоций или эмоциональное именование какого-то объекта;
- коммуникативную – общение между представителями социальной группы;
- экономии речевых усилий – упрощение названий предметов и качеств для ускорения коммуникации и облегчения понимания;
- идентификационную – использование жаргона позволяет выделить социальную группу по речи;
- эвфемистическую – использование слов, указывающих на предмет или качество, но не называющих явно помогает обходить табу или часть языковой игры¹.

Свои профессионализмы есть у системных администраторов, дизайнеров, художников, моряков, и т. п. Сленг делает разнообразнее речь геймеров, анимешников, ролевиков. Иногда жаргонизмы и профессионализмы смешиваются, к примеру в речи играющих на ПК сочетается геймерской жаргон и профессио-

¹ Елистратов В. С. Арго и культура. М., 2015. 232 с.

нализмы из речи системных администраторов.

Жаргонизмы и профессионализмы образуются переосмыслением уже существующих слов, заимствованием из какого-либо языка или изменением уже существующих слов².

В исследуемой речи поклонников видеоигр и аниме жаргонные единицы часты, ибо и геймеры и анимешники имеют дело с явлениями у которых названия в современном русском языке нет из-за своей специфичности или новизны. Таковые заимствовались из языков-источников (английский, японский) или получались путём переосмысления слов и выражений русского языка.

Анимешники познакомились с аниме через мультсериалы, комиксы, их производные – знакомыми для русского человека явлениями, вокруг которых уже закрепился свой комплекс понятий.

Видеоигры появились более полувека назад, со временем в их обсуждениях возникли свои понятия и выражения. На постсоветском пространстве они появились в 1990-х гг. появились поклонники, особенности, словами выражения для обсуждения видеоигр. Часть из них придумывалась игроками, часть была напрямую переведена с английского. Будучи технологической и концептуальной новинкой, видеоигра требовала для своего описания слов и понятий, прежде в языке не нужных или существовавших в виде специализированных терминов, например в кибернетике (программа, алгоритмы, и т. п.). В России, как и в большинстве постсоветских стран, видеоигры появились как игры для консолей, поэтому первые жаргонизмы не были связаны с зарождающимся в аналогичное время русскоязычными компьютерными профессионализмами³.

Позже на русскоязычном пространстве появлялись компьютеры и игры для них, геймеры овладевали новым для них лексиконом, в том числе и связанным с компьютерами и информационными технологиями. В это же время в русском языке возникло множество слов, часто так или иначе пришедших из английского, которые стали основной нынешнего геймерского сленга и про-

² Бойко Б. Л. Молодёжный жаргон как отражение взаимодействия субкультур // Встречи этнических культур в зеркале языка: В сопоставительном лингвокультурном аспекте. М., 2002. С. 352-361.

³ Ветушинский А. С., Галанина Е. В. Онтология видеоигр: объекты, миры и среда //Философия и культура. 2016. №. 11. С. 1511-1516.

никли в язык Рунета.

В целом используемую игроками лексику можно подразделить на несколько категорий:

- описание самих игр, жанров и особенностей игрового процесса;
- описание устройств для игр, в том числе и ПК, и самих игр как программных продуктов. Используемые разработчиками слова и выражения.
- описание всего, что связано с выпуском игр – модели распространения, способы рекламы и т. п.

В свою очередь лексика фанатов аниме большей частью заимствована из японского языка и так её можно разделить по сферам её употребления:

- виды аниме-контента;
- люди, участвующие в производстве и потреблении аниме-контента;
- жанры аниме-контента;
- типажи аниме-персонажей
- аниме-игры.

1.2. Интернет-жаргон как форма существования языка

Интернет – всемирная информационная сеть, объединяющая несколько миллиардов людей и доступная как со стационарных, так и с мобильных устройств.

Слово «Интернет» пишут с большой буквы, когда подразумевают всемирную сеть с её пользователями, и с маленькой – когда подразумевают интернет как среду передачи данных: *«В Интернете опять кто-то не прав»* и *«Опять интернет тормозит»*. Существует вариант употребления слова, «интернеты», он обозначает сообщество, но пишется с маленькой буквы, подразумевая его неформальность: *«В этих ваших интернетах фиг поймёшь, кто реально дурак, а кто прикидывается»*

Рунет – российская часть Интернета, первоначально так назывались сайты, которые располагались на национальном домене верхнего уровня .ru, а впоследствии к ним добавились и располагающиеся на аналогичном кириллическом домене .рф. Также в состав Рунета входят русскоязычные сайты, распо-

ложенные на других доменах: социальная сеть «ВКонтакте» (vk.com) и русская «Википедия» (ru.wikipedia.org). На практике сайтами Рунета принято считать те, которые отображаются в русской кириллической кодировке.

7 апреля 1994 г. международный сетевой информационный центр InterNIC зафиксировал право администрирования домена ru за РосНИИРОС – Российским научно-исследовательским институтом развития общественных сетей – этот день считается датой основания Рунета. 11 ноября 2010 г. началась открытая регистрация кириллического домена верхнего уровня: .рф.

Образовано слово «Рунет» путём сложения доменного имени (ru) и сокращённого названия Интернета (NET), в большинстве случаев пишется кириллицей, есть вариант на латинице «Runet», использующийся на одноимённой англоязычной странице интернет-энциклопедии «Википедия».

До Рунета была русская часть телефонной сети «Фидонет» (или Фидо), работающая по схожим с Интернетом принципам. На территории России Фидо впервые появился ещё в РСФСР – в сентябре 1990 г. в Новосибирске.

Фидонет обладает минимальной функциональностью – можно писать электронные письма и участвовать в эхоконференциях, то есть чатах. Подключиться к нему технически сложно, участие требует понимания принципов работы данной сети. Таким образом, общались в нём люди увлечённые, знающие английские слова и выражения, обозначающие всевозможные компьютерные и сетевые термины.

Массовая история Рунета начинается с 1996 г.: «...в 1996 году количество пользователей интернета в России составляло около 100 тысяч человек. К 1998 году их насчитывалось уже более миллиона человек, а к 2002 – уже 8,7 миллионов»⁴.

В вышеописанное время появилась и начала развиваться языковая интернет-культура в русском языке, новый канал коммуникации с необычными правилами поведения позволил искать новые средства выражения мыслей.

⁴ От «АЦЦКОЙ СОТОНЫ» до свидетеля из Фрязино [Электронный ресурс] // электронный журнал N+1. URL: <https://nplus1.ru/material/2020/06/10/early-history-of-rumemes>. (дата обращения: 04.04.2021).

Пользователи разбивались на группы по интересам, общались на форумах и в чатах, создавали свои сайты. Они изменяли стиль своего общения, который стал одним из ключевых средств самоидентификации в анонимных и обезличенных беседах. Компьютеризация жизни привнесла в язык множество слов, определяющих как виртуальное пространство, так и его обитателей, а также внешний мир с точки зрения Рунета. Это были как заимствованные из английского понятия, так и адаптированные слова русского языка.

Постепенно подключение к интернету, как и компьютеры, становились дешевле и удобнее, увеличивалось количество в Рунете участников: в 2009 было 37,5 миллионов человек, в 2013 76,5 миллионов, а в 2016 – 86 миллионов пользователей.

Примерное количество пользователей Рунета по годам можно оценить по диаграмме на рисунке 1.1.



Рисунок 1.1 – Диаграмма количества пользователей Рунета по годам

Развитие социальных сетей, системы обмена интернет-сообщениями, а также появление повсеместного дешёвого мобильного интернета способствова-

ло притоку пользователей, размытию границ между онлайн-общением и общением в реале.

1.2.1. Принципы общения в Интернете, виды сайтов для общения

М. А. Кронгауз, российский лингвист, сказал, что общение в интернете – «это коммуникация, письменная по форме и устная по сути»⁵.

Общаясь в интернете, люди чаще всего используют текстовые сообщения, обмениваются ими в диалогах, в которых надо оперативно реагировать на полученные тексты и отвечать на них – это признаки устного общения. В то же время такие особенности устного общения как линейность, повторяемость и упрощение структуры фраз в интернет-общении могут отсутствовать – сообщения можно перечитывать в процессе общения, на них можно ссылаться и сами они могут обладать сложной, развёрнутой структурой. Также такое общение может быть обезличено – часто собеседники не знают друг друга лично и опираются на аватарку и никнейм пользователя, а также его способ написания сообщений. А дистанционность общения лишает таких чёткой устной коммуникации, как прямая передача эмоций (жестами, интонацией) и внеязыковым воздействием собеседников друг на друга.

Также общение в интернете выделяется количеством читателей и их обезличенностью. Если разговоры происходят в открытых комментариях или текстах, прочитать и присоединиться к ним может любой пользователь сети.

На многих площадках существует система кармы, которая позволяет оценить посты, соответственно помещающиеся числовой оценкой. Это не только позволяет оценить сообщение, но и эмоционально окрашивает его, из-за чего другие пользователи могут автоматически трактовать смысл сообщения в ту или иную сторону.

При написании сообщения пользователь не уверен, когда его прочитают, ответят ли; в процессе общения собеседники могут случайным образом отключаться и присоединяться, а их личности зачастую неизвестны друг другу.

«В Интернете никто не знает, что ты кот» – расхожее выражение про

⁵ Кронгауз М. А. Самоучитель олбанского. М., 2009. 229 с.

обезличенность пользователей сети. Эта фраза является интернет-мемом.

Само понятие «мем» введено эволюционным биологом Ричардом Докинзом в книге «Эгоистичный ген». Первоначально звучавшее как «мим», оно образовано от слова «мимом», определяет единицу передачи культурного наследия.

«Примерами мимов служат мелодии, идеи, модные словечки и выражения, способы варки похлёбки или сооружения арок, ... мимы распространяются в том же смысле, переходя из одного мозга в другой с помощью процесса, который в широком смысле можно назвать имитацией. ... Посадив в мой разум, плодовитый мим, вы буквально поселили в нем паразита, превратив тем самым разум в носителя, где происходит размножение этого мима...»⁶.

То есть мем, появляясь как чьё-то творчество, привлекает читателей, которые запоминают его и пересказывают окружающим. За счёт этого он распространяется среди людей и закрепляется в обществе, иногда становясь прецедентным и текстом.

Для лучшего воспроизведения мем должен обладать следующими качествами: понятностью, долговечностью, плодовитостью и возможностью точного копирования. Будучи плодовитым и долговечным, он распространится среди большого количества людей, а точность копирования позволит донести до них максимум от первоначально заложенной культурной информации.

В Интернете мем существует как некоторый самодостаточный объект информации со своим смыслом, в формате текста, картинки, анимации, звука, а также сложных структур – мемом может являться и сайт, и пользователь и т. п.

Благодаря тому что в Интернете общается множество людей с разными интересами, которые могут в один клик делиться информацией друг с другом, сеть стала благоприятной средой для воспроизводства мемов. В итоге любые мемы бесконечно самовоспроизводятся, в процессе кардинально изменяясь и порождая новые.

Коммуникация состоит из идеи, её кодирования, декодирования и пони-

⁶ Докинз Р. Эгоистичный ген. 2013. 509с.

мания. Принципы кодирования идеи и декодирования сообщения уникальны у каждого человека, а значит уникальны и предложения, которыми идея будет высказана⁷.

Таким образом, множество уникальных текстов, написанных с просторечиями, профессионализмами, регионализмами и сленговыми выражениями размещаются в интернете; читающие запоминают новые особенности написания, и используют в своей речи наравне с уже привычными, не забывая про нормативность языка и грамотность сообщения. Так получается язык Рунета.

Пользователь посещает созданные другими пользователями сайты, оценивает их содержание, общается с другими пользователями. Он контент потребляет, создаёт и оценивает. По-другому пользователя называют юзером. Слово заимствовано из английского языка, где «user» – пользователь любой компьютерной системы, техники или программного обеспечения. В русском языке возник производный вариант «юзверь» – неумелый пользователь, причина проблем с компьютером. Закрепился в языке за счёт разнообразия производных и лаконичности глагол «юзать» – синоним глагола «использовать» с вариантами: заюзать, поюзать, юзанный, поюзанный и др.

На сайте у пользователя есть определяющие его имя и аватар, которые он выбирает сам, по ним его отличают от других.

Имя или ник/никнейм (англ. nickname – кличка, прозвище) – псевдоним пользователя в интернете.

Аватар/аватарка (англ. avatar – воплощение) или юзерпик (англ. User's picture – картинка пользователя) – графическое представление пользователя, которое он сам выбирает для своего представления в интернете. Имя и аватарка пользователя показываются у создаваемых им постов и комментариев, отражая их авторство.

Твинк (англ. twin – двойник) – другой аккаунт человека, который он старается не ассоциировать с основным. Твинковать – вести несколько аккаунтов.

⁷ Трофимова Г. Н. Языковой вкус интернет-эпохи в России: Функционирование русского языка в Интернете: концептуально-сущностные доминанты. М., 2004. 380 с.

Сайты и системы для общения в интернете отличаются по особенностям общения и структуризации материалов.

Чаты – неструктурированный поток сообщений от двух и более участников, представляют собой группы по интересам, используются как онлайн-версия живого разговора, сами по себе не обладают структуризацией и разделением контента. Чаты часто используются для общения небольшого коллектива – студенческой группы, коллег, но существуют и анонимные чаты.

Форумы – отдельные сайты или их части, базирующиеся на общении на определённую или свободную тематику. Представляют собой иерархическую древовидную структуру с несколькими уровнями: из корня идут тематические ветви, которые в свою очередь разветвляются на тематические подветви. Конечная часть ветви – тема, линейный «поток» сообщений: пользователь создаёт тему, в первом сообщении которой пишет, что хочет обсудить, другие пишут свои сообщения в теме.

Сообщения отображаются хронологически, сверху вниз. Пользователя, создавшего тему, могут называть топикстартером или ТС (англ. topic starter – начинать тему). Сообщение в теме может быть ответом на какое-то определённое или же комментированием самой темы. Можно цитировать другие сообщения, тогда в теле ответа цитата будет выделена и отмечен автор цитируемого сообщения. Темы делятся на страницы с определённым количеством сообщений.

Если есть такой функционал, то тему на форуме можно открывать и линейно, и древовидно: во втором случае ответы на сообщения иерархически располагаются под ними, а остальные выводятся на первый уровень.

Социальные сети (соцсети) – перекрёстные связи множества людей, которые формируют свою ленту путём подписок на других пользователей или сообщества. Пользователь может писать посты (сообщения различного объёма или тематики), оценивать и комментировать чужие, делиться ими с своими подписчиками. Пост может содержать текст, изображения, видео и аудиоматериалы.

Комментарии под постом тоже можно оценивать, комментировать и сохранять, это малая единица информации социальной сети. Под постом комментарии могут располагаться линейно и древовидно.

Лента соцсети – посты, порождаемые источниками, на которые пользователь подписался. Она может гибко настраиваться в зависимости от предпочтений пользователя, для это используются теги и подписки.

Тег/хэштег (англ. hashtag – помеченный решёткой) – ключевое слово, ставящееся в посте/комментарии и используемое для выделения контента.

Блогосоциальная сеть – разновидность социальной сети, от слова «блог» (англ. web log – интернет дневник), обозначающего личную интернет-страницу.

Структурно блогосоциальная сеть похожа на социальную: пользователи и сообщества генерируют контент, на них подписываются, посты продвигают, оценивают, комментируют. Но обладает строгой структурой, сообщества являются тематической надстройкой над пользователями. Зачастую у такой сети есть определённая тематика.

Отдельно можно отметить личные сообщения – чаты один на один, которые есть и на форумах, и в блогах, и в блогосоциальных сетях. По-другому эту систему называют личкой.

Борды/имиджборды (англ. imageboard – доска изображений) – особая разновидность веб-форумов, анонимных, недружелюбных к новичкам, с собственной культурой общения, мышления и поведения, прописывающей правила поведение в жизни вне имиджборды.

По сравнению с форумами и социальными сетями имиджборды по своей сути более «неправильны» – построенные на принципах анонимности, контркультурности и нигилизма, они породили особое сообщество «анонов», отстаивающее свою идентичность. Впервые появились имиджборды в японском интернете.

В отличие от форумов и социальных сетей на бордах нет пользователя как такового – с ником, аватаркой, аккаунтом и прочими характеристиками.

Вместо этого пишут под общим для всех ником, зачастую это производное от слова «анонимус», аватарок нет. Структура борды повторяет форумную, но интерфейс её хаотичен, а правила поведения слишком отличаются от остального Интернета, это часто отпугивает новичков. Борды – источники множества самых разных лексических единиц, распространившихся по всему Рунету⁸.

Субкультуры анимешников и геймеров, как и многие другие, обитают в интернете на своих сайтах, в своих чатах, форумах, блогосоциальных сетях, а также в отдельных группах социальных сетей и на имиджбордах.

Причём все эти интернет-сообщества делятся на несколько типов, зачастую иерархически вложенных и с несколькими форматами общения одновременно:

- глобальное сообщество, которое относится к субкультуре в целом, не деля её по отдельным интересам и исключая неодобряемые в обществе сущности, к примеру порнографическую продукцию;

- сообщество, ограниченное определёнными рамками, будь то серия игр, отдельное культурное явление, жанр;

- группы по отдельным персонажам, фильмам, сериям и т. п.

Для примера можно представить сайт, посвящённый кинематографу. В целом он будет собирать всю информацию про фильмы, актёров, сценаристов. Отдельные части сайта, будут собирать информацию про жанры, кинопродукцию разных стран и годов, людей, связанных с кинематографом. Так будет достигаться структуризация материала, позволяющая пользователям читать о том, что им интересно. На сайте может быть чат, система личных сообщений, форум, комментирование материалов.

1.3 Виды гиков

Гик (англ. geek) человек, чем-то очень увлечённый и дотошный, не только потребляющий контент, но и создающий его. Часто такой контент основывается на вымышленном фантастическом или фэнтезийном. Гик может, чрезмерно

⁸ Опыт комплексного осмысления феномена субкультуры имиджборд [Электронный ресурс] // архив электронного журнала Орбита. URL: <http://web.archive.org/web/20140803013722/http://orb-it.ru/subj-anon>. (дата обращения 04.04.2021)

интересоваться аниме, видео и настольными играми, или же отдельными вселенными, например Гарри Поттером, Средиземьем и т.д

Одно из определений «Гик – это человек, воспринимающий то, что он смотрит, читает и слушает (и во что играет), как часть своей идентичности. Не просто набор переживаний и воспоминаний, но важную составляющую личности, влияющую на принятие решений в любых сферах жизни». Они обращаются к вымышленным мирам, знакомым им, чтобы почерпнуть оттуда сил и вдохновения, относятся к своим, «гиковским», интересам как к полноправной части своей жизни.

Среди гиков можно выделить следующие субкультуры:

По виду занятий:

– ролевики – люди, которые отыгрывают персонажа вживую: создают костюмы и снаряжение и на полевых играх реконструируют какие-то сцены из любимых произведений. Могут быть анимешниками, толкиенистами, любителями вселенных Warhammer, Warhammer 40000, Звёздных войн, Поттерианы и т. п.

– настольщики – люди, увлекающиеся настольными играми, в основном ролевыми или варгеймами (англ. wargame – военная игра), к примеру Warhammer, Warhammer 40000, Digeons & Dragons. Обычно партиями в ролевою настольную игру управляет гейммастер, который разрабатывает план игры, отыгрывает за неигровых персонажей, следит за соблюдением правил и т. п. Используемые фигурки-миниатюры называют миньками.

По фандомам делятся:

– поклонники брони – мультсериала «Мой маленький пони: Дружба – это чудо» (англ. My Little Pony: Friendship Is Magic). Пони из мультсериала называют поняшами;

– поклонники поттерианы – вселенной Гарри Поттера авторства Джоан Роулинг;

– толкиенисты – поклонники мира литературного цикла «Властелин колец» (англ. The Lord of the Rings) авторства Джона Р. Р. Толкиена;

- трекки – поклонники телесериала Звёздный путь (англ. Star Trek);
- хувиане – поклонники телесериала Доктор Кто (англ. Doctor Who).

В данной работе изучается речь двух категории гиков, широко распространённых как в мире, так и в России, часть используемой ими лексики в настоящее время активно используется всеми в Рунете, в том числе и не гиками.

Всё это касается множества разнообразных фандомов аниме, видеоигр, книжных и киновселенных, любителей комиксов и настольных игр. Все они активно используют лексику, описывающую понятия, связанные с фанатами и их творчеством.

Фанаты серий, сообществ и миров объединяются в фандомы (англ. fandom – сообщество фанатов) или в фанбазу. Новичков называют неофитами.

Фанбаза занимается каталогизацией всей нужной информации, создавая для этого вики (интернет-энциклопедии со структурой «Википедии»), пишут фанфики и додзинси, рисуют арты, участвуют в фестивалях, сходках и косплеях, сочиняют музыку, исполняют песни, снимают MMV, AMV и GMV (Movie Music Video, видео с нарезкой из фильмов под музыку, Game Music Video, аналогично из игр и игровых роликов, Anime Music Video, соответственно из аниме) и т. п.

Канон – совокупность информации о вселенной, которую авторы или владельцы прав считают единственно верной: характеры персонажей, события, временные линии и многое другое. Фанон – совокупность фактов о вселенной, которая считается истинной фанатами, но не с точки зрения автора.

Фанфик (англ. fan fiction – фанатское творчество) – фанатские произведения по мотивам каких-либо тайтлов, могут как соблюдать канон, так и противоречить ему. Существуют в формате текстов (рассказов, повестей и т. д.), манги (додзи), игр (в Японии додзи), иногда мультфильмов (в том числе и аниме).

Кроссовер (англ. crossover – пересечение, скрещивание) – сосуществование в одном творчестве двух разных вселенных, которые не пересекаются у их авторов⁹.

Косплей (яп. コスプレ [co-su-ru-re], англ. costume play – костюмированная игра) – переодевание в костюмы любимых персонажей. Любители косплея собираются на фестивали, в том числе и аниме-фестивали. Этим словом обозначается, и процесс, и фестиваль косплея.

Фест – тематический фестиваль.

Слово «косплеить» закрепилось в русском языке как синоним глагола «перевоплощаться» с ироническим оттенком, без точной привязки к какой-либо массовой культуре. Человек, занимающийся косплеем, – косплеер.

Фанаты переводят комиксы, аниме, фильмы сериалы. Видео контент как озвучивают, так и просубтитровывают:

Фандаб (англ. fandub) – фанатское озвучивание видеоконтента. Русскоязычный вариант – рудаб, англоязычный – андаб. Обычно это закадровая (без стирания оригинального голоса) озвучка в один (одноголосая) или в два голоса, реже многоголосая. Человека, занимающегося озвучкой, называют даббером.

Фансаб (англ. fansub) – созданные фанатами субтитры для видеоконтента, русский вариант аналогичен предыдущему, – русаб, как и английский, – ансаб.

Для правильного перевода комиксов, в том числе манги, необходимы навыки, которые может совмещать и один человек: переводчик, редактор, тайпер, клиннер.

Клиннер (англ. clean – чистый) – чистит отсканированные страницы от текста другого языка, стараясь не повредить рисунок.

Тайпер (англ. typer – печатающая машинка) – вставляет готовый и отредактированный перевод на почищенную клинером страницу, соблюдая общий стиль.

Геймеры – люди, играющие в компьютерные и видеоигры.

⁹ Лисаченко А. В., Маштакова А. Р. Фанаты или пираты? // Russian Juridical Journal/Rossiiskij Juridiceskij Zurnal. 2016. Т. 108. №. 3. С. 15-18.

Видеоигра – программный продукт, основан на взаимодействии человека и электронного устройства через визуальный интерфейс. Под визуальным интерфейсом понимается видимое на экране изображение, с которым можно взаимодействовать, это может быть только текст, изображения, аудио, видео и т. д.

Игровая индустрия – всё, что есть вокруг игр: консоли, игровые разработчики, игровые издатели, игровые журналисты, игровой маркетинг и т. п.¹⁰.

Геймеры – интересующиеся видеоиграми люди, играющие в них, используют в обсуждениях различные слова и выражения, присущие игровой индустрии. Используемые игроками жаргонизмы разнообразны, это комплексная система из разных видеоигровых и технических сфер, немалая часть которых употребляется в сравнительно небольших внутриигровых сообществах¹¹.

Основой видеоигр является игровой процесс или геймплей (англ. *gameplay*) – принципы взаимодействия игрока с игрой: что и как она предлагает делать, какова его цель, чем она отличается от других игр с сходным игровым процессом. Геймплей первичен определяет жанр, который у видеоигр исходит не из сюжета, а из цели игрока, доступных ему действий и ограничений.

Большое количество разнообразной лексики и множество групп игроков позволяет структурировать её по общеупотребительности:

- общеупотребительная лексика описывает особенности, жанры, и качества общеизвестных жанров, не углубляясь в конкретные их особенности;
- узкожанровая лексика описывает определённые аспекты игр того или иного жанра и позволяет составить полное о такой игре представление. Есть у жанров комплексных, популярных как у разработчиков так у игроков¹².

Игроков можно категорировать по вовлечённости в игровую индустрию:

- геймер или игрок – играет в разные игры, следит за игровой индустрией, обсуждает её;

¹⁰ Сальникова Н. М. Индустрия компьютерных видеоигр как один из новейших сегментов рынка аудиовизуальной продукции в России // Вестник университета. 2014. №. 5. С. 13-17.

¹¹ Исследование Mail.RuGroup: профиль российского геймера [Электронный ресурс] // Mail.Ru : офиц. сайт. URL: <https://corp.mail.ru/ru/press/releases/9576/> (дата обращения: 10.06.2016).

¹² Гребенникова О. В. Подростковая субкультура: геймеры и проблема их самоактуализации // Психология субкультуры: феноменология и современные тенденции развития. 2019. С. 189-193.

- графодрочер – игрок, который ставит качество визуала игры выше, чем игровой процесс и другие её составляющие;
- задрот – много времени посвящает или играм в целом или определённого жанра/режимам, задротит их;
- киберспортсмен – играет на официальных турнирах за призовые, априори хардкорщик, задрот и онлайн-игрок. Иногда такого называют «киберкотлетой»;
- онлайн-игрок – сосредотачивается на сетевых играх, будь то ММО, шутеры, сессионки и т. п., в одну игру может играть годами;
- подпивас – постоянно играет в одну игру/жанр, индустрией в целом не интересуется. Второе значение слова: лениво играть, не вникая в происходящее по сюжету, акцентируясь только на геймплее. Произошло от выражения «игра под пивас».

Анимешники

Слово «аниме» заимствовано в русский язык из японского, где оно означает любые анимационные фильмы, в русском его смысл конкретизировался: специфический вид анимационных фильмов японского происхождения. Слово знакомо и людям вне субкультуры, от него образовалось название представителей этой субкультуры – анимешники.

Аниме-стиль разнообразен, существует как в двухмерном, так и в трёхмерном виде. Однозначно определить его нельзя, поэтому можно объяснить, как японский стиль изображения действительности в современной поп-культуре.

Первые аниме показывали ещё в СССР как в кинопрокате, так и на телевидении. В основном это были сказки, детские мультфильмы, но отдельно стоит отметить антивоенную полнометражную драму «Босоногий Гэн», сделанную по одноимённой манге Кейдзи Наказдавы.

Это были единичные случаи, а впервые множество разнообразного аниме появилось в эпоху видеобума в конце 1980 г. По телевидению начали показы-

вать анимационные аниме-сериалы¹³. В середине 90–ых гг. начали появляться статьи про аниме в молодёжных журналах, распространяться пиратские видеокассеты с аниме.

В 1996 г. открылся первый некоммерческий российский отаку-клуб R.An.Ma (Russian Anime and Manga Association – Российская ассоциация поклонников аниме и манги), который занимался объединением единомышленников, поиском аниме, а также его популяризацией и продвижением принципов легального просмотра. Одна из статей, посвящённых развитию аниме в России, упоминает, что у истоков клуба стояли поклонники научной фантастики, в нём были социологи, лингвисты, художники. Через некоторое время начали открываться региональные отделения R.An.Ma во многих городах России¹⁴.

В 1999 г. вышла книга «Введение в японскую анимацию» за авторством одного из участников R.An.Ma Бориса Иванова, которая получила от гильдии киноведов и кинокритиков премию памяти Михаила Левитина и официальную благодарность посла Японии в РФ. Она рассказывает о истории аниме и манги в Японии с древнейших времён до 1997 г., и изучает аниме как анимационные фильмы: структуру, типологию, принципы создания¹⁵.

Весной 2000 г. в Воронеже прошёл первый крупный аниме-фестиваль, который стал всероссийским и ежегодным.

Первая русскоязычная печатная манга – изданный в Харькове в 1994 г. «Блэк Джек. Короткие рассказы» Осаму Тедзуки (1928-1989). А в 1995 г. в рамках «Проект Гэн» в Москве начался выпуск томов манги «Босоногий Гэн» Накадзавы Кейдзи, аниме по которому показывали ещё в СССР. До 1997 г. напечатали 3 тома, допечатана русская версия была в японском городе Канадзава в 2001 г. Острая антивоенная драма про мальчика, пережившего ядерную бомбардировку, поднимала серьёзные темы и очень резко контрастировала с существующими тогда комиксами.

¹³ История аниме в России [Электронный ресурс] сайт Animacity. URL: <http://www.animacity.ru/node/149976>. (дата обращения 04.04.2021.)

¹⁴ Клуб R.An.Ma -- первый в России клуб любителей аниме и манги [Электронный ресурс] // пост в LiveInternet. URL: <https://www.liveinternet.ru/community/3268605/rubric/1155260>. (дата обращения: 04.04.2021).

¹⁵ Иванов Б. Введение в японскую анимацию. Москва 2001. 369 с.

Появившимся в конце 90–ых гг. аниме-клубам нужны были и аниме, и манга, но так как последней тогда в России издавалось мало, то началась печать нелегальной, которая стала пользоваться популярностью, ибо заняла пустую нишу.

В 2005 г. появилось официальное издательство манги «Сакура-пресс», первой изданной мангой была «Ранама ½», давшая название аниме-клубу R.An.Ma. Это было началом прихода на рынок официальных издательств, которые стали покупать лицензии на популярную мангу, переводить её на русский язык и печатать в России.

Параллельно с бумажной мангой, и пиратской, и лицензионной, стал популярен сканлейт (англ. scanlate = scan + translate – сканировать + переводить) – страницы манги, которые сначала сканировались, а потом переводились и выкладывались в Интернет. Это обеспечивало бесплатный доступ к манге и стало очень популярно в Рунете. Сканлейт быстро завоевал лидирующие позиции и всё ещё очень популярен, в том числе и за счёт удобства бесплатного чтения с компьютера, а потом смартфона, и нераспространённости лицензионной цифровой манги.

Анимешников можно назвать одними из первоходцев Рунета, ибо именно интернет был основным способом скооперироваться с единомышленником и вместе обсуждать японское творчество. Популярный цитатник Рунета «Башорг», созданный геймером и анимешником Андреем Лавровым, первоначально наполнялся в основном цитатами, связанными с аниме-культурой – она часто упоминается, а ники большей части цитируемых имеют японские корни.

Как большинство первоходцев Рунета, анимешники были айтишниками, породив стереотип, что анимешники хорошо разбираются в компьютерах, это иллюстрируется и тем, что часть ранних цитат сочетает тематику ИТ и аниме.

Вывод по главе 1

В процессе написания были изучены понятия «жаргон» и «сленг», исследованы особенности общения в интернете, площадки для общения в интернете, гики.

Само по себе общение в интернете отличается особенностями присущими и устному и письменному общению, к этому прибавляются новые качества, свойственные интернет-коммуникации: многопользовательскость, анонимность и явная для окружающих оценочность.

Изучено слово «гик» - им называют людей, считающих свои увлечения вымышленными мирами настолько же важными, как и мир реальный. Охарактеризованы целевые типы гиков: геймеры и анимешники, люди увлекающиеся видеоиграми и аниме используют разнообразный сленг, широко распространённый в Рунете.

2 ЯЗЫКОВАЯ СПЕЦИФИКА ЖАРГОНА ФАНАТОВ ВИДЕОИГР И АНИМЕ

2.1 Язык геймеров как часть языка Рунета

Геймерский жаргон выполняет следующие функции:

- придание стилистической окрашенности разговору: помогает геймерам кратко и точно выразить своё отношение к описываемому;
- референтная функция: повышенная точность описаний из-за использования слов со специфическим значением¹⁶;
- демонстрация групповой принадлежности: как в целом геймерский жаргон используется в геймерской среде, так и в частности: разные жанры и серии видеоигр имеют свои понятия и названия, их использование помогает понять, с каким фанатом идёт общение в данный момент¹⁷.

Игровая лексика так или иначе приходит в русский язык из английского: внутриигровые понятия транслитерируются в соответствии с правилами русского языка и используются игроками. Это обусловлено тем, что подавляющее количество видеоигр на российском рынке первоначально были на английском языке.

Некоторые слова берутся из русского языка, это или прямой перевод терминов или же те слова, которые хорошо подходят по смыслу и образности, и благодаря этому закрепляются в языке.

Переводы видеоигр

Первоначально игры были на английском, или, если попадали в Россию как китайские картриджи, являющиеся пиратскими версиями японских, то на китайском или японском языках. Из-за непонятности восточных письменностей последние на язык влияния не оказывали, а англоязычные понятия, которые можно было прочитать и озвучить, часто использовались в обсуждении и стали

¹⁶ Виноградова Н. В. Контактостанавливающая функция компьютерного жаргона // Компьютерная лингвистика и интеллектуальные технологии: Труды международной конференции «Диалог 2006» (Бекасово, 31 мая – 4 июня 2006 г.) / под ред. Н.И. Лауфер, А.С. Нариньяни, В.П. Селегея. М., 2006. С.95-100.

¹⁷ Буберман О. Ю. Функции жаргона и просторечия в непринуждённой письменной речи: на материале писем в сети Fidonet // Социальные варианты языка III. Нижний Новгород, 2004. С. 26-30.

частью жаргона.

Впоследствии игры стали переводить на русский язык. Занимались этим пираты, открывающие небольшой бизнес по продаже нелегальных копий видеоигр (фильмов, музыки и программ). Для того чтобы товар покупали его требовалось перевести, значок на коробке с игрой «полностью на русском языке» повышал продажи, даже если сам перевод был некачественным.

В отличие от перевода книг или фильмов перевод видеоигры требует не только локализовать весь текст, но и программно «разобрать» код игры, заменить оригинальный текст переведённым. Для этого носитель с файлами игры требуется подключить к компьютеру, загрузить и расшифровать файлы с него, модифицировать их и записать обратно. А сами файлы игры надо раскодировать, расшифровать логику упаковки текста, решить проблему с кириллицей (официальные переводы делались на европейские языки, использующие латиницу, и кириллицу не поддерживали), запаковать всё обратно и заставить работать.

Эти ограничения привели к тому, что игры на первых появившихся в РФ приставках не переводили: они поставлялись на картриджах с проприетарными разъёмами. С возрастанием популярности Sony Playstation, игры к которой поставлялись на CD-дисках, пираты получили возможность добавлять в них перевод. Одновременно с этим персональные компьютеры распространились достаточно, чтобы и для них игры стало выгодно переводить.

Переводы эти делались быстро, часто некачественно, ибо нужно было первыми выпустить на рынок переведённую игру. Зачастую переводили те, кто мог взломать игру и заставить её работать с новым текстом, то есть пираты, часто они плохо знали и английский и русский языки, прибегали к помощи автоматических компьютерных переводчиков, среди которых была популярна программа ПРОМТ. Поэтому некачественные переводы часто называли промтовыми или пиратскими.

Среди недостатков переводов тех лет можно выделить:

– использование латиницы вместо кириллицы – часто пираты не могли,

встроить кириллицу в игру. Тексты выглядели странно, русские слова были написаны похожими на них символами латиницы и цифрами. Если заменить шрифт удавалось, то могло не хватить места и приходилось жертвовать литерами, которые меньше влияли на понимание текста: в русском алфавите на 7 букв больше чем в английском. Порою из-за этого внутриигровой текст был написан строчными буквами. Также требовалось сокращать слова, ибо они не влезали в нужное поле, к примеру «сохр» (сохранение) на месте слова «save». Если в играх были загадки, основанные на алфавите, то они могли сломаться, сделав игру непроходимой;

- несоответствие текста картинке – при переводе видеоигры редко понятен контекст той или иной фразы, в каком случае персонаж её произносит;

- плохое качество получившейся переведённой игры как программного продукта. Из-за кустарного вмешательства в код и недостаточного тестирования, игры пополнялись ошибками, приводящими к зависаниям и непроходимости;

- плохое качество переводов в целом, ибо главным критерием была скорость, а редактура получившихся текстов практически отсутствовала. Часто они прогонялись через компьютерные переводчики, которые в то время работали очень некачественно, и вставлялись в игру с минимальной правкой. Орфографические и пунктуационные ошибки, несогласованные предложения, неудачные синонимы, ошибки стилистики, перепутанный пол персонажа – порою тексты в играх просто невозможно было понять, ибо во что-то осмысленное буквы не складывались¹⁸.

Некоторое время такие переводы были популярны, ибо у большинства игр не было альтернативных переводов, а речь шла о скорости: кто первый начал продавать игру «на русском языке», тот получал большую прибыль, вне зависимости от качества перевода.

Кроме переводов текстов существовала и озвучка, в основу которой ло-

¹⁸ Левицкий А. Э., Кондаков А. И. Трудности англо-русского перевода в сфере локализации видеоигр. 2019. С. 23.

жился тот же «промтовый» текст. К вышеописанным проблемам добавлялось плохое качество звука, несовпадение интонаций, рассинхронизация озвучки и текста. Озвучивали не профессиональные актёры, а те-же программисты, которые переводили тексты и вставляли их в игру: программисты. Так появилась крылатая фраза: «Озвучено профессиональными программистами».

В 2004 году вышла игра «Grand Theft Auto: San Andreas» (Rockstar), новая часть популярной серии. Вскоре русские пираты выпустили перевод, и качество его было настолько плохим, что о нём узнали многие. Появилось понятие «потраченный перевод»: в оригинале после смерти героя была надпись Wasted (англ. сленг. убит), переведённая как «потрачено». Также, крылатыми стали фразы: «углепластик» (исп. сленг. Carbon – козёл), «охлади трахание» (англ. сленг. so chill the fuck out – расслабься). Потраченными переводами стали называть те, которые сделаны «настолько плохо, что даже хорошо».

В дальнейшем пиратские переводы плохого качества сошли на нет, стало невыгодно тратить на них деньги: урегулировалось законодательство, за продажей нелегальных копий игр и программного обеспечения стали следить строже; массово появлялись понятные официальные переводы, консоли стало сложнее прошить.

Параллельно с пиратскими переводами появлялись фанатские: сделанные поклонниками игры с уважением к первоисточнику. Это, в основном, переводы качественные, прошедшие редактуру, они не продаются в комплекте с игрой, а так или иначе распространяются через интернет.

Отдельное понятие – перевод от Фаргуса. Фаргус – пираты-переводчики-издатели, в начале нулевых перевели и издали множество игр, порою творчески перерабатывая их названия. Появилось целое направление: играм делают обложки «от фаргуса», названия их сильно изменяются: или промтовый перевод, или опирающийся на дискурс вокруг игры, или просто юмористический, без конкретной привязки к оригинальному названию.

И пиратские, и фанатские переводы нельзя установить на лицензионные копии игр для непрошитых консолей, этому мешают технические ограничения

на работу с файловой системой приставки. Единственный способ поиграть в русскую версию для обладателей таких устройств официальные локализации/переводы – их заказывает издатель, и делают официальные фирмы.

2.1.1 Лексические единицы, называющие особенности игрового процесса видеоигр

Первоначально игры характеризовали подходящими по смыслу словами из русского языка, описывающими ключевые действия игрока в игре: стрелялка, бродилка, драчка, аркадка гонка/гоночка, стрелялка и т. п. В дальнейшем к играм пришло больше игроков, считающих видеоигры серьёзным развлечением, поэтому подобные названия заменили или нейтральные синонимы, или стали использовать транслитерация англоязычных названий: шутер, приключение, файтинг/драка, аркада, гонка и т. п.

Вышеперечисленные слова описывают игровой процесс или геймплей (англ. *gameplay*) – принципы взаимодействия игрока с игрой: что и как она предлагает делать, какова его цель, чем она похожа или отличается от других игр с сходным игровым процессом. Он определяет жанр видеоигры, древо которых обширно. Точно классифицировать отдельные игры сложно, так как геймплейные механики, присущие одним жанрам, проявляются по-разному, комплекс механик, определяющих жанр, может быть в играх схожих, но разных во множестве мелочей.

Названия жанров видеоигр в русском языке получены прямой транскрипцией оригинальных англоязычных, и так как они определяют ключевые действия игрока в игре, то от них часто образуются производные глаголы или прилагательные, описывающие не жанр в целом, а механику в частности.

Рельсовые – игры, в которых персонаж двигается сам, а игроку надо реагировать на происходящее, будь то отстрел врагов или уклонение от препятствий. Если цель игрока – стрелять, то это виртуальный тир. Также рельсовыми называют игры, которые не дают игроку свободы действия, проводя его по своеобразной рельсе, такие игры или сегменты могут называть кишкой или кишкообразными.

Раннеры (англ. runner – бегун)– в основном мобильные рельсовые игры, персонаж в них сам движется в одном направлении, а игрок должен помогать ему преодолевать препятствия.

Камера – точка зрения игрока на мир игры. Существуют 3 основных варианта её реализации:

- от первого лица: игрок видит происходящее из глаз протагониста;
- от третьего лица – камера «летает» за протагонистом в некотором отдалении;
- от второго лица – игрок наблюдает за протагонистом из глаз другого внутриигрового объекта, которым управлять не может.

Среди игр от второго лица можно отдельно выделить одноэкранные, в которых процесс ограничивается одним полем-экраном, например, тетрис (Алексей Пажитнов 1984 г.).

Существуют жанры описывающих множество игр, они общие и для лучшего понимания их надо конкретизировать, или использовать в правильном контексте.

Экшен (англ. action – действие) иногда называют боевиком. Характеризуется одним попавшим под управление объектом, упором на перемещение по миру или одной локации и победой над противниками, если они есть. Спинно-мозговой экшен – игра, для прохождения которой нужно обладать только хорошей реакцией.

Аркада (англ. arcade) – простая и недорогая в разработке игра со скоротечными сессиями и минимумом игровых механик.

Также аркадными называют игры, механики которых упрощены по сравнению с модулируемой реальностью, к примеру, гонки: существуют симуляторы с близкой к реальности игровой физикой и аркады с физикой упрощённой, «аркадной». Следовательно, аркадными называют и отдельные, упрощённые механики игр, к примеру, стрельбу или езду на машине.

Симулятор – игра, в которой игрок имитирует управление каким-либо процессом, устройством или пробует себя в профессии: управляет самолётом

(авиасимулятор), работает фермером (симулятор фермера) и т. п. Тайкун (англ. tycoon – магнат) – поджанр бизнес-симуляторы управления компанией (зоопарк, парк развлечений и т. п. Поджанр тайкунов – градострой, градостроительный симулятор.

Шутер (англ. shooter – стрелок) или стрелялка – жанр, в котором игрок должен отстреливать противников из дальнобойного оружия. В зависимости от положения камеры трёхмерные шутеры бывают «от первого лица» (англ. first-person shooter (FPS)) или от третьего лица (англ. third-person shooter (TPS)).

Игровые особенности позволяют выделить в отдельную категорию мясные шутеры или шутеры старой школы (олдскульные от англ. old school – старая школа) – их отличает большое количество врагов, зачастую биологического происхождения и активно кровоточащих после смерти, а также высокая скорость действия.

Файтинг (англ. fighting – боец) – поединки между двумя и более персонажами, происходящие на ограниченной арене.

Стелс (англ. stealth – скрытность) – прохождение игры основано на постоянной скрытности, избегании прямых стычек и тихом устранении противников. «в стелсе» – скрытно, «стелситься» – скрытно передвигаться.

Платформер – в основе геймплея лежит перемещение (в т. ч. прыжки, лазание) по локациям, с платформами, перепадами высот. Платформинг – игровая механика, сложное перемещение по локациям.

Хоррор/ужастик (англ. horror – ужас) – игры, которые заставляют игрока чувствовать себя во время игрового процесса неудобно, бояться.

Ролевая игра, РПГ (англ. RPG, Role play gaming) – игра, которая позволяет игроку отыгрывать роль, выбирая нужные реплики в диалогах и повышая разные характеристики своего персонажа в соответствии с своими представлениями о хорошем игровом процессе.

ДЖРПГ/ЖРПГ (англ. Japanese Role-Playing Game (JRPG) – японская ролевая игра) – особый поджанр компьютерной ролевой игры с комплексом черт

– акцент на прописанный сюжет и персонажей с линейным развитием истории, слабый отыгрыш роли, пошаговой или приближённой к ней боевой системой.

Песочница – игра в открытом мире, выдающая игроку приёмы и инструменты; но не цели, онный может изучать мир как хочет.

Выше были определены жанры одиночных, сингловых (англ. Single) игр, в которые можно играть одному игроку. Следующие жанры – мультиплеерные, в них играют массово, через интернет.

ММО (Massive Multiplayer Online) – масштабная массовая многопользовательская игра с постоянно существующим открытым миром и множеством игроков. Основной поджанр – MMORPG (ролевая), но также существуют и MMORTS, MMOFPS, MMOTPS и т. д.

Сессионка – игра, в которой уровень с целями и игроками (сессия), создаётся, когда наберётся достаточное количество игроков, одновременно может быть множество сессий. Бывают сессионные шутеры, гонки, популярный подвид – моба.

Моба (англ. Multiplayer Online Battle Arena (МОБА) – многопользовательская онлайн-боевая арена) – сессионное противостояние команд в каждой из которых есть несколько игроков с разными способностями, жанровое смешение RTS и RPG.

Выживач – игра про выживание персонажа и некое развитие его окружения, фокусируется на удовлетворении биологических потребностей героя.

Королевская битва или батрояль – (англ. Battle Royale) – жанр, в котором много игроков сражаются друг с другом пока не останется только один.

Также есть несколько жанровых определений, построенных на похожести на игры, ставшими основополагающими в своих жанрах:

Гтаподобная игра, GTA-Like или «ГТА в ...» – похожа на игры серии Grand Thief Auto (Rockstar 1997 г.) : действие происходит в открытом мире с большим городом, в котором есть транспорт (животные, автомобили), огнестрельное оружие, правоохранительные органы, прослеживаются элементы песочницы, нет обширной ролевой системы.

Дьяблоид – похожая по структуре на игры серий Diablo (исп. дьявол) (Blizzard 1997 г.): случайная генерация разных по степени редкости предметов, их постоянный сбор, методичный и репетитивный геймплей.

Зельдоид – игра про изучение мира и решение загадок в разветвлённых подземельях, произошло от названия серии The legend of Zelda (англ. «Легенда о Зельде») (Nintendo 1986 г.);

Метроидвания (англ. Metroidvania; от Metroid + Castlevania) — боевик с изучением и переизучением локаций, сбором улучшений, борьбой с постоянно воскрешающимися врагами, то есть набором игровых механик, сходным с сериями Metroid (Nintendo 1986 г.) и Castlevania (англ. Castle (замок) + Transylvania (Трансильвания)) (Konami 1986 г.).

Рогалик – игра с прохождением процедурно генерирующихся локаций с перманентной смертью, произошло от русификации слова «роуглайт», возникшего от названия игры «Rouge», 1980 г. (разбойник).

Соулс-лайк, соулсид или просто соулс– сложная игра со специфической боевой системой и потерей накопленного после смерти персонажа, возник от названия игры «Demon Souls» (англ. «Души демонов») (From Software 2006 г.).

Множество слов и выражений используются для определения жанров видеоигр, они позволяют лучше разграничивать игры, обладающие рядом сходных и отличных, чёрт в игровом процессе и получаются разными путями.

Особенности продажи и распространения игр.

Кроме жанров свои понятия есть и в таких сферах игровой индустрии, как разработка и выпуск игры, их продажи и покупки.

Если игра слишком похожа на другую (в том числе и на предыдущую часть) в ней не предлагается ничего нового или отличного от прошлой части, то такую называют рескином игры X. Также рескином называют изменение внешности внутриигрового объекта при сохранении его характеристик и способностей.

В зависимости от масштаба и бюджета может быть:

– АА-игра – со средним бюджетом на разработку и рекламу;

- AAA-игра – с большим бюджетом на разработку и рекламу, часто становится блокбастером;
- AAAA-игра – очень дорогая игра огромного масштаба;
- инди-игра, индюшка – от независимого разработчика, которую он издаёт своими силами, без привлечения издателей¹⁹.

В настоящее время игры распространяются следующими способами:

- физическая копия, физика – лицензионный диск или картридж для соответствующей системы, возможно в составе коллекционного издания. При работе устройство требует постоянного наличия носителя в консоли;
- цифровая копия, цифра – файлы, покупаемые в специальном цифровом магазине и качаемые на игровое устройство через интернет, привязываются к аккаунту игрока. Иногда распространяются в виде кодов, которые надо вводить в специальные поля цифровых магазинов, чтобы получить доступ к игре.

Также существует пиратка – носитель, выпущенный без согласования с правообладателем, или незаконно добытая цифровая версия. Обычно про вторую говорят, что её «скачивают с торрентов», даже если она получена другим путём.

Игра за фулпрайс (англ. full price – полная цена) – стоит как AAA игра, то есть 60\$ или аналог по региональной цене. Обычно так называют, когда качество игры отлично от требуемого за такую цену, игра содержит микротранзакции или рекламу.

Региональная цена – специально скорректированная (обычно пониженная) цена игры на рынке определённой страны или экономического макрорегиона.

Для игр есть загружаемый или дополнительный контент ДЛС/ДЛЦ, (англ. downloadable content (DLC) – загружаемый материал), который распространяется отдельно от базовой игры. В отличие от патчей дополнения являются отдельными файлами, которыми можно управлять (к примеру, удалить, оставив игру).

¹⁹ Сальникова Н. М. Индустрия компьютерных видеоигр как один из новейших сегментов рынка аудиовизуальной продукции в России //Вестник университета. 2014. №. 5. С. 13-17.

Дополнение с большим количеством контента, которое можно считать за небольшую игру, называется аддоном (англ. add-on – дополнение). Дополнение, которое можно купить и играть в него без владения основной игрой называются стандалоном (англ. standalone – автономный). В отличие от отдельной игры оно явно называется дополнением и соответственно стоит. Несколько дополнений к одной игре могут объединить в сезонный пропуск или сезонный пакет (англ. season pass).

Версия игры называется базовой или голой, если она не содержит загружаемого или дополнительного контента. В настоящее время закрепились практика на старте продавать несколько версий одной игры: как стандартную, так и полную за большую стоимость, в комплекте с которой идут будущие дополнения и сезонный пропуск. Из-за этого дополнительный контент часто называют вырезанным, ибо игроки считают, что его должны разрабатывать после выхода игры на золото, но нередко он готов к старту продаж.

Также существует такое понятие как антипиратская защита или ДРМ (англ. digital rights (restrictions) management (DRM) – цифровое управление правами (ограничениями)) – специальное ПО, комбинирующееся с файлами игры для того, чтобы у пиратов игра не работала. Существует такое только на ПК, на непрошитых консолях доступа к файловой системе нет и установить нелицензионную копию игры нельзя, а на прошитых DRM не поможет.

На деле пираты обходят и выключают DRM, а у покупателей лицензии часто купленная игра работает хуже, чем должна. Из-за этого таковое называют ДБРМ, намекая на низкое качество, а популярную у издателей систему Denuvo, словом «дерьнуво» называют куда чаще чем прямой транскрипцией.

Взломать игру можно с помощью специальной утилиты, «кряка», то есть крякнуть её. Взломанные игры переупаковываются командами-репакерами в репаки – собранные для удобной установки файлы игры.

Игра может пережить несколько итераций выхода на разных платформах:

– переиздание – издание игры заново с изменениями относительно релизной версии, к примеру со всеми дополнениями; или же порт на новое поко-

ление консолей, порт консольной игры на ПК переизданием не называют.

- порт – выход игры с одной платформы на другую;
- ремастер (англ. remaster) – графически улучшенное переиздание;
- ремейк/римейк (англ. remake) – переиздание с изменённым геймплеем, логикой прохождения, набором механик и графикой;
- ГОТИ/Готи (англ. Game of the Year (GOTY) – игра года) – версия игры, со всеми дополнениями, получившей от издания в сфере игровой журналистики премию «Игра года»;
- HD-версия – ремастер с улучшенной картинкой формата HD (720*480) или FullHD (1080*720). Часто использовалось при переходе с шестого поколения консолей (Xbox, PS2) на седьмое (Xbox 360, PS3), поддерживающее HD-картинку;
- VR-версия (виар, вр) – игра адаптированная для шлема виртуальной реальности.

У слов «ремастер» и «ремейк» часто путают значения, это связано с тем, что первоначально нельзя сказать, ремастер или ремейк планируется к выходу. В целом оба слова используют для игр, которые как-то улучшили.

Бета-тестирование – проверка работоспособности части игры (обычно в онлайн) до релиза. Бывает открытое (ОБТ), для всех, и закрытое (ЗБТ), по пропускам.

Демоверсия или просто демо, демка (англ. demo – демонстрация) – бесплатная часть игры для ознакомления и принятия решения о покупке. Технодемо – игра или программа, показывающая возможности железа. Также технодемкой называют игру, в которой нет и минимального функционала.

Кроме продажи базовой и полной версии игры бывают и другие варианты цифрового распространения видеоигр

Игра в раннем доступе или просто ранний доступ – модель финансирования игры, когда разработчик официально выпускает игру недоделанной (версия <1.0) и покупатели, играя в неё, оставляют отзывы, согласно которым игру дорабатывают вплоть до полного выпуска. Если обычная игра вышла в плохом

техническом состоянии, без части механик, то такую называют раним доступом за фулпрайс.

Эпизодическая игра: поделена на главы (эпизоды), выходящие с определённым промежутком и рассказывающие законченную историю.

Фритуплейная игра (англ. Free-to-play (F2P) – бесплатная игра) – распространяется бесплатно, часто содержит внутриигровые покупки за реальные деньги, обладая донатом (англ. donate – пожертвование).

Следует отличать донат от ДЛЦ. Загружаемого контента нет в игре первоначально, это что-то добавленное после релиза, даже если это цвет для машины. Донат же – покупка за реальные деньги того, что можно добыть внутриигровыми методами.

Официально донат доброволен, игру можно пройти без него, но иногда механики игры подкручены так, что без доната игровой процесс становится невыносимо нудным и долгим. В таком случае перед игроком донатная дробильня, «душащая» своими ограничениями, к примеру энергией, которая тратится на игровой процесс, а восполняется со временем или за реальные деньги.

Донатная валюта – это внутриигровые деньги, которые можно получить только потратив реальные.

Лутбоксы (англ. loot box – ящик с наградой) – случайное выпадение игровых материалов различной редкости после какого-нибудь платного действия. Гатя-механика (яп. ガチャ [ga-tya]) – разновидность лутбоксов на японский манер. После связанных с ними скандалов (механика лутбоксов за реальные деньги концептуально похожа на казино) их стали называть «механикой сюрприза».

Пласт лексики описывающий особенности выхода видеоигры, её продажи и монетизации весьма велик, объясняется это тем, что геймеры стараются точно определить: на что именно они тратят деньги и как издатели аргументируют заплатить за игру больше её стоимости.

Лексика, описывающая разные явления игрового процесса.

Игровые персонажи, взаимодействующие с миром игры, находятся под управлением ИИ – искусственного интеллекта. Если он плохо проработан, то

его часто называют искусственным идиотом.

Непись (НПС/НПЦ) (англ. non-player character (NPC) – неиграбельный персонаж) – мирный внутриигровой персонаж, зачастую с уникальной внешностью и характером. С ним можно взаимодействовать, поговорить, поторговать, получить квест. Неписья, цель которого – выдать и принять квест (англ. quest – поиск), называют квестодателем.

Моб (англ. mobile object (mob) – подвижный объект) – неуникальный враг, созданный для получения опыта/лута после победы над ним.

Бот – ИИ-персонаж, занимающийся тем, что и игрок: конкурент-генерал в стратегии, стрелок в шутере, напарник-ИИ. Ботом называют и сам ИИ.

Юнит (англ. unit – единица) – отдельная обезличенная единица в стратегии.

Босс – главный противник на уровне, или по сюжету. Обладает широким арсеналом способностей, уникальной внешностью и повышенной сложностью. Минибосс или полубосс – слабее босса, сильнее обычных врагов, также уникален внешне.

Роль игрока или моба определяется его функциями в команде или в игре в целом, часто понятие встречается в ролевых играх, где можно выборочно прокачивать персонажа.

Танк – эффективный в обороне с большим количеством ХП. Танковать – отвлекать противника на себя, принимать урон.

Дамагер или страйкер – персонаж с наносящий большой урон в единицу времени. Дамаг (англ. damage) – урон, дамажить – наносить урон.

Хиллер – персонаж-медик, фокусирующийся на лечении союзников;

Саппорт – персонаж, поддерживающий союзников бафами.

Кемпер (англ. to camp – разбивать лагерь) – игрок, отсиживающийся в труднодоступном месте с хорошим обзором и бьющий оттуда дальнобойными атаками. Кемперить – быть кемпером.

Боевая система в играх – комплекс доступных игроку действий по истреблению противников. Это и передвижение, и здоровье, и рукопашная и,

дальнобойная боёвки, будь то огнестрел или магия.

Здоровье персонажа – некое количество очков, по истечению которых персонаж погибает или падает без сил, в общем случае это ведёт к проигрышу, геймоверу (англ. game over – конец игры).

Здоровье может отображаться блоками или заполненной полоской (хелсбаром)/ Лечение описывается словом «хилиться», объект, восполняющий здоровье – «хилка», очки здоровья – хитпойнты, (англ. hit/health points). Регенерация, реген – автоматическое восстановление здоровья с определённой скоростью (регенирорвать).

В некоторых играх существует понятие «жизнь» или «продолжение» (конт, континиум) (англ. continue – продолжить) – возможность продолжить после поражения. Если конты заканчиваются, то игрок начинает с начала уровня или места смерти. Пермасмерть (перманентная смерть) – полное поражение в игре, потеря персонажа и прогресса без возможности восстановления.

ДПС (англ. damage per second casting – урон за секунду каста) – количество наносимого в секунду урона, используется для оружия с стабильным уроном в играх с точным показателем ХП.

Респаун/Респавн (англ. respawn – возрождение) – возрождение после поражения. Точка респа – место возрождения. Спавн – возникновение игрового объекта. Заспавниться – попасть в игру в такой-то точке уровня.

Сохранение – возможность игрока сохранить свой прогресс в игре. Слот сохранения – место для отдельного сейва (англ. save – сохранить) в меню сохранения. Чекпойнт (англ. checkpoint – контрольная точка) – область, сохраняющая игру при регистрации персонажа. Автосейв – автоматическое сохранение, квиксейв (англ. quicksave) – быстрое, по горячей клавише. Сейвскамминг (англ. сленг. save scumming) – постоянная загрузка прошлых сохранений для получения преимуществ. Айронмен (англ. ironman), или режим железного человека – одно единственное сохранение без возможности загрузки, поражение приводит к пермасмерти. Сейвиться – сохраняться или прятаться.

Мана – запас специальных сил персонажа, позволяющих выполнять при-

ёмы, не обязательно связан с магией как таковой. В файтингах шкала маны называется шкалой спецприёма. Не следует путать ману с выносливостью или стаминой (англ. stamina), определяющей сколько персонаж может бежать/уворачиваться/драться не выдыхаясь.

Передвижение. Рывок или дэш (англ. dash) – резкое движение персонажа в нацеленную сторону, может сопровождаться неуязвимостью, быть телепортацией. Дэшить – стремиться к врагу таким рывком. Двойной прыжок – отталкивание от воздуха вторым прыжком.

Специальные приёмы или умения, скилы (англ. skill – навык, способность), абилки (англ. ability – умение) – что-то что персонаж может применять время от времени, часто за ману. Они бывают активными и пассивными (пассивками), соответственно применяющимися напрямую или навешивающие на героя какое-либо кратковременное качество, то есть накладывая бафф или дебафф (англ. buffing – эффект). Нерф – ухудшение характеристик, обычно используется, когда ухудшение произошло вследствие патча от разработчика, который что-то «понерфил».

Приёмы, связанные с магией, обычно кастуют (англ. сленг. casting), накастовать – наколдовать; обкаст – долгосрочный эффект от каста.

Слишком сильные приёмы, излишние для добивания противника называется оверкиллом (англ. сленг. overkill – свехубийство).

Кулдаун/откат (англ. cooldown – охлаждение) – время перезарядки способности. «Спамить по кд» – постоянно повторять приём, как только он перезарядится.

Насмешка или таунт (англ. taunt) – приём агрящий на персонажа врагов, может пополнить ману/ХП.

Прокачка, кач – получение нового уровня/левела (англ. level – уровень) через накопления очков опыта или экспы (англ. experience – опыт). Автолевелинг – увеличение уровней врагов в соответствии с уровнем персонажа Лevel-кап (англ. level cap – предел уровня) – максимальный уровень персонажа.

Билд (англ. build – стиль)– комплекс особенностей (умений, снаряжения,

оружия) которые игрок целенаправленно подобрал для своего персонажа.

Игровой мир. Игры, чьё действие происходит, главным образом, в одинаковых серых коридорах, называют коридорными, слишком однообразные, неприметные и длинные коридоры – кишкой.

Игровой уровень – обособленный отрезок игры с отчётливым началом и концом, обычно использует одну локацию с единым стилем. Хаб (англ. сленг. hub) – центральная локация игры, в которую персонаж возвращается между уровнями или просто в процессе прохождения. Босс-раш – идущие подряд уровни, в которых нужно сражаться только против боссов.

Открытый мир или опенворлд (англ. open world) – большая территория с минимумом ограничений в передвижении. Полуоткрытый/приоткрытый мир – несколько больших локаций соединённые «шлюзами», являющимися единственным путём между ними. Быстрое перемещение – возможность переместиться в определённую точку игрового мира.

Вышка – однотипный объект в открытом мире, который после активации открывает игроку на карте близлежащие земли, показывая интересные места. Опенворлд с вышками и аванпостами – лениво сделанный игровой мир, где по карте разбросаны однотипные активности. Вопросыки – отметки на внутриигровой карте, показывающие точки интереса в игровом мире, нечто, на что разработчики потратили время, будь то сундук, лагерь разбойников или ещё что-то необязательное.

Инвентарь –местилище предметов, которые персонаж собирает по мере прохождения игры. Для заполнения инвентаря помещения в игре надо лутать (англ. loot – добыча), то есть обшаривать.

Лут – полезные обнаруживаемые вещи, а также предметы, остающиеся «в телах врагов», а не выпадающие после поражения. Облутать – выгрести всё ценное или обчистить тело. Дроп (англ. drop – выкинуть) в свою очередь – предметы, именно выпадающие из тела. Шанс дропа – шанс выпадения предмета. Дропнуть – выкинуть.

Крафт (англ. craft – ремесло) – процесс создания предметов или ресурсов

из находимых игроков веществ или других ресурсов. Крафтить – что-то создавать, крафтить – создать много, с запасом. Не применяется к внутриигровой готовке.

Пет (англ. pet – домашнее животное) – личный питомец героя, маунт (англ. сленг. mount) – ездовое животное героя. Используемых в сюжете животных так не называют.

Взаимодействие с другими персонажами: Пати (англ. party) – группа персонажей, действующая вместе. Френдли фаер (англ. friendly fire), дружественный огонь – возможность ранить союзника. Агрить – брать на себя удар врага.

Бой в целом. Комбо (англ. combination (combo) – комбинация) – связка попаданий в противника или ряд удачных действий. Комбить – проводить комбо. Спамить (англ. spam) – постоянно повторять один и тот же приём. Джагл-комбо/джагл – комбо для жонглирования противником в воздухе.

Импакт (англ. impact – эффект) – эффект от взаимодействия с миром игры, в том числе ударов и выстрелов, складывается из звуков, отдачи, реакции на попадание и качества проработки игры в целом. Крит или критическое попадание – попадание с дополнительным уроном, случается с каким-либо шансом; критануть – «выбить крит». Убийство врага – килл (англ. kill), двоих одновременно – даблкилл (англ. double kill), если больше, то мультикилл (англ. multikill).

Раш (англ. Rush - рывок) – быстрая атака/продвижение с начала матча/боя, или же быстрое прохождение миссии. Зерграш – слабо организованная быстрая атака слабыми юнитами на самой ранней стадии боя, обычно используется в стратегиях. Слово произошло от названия одной из сторон (Зерги) в стратегии StarCraft (Blizzard 1998 г.) Также зергашем называют нашествие слабых, но многочисленных единиц, к примеру прилёт туч саранчи, уничтожающий посе-вы.

Использование огнестрельного оружия: Ваншот (англ. one shot – один выстрел) – убийство с одного выстрела. Хэдшот (англ. head shot – выстрел в го-

лову) – попадание в голову, зачастую фатальное, разновидность крита; Фраг (англ. сленг. frag – осколок)– убитый противник, или очки победы за него. Рокетджамп (англ. сленг. rocket jump) – прыжок от взрывной волны. Противники могут быть губчатыми, или губками для пуль, если для их убийства надо неестественно много патронов Персонаж-губка – поглощает выстрелы, не обращая на них внимания.

Взаимодействие с миром игры: Мапа (англ. map – карта) – карта в целом, открывается в отдельном окне, миникарта – постоянно присутствует на экране. Подземелье или данж (англ. dungeon – пещера) – обособленная от игрового мира зона с несколькими явными точками входа-выхода.

Фарм (англ. сленг. farm – ферма) – однообразное повторение каких-то действий ради опыта или выпадения предмета. Гринд (англ. сленг. Grind – молоть)– синоним фарма, но с более негативным подтекстом, ибо описывает репетативные действия требуемые для прохождения игры.

Поверап/пауэрап (англ. Power up) – внутриигровой объект ограниченного времени появления, подобрав который персонаж получает некое временное умение или временный же плюс к характеристикам.

Остальные термины.

«Купи Скайрим» – мем про постоянное переиздание игры The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda, 2011). Часто используется при упоминании одного из разработчиков игры, Тода Говарда, который как-то сказал: «Если вы хотите, чтобы мы перестали выпускать Skyrim, не покупайте его».

GCI (англ. computer-generated imagery – изображения, сгенерированные компьютером) – ролики в игре, которые записаны с помощью редакторов трёхмерной графики. Противоположный вариант: ролики на движке, они проигрываются игрой как сценка и отображают изменения персонажа или окружения.

АФК (англ. away from keyboard – вдали от компьютера) – ситуация, когда от игрового устройства приходится отойти. «Стоять АФК» – когда геймер куда-то ушёл, а персонаж находится в игре, не на паузе, или же когда человек стоит столбом и не реагирует на раздражители.

ГГ ВП (англ. God game well played (GGWP)– хорошая игра, годно сыграли) – похвала соратникам по команде или соперникам за неплохую катку.

Ивент, эвент (англ. event – событие) – событие, инициируемое самой игрой.

Имбовость (англ. imbalance (imba) – несбалансированный) – свойство оружия, класса, персонажа, наряда, нарушающее равенство шансов на победу. Также используется как характеристика опытного и непобедимого (имбового) игрока.

ИРЛ (англ. in real life (IRL) – в реальной жизни) – что-то происходящее в реальной жизни.

Катка – сессия в игре. Она может быть «потной» – важной и выматывающей.

Квик Тайм Ивентс, кте (англ. quick time events (QTE) – кратковременное событие) – геймплейный момент требующий нажатия на показываемые кнопки в определённый промежуток.

Лэйт, лейт (англ. late – поздний) – поздняя стадия игры, термин применяется в сессионках или стратегиях.

Пикать (англ. pic – выбор) – выбор какого-либо героя или карты.

Прожектайл (англ. сленг. projectile) – снаряд, который зримо летит во врага.

Рандом (англ. random – случайность) – запрограммированная разработчиком внутриигровая случайность будь то шанс на крит, внешние обстоятельства, или наплыв врагов. Рандомайзер – программный механизм рандома, иногда называется богом рандома. Также существует корейский рандом – особо изощрённый из корейских ММО.

Трайхардить (англ. try hard – старайся больше) – стараться изо всех сил, проводить потную (сложную и выматывающую) катку.

Фаербол (англ. fireball – огненный шар) – огненный прожектайл.

Фаталити или фаталка (англ. сленг. Fatality) – смертельный финальный приём, появился в серии файтингов Mortal Kombat (англ. Смертельная битва)

(Midway Games 1992).

Хадокен/Хадукен (яп. 波動拳 [ha-do:-ken] – взрыв кулака) – энергетический прожектайл в файтингах, впервые стал использоваться в серии файтингов Street Fighter (Capcom, 1987). От этой серии также прижились ещё два названия приёмов: шорикен/сёрикен (яп. 昇龍拳 [so:-ryu:-ken] – возвышение драконьего кулака) – апперкот с прыжком и татцумаки (яп. 竜巻 [ta-tsu-ma-ki] – смерч) – удары ногой в развороте.

При обсуждении игр используется огромное количество терминов, описывающих разные аспекты игр разных жанров, они ёмкие, образные, часто заимствованы из английского языка.

Сложность игр

Трудность достижения целей в играх, как и комплексность видеоигровых механик сильно волнует игроков, поэтому есть слова и выражения, хорошо описывающие этот аспект игр.

Два термина, использующиеся в разрезе сложности – хардкорность и казуальность.

Хардкорность (англ. hardcore) – свойство игры быть не просто сложным, а комплексно сложным, когда геймплей состоит из множества качественно взаимосвязанных механик. Также хардкорной могут называть игру очень трудную и требовательную к навыкам игрока, её игровые особенности могут быть простыми, но тщательно проработанными.

Хардкорщик – человек, который любит проходить сложные игры, на последних уровнях сложности и не любит так называемого оказуаливания – упрощения игр для привлечения к ним новой аудитории.

Казуальность (англ. сленг. casual) – максимальное упрощение большинства аспектов игрового процесса для расширения аудитории. Казуальная игра не может быть «глубокой», обладать сложными и комплексными игровыми механиками. Оказуаливание – упрощение.

Казуал не любит напрягаться, играет на лёгком, не запускает требовательные к игроку игры. Часто игроки называют себя казуалами в определённых

жанрах и играх, показывая, что они не хотят или не могут разбираться в их особенностях. Поэтому казуалами иногда называют новичков.

Также новичка могут назвать нубом (англ. сленг. newbie (noob) – чайник).

Игрока же играющего долго, но всё ещё плохо, называют раком. Рачить – вести себя глупо, контрпродуктивно.

Также существуют гиперказуальные (англ. hyper-casual – сверхказуальные) игры – максимально простые аркады, в которые можно играть одной кнопкой.

2.1.2 Лексические единицы описывающие технические особенности видеоигр

Видеоигра – программный продукт, который разрабатывается командой разработчиков, выходит специально для какого-либо игрового устройства. Его можно изменять или модифицировать.

Выход игры на золото – это подготовка физических версий (печать дисков) для продажи, делается это тогда, когда всё готово. На золото игра выходит в версии 1.0, со временем «обрастая» патчами-обновлениями (англ. patch – заплатка) – обновлениями кода игры для устранения проблем и доработки состояния. В отличие от дополнений патчи бесплатные, при этом существуют контентные патчи, которые содержат дополнения – режимы, настройки и т. п. С развитием быстрого интернета появились патчи первого дня, загружающиеся в день выхода игры.

Патчить игру – целенаправленно изменять. Так как к коду игры на ПК и взломанных консолях есть доступ и у обычных игроков, то существуют и пользовательские патчи, к которым разработчик и издатель отношения не имеют.

Игра как программный продукт – творение разработчиков, которые запрограммировав её, пакуют, шифруют определённым образом и отдают на распространение. На компьютерах файлы игры можно исследовать, разбирать и модифицировать. Модификация приводит к созданию пользовательских модов (англ. mod – изменение) – расширений контента игры, созданных пользователями.

Игровые консоли в свою очередь – устройства, позволяющие пользователям запускать на них только предназначенные для этой модели купленные игры и приложения. Иногда консоли можно прошить: найти в программном коде или аппаратной конструкции лазейку, позволяющую получить доступ к устройству и установить написанные для консоли, игры и приложения, в том числе и эмуляторы. Самостоятельно написанные пользователями приложения для какой-либо консоли называются хоумбрю или хоумбрюшками (англ. Homebrew – самодельный).

Полная копия консольной игры – дамп (англ. dump – выгрузка содержимого ядра. Дамп с картриджа - ром (англ. read only memory (ROM) – постоянное запоминающее устройство), изменение его содержимого – ромхакинг (англ. romhacking)

Если уязвимость найдена на электронной плате, то в консоль можно установить специальный чип, такая прошивка будет называться чиповкой.

В играх встречаются ошибки, баги (англ. bug – жук) – незапланированная особенность кода, приводящая к ошибкам или изменениям игровых механик.

Фича (англ. feature) – отличительная особенность программы.

Эксплойт – ошибка механики, баг, позволяющий проделывать что-то, что разработчиком предусмотрено не было.

Выражение «Не баг, а фича» относится к эксплойту, который развивает игровую механику или добавляет новую. Иногда его называют багофичей.

Абуз (англ. abuse – злоупотребление) – злоупотребление какой-либо игровой механикой или эксплойтом.

Дюп (англ. dupe - дубликат) – частный случай эксплойта, дублирование предметов или получение финансов через эксплойт. Дюпер – постоянно пользующийся дюпом игрок.

Багоюзер – намеренно использующий баги игрок.

Лексика, описывающая особенности работы видеоигр

Графика – изображение в играх, выводимое на экран. Позволяет визуально воспринимать игру, сразу видна, в том числе и в трейлерах и видеопро-

хождениях, обсуждается, зависит от используемых технологий, мощности платформы. Картинка на экране может складываться из графических элементов.

Спрайт (англ. сленг. *sprite*) – двумерное изображение, показывающее объект с определённого ракурса;

Полигональная графика – использует полигоны (греч. *polýgonos* – многоугольный) из которых объект состоит;

Текстура – изображение, накладываемое на полигон или другую плоскость, и придающее объекту цвет, свойства и иллюзии рельефа.

Любое изображение на экране состоит из пикселей (неделимых элементов, из которых складывается изображение на дисплее), при этом пиксельная или спрайтовая графика – особый вид двумерного изображения, рисуемого видимыми квадратами-пикселями. Также существует художественное направление: пиксель-арт – рисунки и видеоролики в спрайтовой графике.

Трёхмерные игры используют трёхмерные объекты, покрываемые полигональной сеткой, и текстурированным окружением. Есть несколько особых художественных стилей:

- лоуполи (англ. *low polygon (lowpoly)* – низкополигональный) – низкополигональная трёхмерная модель, её объекты выглядят схематичными;

- селшейдинг/целшейдинг (англ. *cell shaded* – заштрихованная ячейка) – стилизация картинки под двумерную анимацию.

Качество графики очень часто становится предметом споров и пристального внимания игроков: некачественную картинку ругают, а красивые игры получают больше внимания, вне зависимости от геймплейного содержания. Кроме слова «графика» используются несколько синонимичных производных: графон, графониум.

Безграфонность – минимальная картинка, чтобы понимать, что происходит на экране. Лучики, РТХ (англ. *Ray tracing* – трассировка лучей) – новая технология работы со светом в игре.

Разрешение картинки: величина, определяющая количество точек (элементов растрового изображения) на единицу площади. Чем оно выше, тем резче

картинка.

Хайрез (англ. Highrez – высокое качество) – высокое разрешение, лоурез (англ. Lowrez – низкое качество) – низкое. Последнее часто выглядит размыто – мыльно, от такого может «щипать глаза». Также мыльными могут быть отдельные текстуры/объекты и картинка в целом вне зависимости от разрешения.

Игры идут в определённом стабильном количестве кадров в секунду FPS (англ. Frames Per Second, количество кадров в секунду). Фпс может падать (проседать или дропаться (англ. drop – падение)), в этом случае видно, что игра начинает идти медленнее. Сама игра может тормозить, (лагать (англ. lag, — запаздывание) или фризить (англ. freeze)), а лёгкие подтормаживания на пару мгновений называются микрофризами.

Для понимания того, как будет идти игра на ПК, используют брэнчмарк (англ. benchmarking – эталонный анализ) – программу для проверки соответствия компьютерного железа и требований игры.

Некоторые игры настроены под количество кадров в секунду, поэтому при малом фреймрейте замедляются, игра становится «кисельной». Производная фреймрейта – фреймтайм, время за которое подготавливается кадр.

Отдельный кадр или фрейм – единичное статичное изображение на экране, преимущество по кадрам – ситуация, когда один соперник быстрее восстанавливается от приёма и может действовать раньше, чем другой.

Скрипт – правило, по которому работает какая-то часть игры, к примеру распорядок дня персонажа. Заскриптованная сцена – построенная на чётких правилах.

Движок – комплекс прикладных программ, с помощью которых можно разрабатывать игру и отдельные её составляющие.

Физика – программный код игры, просчитывающий физическое взаимодействие в виртуальном мире. Может быть аркадная (упрощённая), хардкорная (комплексная), в целом нерелевантная физике реального мира, а воспроизводящая её нужные для игры аспекты. Когда в обсуждениях игр проявляются физические особенности, то имеется в виду физика программная.

Рэдгол (англ. ragdoll — тряпичная кукла) – физически корректная анимация падения тела, просчитываемая по скелету модели (набору сегментов, соответствующих определённым частям тела).

Распрыжка – перемещение с помощью прыжков куда быстрее чем обычным способом. Иногда называется банни-хопом (англ. bunny hop – заячий прыжок).

Хитбокс (англ. сленг. hitbox) – невидимая геометрия объектов игры, нужная для просчёта взаимодействия между ними.

Провалившись сквозь текстуры, персонаж попадает в затекстурье или Аут оф баунд (англ. out-of-bound – вне границ) – место, за пределами игрового мира и не предназначенное для игрока, попадание в него – баг.

Вышеприведённые термины позволяют описать работу видеоигры – как она выглядит, как и почему работает, какие особенности её работы возникают в процессе игры. Следующая лексика фокусируется на устройствах, которые могут запускать видеоигры.

Игра – программный продукт разрабатываемый под игровую платформу. Среди них можно выделить компьютер (на ОС Windows) и игровые консоли.

Из аббревиатуры ПК (персональный компьютер) геймеры сформировали следующие сленговые единицы: пекарня, пека, комп.

Компьютер называется ПК вне зависимости от комбинации внутренних и внешних устройств, но обязательно на операционной системе семейства Windows. У игр, выходящих на ПК, есть системные требования: нужная для запуска и нормальной работоспособности комбинация комплектующих. Бывают минимальные и стандартные системные требования.

В свою очередь консоли – специально созданные для игр устройства. Если ПК на ОС Windows состоит из комплектующих, которые могут быть самыми разными, но это всё ещё компьютер, то под каждую консоль делают отдельную версию игры.

Так как консоли нельзя обновлять, меняя комплектующие, то существуют поколения: через 5-7 лет выходит новая консоль. Поддержку игр с прошлого

называют обратной совместимостью. Относительно текущего консольные поколения называют:

- карретген (англ. current gen – нынешнее поколение) – текущее поколение консолей, актуальное ныне;

- пастген (англ. past gen – прошлое поколение) – старые поколения консолей, уже не актуальные;

- некстген (англ. next gen – новое поколение) – будущие поколения, уже анонсированные или только предполагающиеся.

Также некстгеном называют прорыв в техническом выполнении игры, кардинально, по сравнению с карретгеном, улучшенную картинку или взаимодействие с игровым миром.

Программа для запуска на электронном устройстве (ПК, смартфон, консоль) игры, предназначенной для другой платформы, называется эмулятором, а сам процесс – эмуляцией.

Раньше консоли называли приставками, но со временем увеличилась частотность использования международного названия – игровая консоль. Консоли бывают стационарными, портативными и гибридными.

Консоли используют специальный контроллер – геймпад (англ. gamepad), который стандартно содержит 14 кнопок и 2 равноценных стика (англ. Stick – палка), нажимающихся и отклоняющихся по кругу.

Первое время на русском языке все геймпады звали джойстиком (англ. joystick). На английском так называли особые геймпады с одним стиком, которые сначала использовались с первыми игровыми консолями (Atari 2600 1982 года), а позже начали делать специально для авиасимуляторов. У них один большой стик, напоминающий рычаг в вертолёте и несколько кнопок на нём.

В данный момент слово джойстик геймерами используется для вышеописанных геймпадов, а также для тех геймпадов, у которых нет стика/стиком.



Рисунок 2.1 – Пример стандартного расположения кнопок геймпадов

Кнопки геймпада помечаются в соответствии с консолью, по-разному они отображаются в играх, при этом выработалось их универсальное именование (рисунок 2.1):

- курки (7 и 8) – верхние вертикальные кнопки. Если курки имеют несколько степеней нажатия, то они могут называться триггерами;
- шифты (5 и 6) – верхние кнопки, расположенные горизонтально;
- крестовина или D-pad – блок с стрелками четырёх направлений;
- кнопки действий – 4 кнопки (1-4), отвечающие за действия пользователя, расположены напротив крестовины;
- аналоговые стики или просто стики (9 и 10) – отклоняющиеся по кругу высокие грибовидные кнопки, отклонения засчитываются как нажатия.

Курки, шифты и стики бывают правыми и левыми. Если требуется отдельно назвать правый/левый курок, то чаще используется слово «триггер» (англ. trigger – курок, спусковой крючок).

Игры, выходящие только на одной консоли, – эксклюзивы. Если игра выходит на консоли и на ПК, то её могут назвать консольным эксклюзивом, аналогично это понятие используется если игра есть только на консолях, но не на ПК.

На данный момент массовые игровые консоли разрабатывают три производителя:

- Sony – стационарные и портативные консоли Playstation;
- Microsoft – стационарные консоли Xbox;
- Nintendo – много стационарных и портативных консолей с разными названиями, текущее поколение – гибридная.

Консоли Сони называют плейстейшенами, плейками, соньками PS и PS кириллицей. У портативной PSP (Playstation Portable, 2003) есть название «ЗЫЗ», (зызка) получающееся если набрать «PSP» с русской раскладкой. Геймпадами Playstation, за некоторыми исключениями, с 1 по 4 были Dualshock, дуалшоки, нумерованные аналогично консолям. С новой, Playstation 5 (2020), появился DualSense, дуалсенс. Самую компанию называют Сони, сонькой именуют именно консоли.

Консоли Microsoft называются Xbox, в России они именуются боксами или ящиками. Xbox 360 (2006) получил название 360; Xbox One (2014) получил название «Хуан» (X-one). Следующее поколение (2020 год) началось с двух консолей – Xbox Series S и Xbox Series X. Название второй сократили до SeX, или просто Секс, этому способствовало то, что она мощнее другой версии, первая стала эской. Геймпады бокса называют просто боксовскими. Компания – Микрософт, Майки или мелкомягкие – дословный перевод названия.

Консоли Nintendo называются по-разному, и чаще чем от других производителей именуются как Nintendo [название консоли]. Последнюю на данный момент консоль, Nintendo Switch (2017) называют не только свитч/свич, но и «сыч», или, реже, используют прямой перевод, «переключатель». Nintendo часто называют Нинкой.

Первую консоль компания Nintendo назвала Фамиком (англ. Family

Computer – семейный компьютер) в Японии (1983) и NES (англ. Nintendo Entertainment System – развлекательная система от Nintendo) в США (1985). В России приставка появилась в 1992 году под названием Денди. Это был неофициальный (пиратский) клон, он был первой игровой консолью у многих современных игроков.

Ещё один производитель консолей Sega выпускал их с 1983 по 2001 год, по причине экономических неудач свернул это подразделение, оставив разработку и издание игр. Вторая консоль Сеги, Sega Mega Drive, в России тоже была популярна, её называли мегадрайвом.

Ранние консоли определяли свою мощность в битах: Фамиком/НЕС/Денди были восьмибитными (восьмибитками), Сега Мегадрайв – шестнадцатибитная, с последующими поколениями такое разделение утратило смысл.

Эксклюзивы различных платформ породили такое явление как консольные войны – споры, срачи (ругательства) или холивары (англ. holy war - священная война) агрессивных фанатиков своих платформ, порою ожесточённые и грубые. Их темой является превосходство своей платформы и её эксклюзивов над остальными. Часто консольные войны называют платформосрачами, консолесрачами, ну или соснолесрачами, то есть спорами о лучшей платформе.

Пекабояре и консолехолопы – две стороны консолесрача, причём вторая делится по платформам:

- сонибои – фанаты консолей Playstation от Sony;
- биллибои или биллиботы – фанаты консолей Xbox от Microsoft. Название произошло от имени бывшего главы Microsoft Билли Гейтса, иногда таких фанатов называют боксёрами. В последнее время, начали использовать термин «филибои», произошедший от имени нынешнего главы игрового подразделения Xbox Фила Спенсера. Также иногда используется термин «ящеры» из-за фирменного зелёного цвета Xbox.

- Мариобои или нинтендобои – фанаты консолей от Nintendo. Первое название произошло от имени их главного героя Марио, и часто используется в

адрес фанатов игр с ним и в обсуждении новостей таких игр, а нинтентобоем называют тех кто к Марио относится прохладнее, но игры и консоли от Nintendo любит.

Консольные войны породили множество фраз и оборотов, среди которых в языке закрепились следующие:

– Сосноль – консоль/консоли, «которые соснули», лишившись портированных на ПК консольных эксклюзивов; или консоли, которые не тянут какую-либо игру.

– «Игорь то» нет или «Игорь тонет» – отсутствие игр на PlayStation 3 (2006), позже стало использоваться для обозначения любой ситуации, когда своих игр на платформе мало.

– Мыльцо (мыльное кинцо за 2300) – низкое разрешение и сильное размытие картинки на PlayStation 3. Из-за этого консоль называли мыловарней (SoupStation). Сейчас мыльной называют нечёткую картинку, от которой «щиплет глаза».

– Кинцо – игры со ставкой на сюжет, графику, музыку и малое количество разнообразного игрового процесса, часто заключающегося в реагировании на происходящее в заскриптованных сценах. Вообще в Рунете кинцом называют фильмы простые, «без глубокого смысла».

– «Прес икс ту вин» (англ. press «X» to win – нажмите икс чтобы выиграть) – лёгкие QTE которые нажатием одной кнопки (имеется в виду кнопка «крестик» на контроллере для Sony Playstation) позволяют победить, стали символом всего казуального.

– Дрейкфейс – искажённое багом лицо Натана Дрейка, главного героя эксклюзива для PS3, Uncharted (2007).

– «Это не игра» – в адрес игры, которая по мнению конкурирующего лагеря нормальной игрой не является по тем или иным причинам, часто надуманным.

– «Спасибо за бета-тест» – выражение «благодарности» владельцам конкурирующей платформы, когда игра перестойте быть эксклюзивом этой плат-

формы.

Эти выражения, хоть и возникли по большей части ситуативно, прижились, ибо ёмкие и универсально описывают консольные войны, вне зависимости от стороны и консольного поколения.

2.1.3 Слова и выражения геймерского жаргона

В игровой индустрии существует игровая журналистика, специалисты которой на профессиональной основе обзоревают видеоигры, берут интервью у их создателей, посещают игровые выставки, создают игровые порталы и игровые журналы.

Сокращённо их называют игрожурами, как сообщества, так и отдельных журналистов. Русская игровая журналистика породила некоторое количество крылатых фраз, немалая часть которых связана с оценками игр.

12/10 и «на кончиках пальцев» – значит, что игра невероятно хороша и её рекомендуется покупать и проходить всем. На деле это преувеличение, поэтому выражение чаще используют в ироническом ключе.

«Чемоданы» или «хорошее настроение» – некий подарок, который получает игровой журналист от издателей. Второе название возникло из-за слов «сел за игру с хорошим настроением», когда игровой журналист ставил явно спорным играм беспспорные 12/10 баллов.

Выражения отражают недоверие обычных геймеров к игровым журналистам, особенно когда те высоко оценивают широко рекламируемые популярные AAA-игры от крупных издателей

Также есть несколько выражений, появившихся из знаменитого геймерских круга письма написанного, в компанию по разработке игр, в 2001 году (Приложение А). Текст письма отличался орфографическими ошибками, несогласованными предложениями, опечатками, и, будучи опубликованным в интернете, стал источником цитат:

«Хочу, чтобы вы сделали игру, 3Д экшн, суть такова...» – используется, когда кто-то описывает желаемую игру, а получается нечто странное.

«Грابتить корованы» – некое необычное и полезное действие, которое хо-

чется видеть в игре.

Корованы – караваны из коров или других не предназначенных для этого животных/механизмов.

«Джва года» – время долгого томительного ожидания, которое на самом деле равно нескольким годам.

«Джва года жду такую игру» – в адрес гипотетической игры мечты.

Игры проходят не только в одиночку, часто прохождения транслируют через интернет. В прямом эфире или постфактум. Для именованя таких трансляций используются особые слова.

Летсплей (англ. let's play – давайте поиграем) – видео или реже текстовое прохождение игры, с комментариями или без, выложенное в интернет.

Стрим (англ. stream – поток) – трансляция прохождения игры в прямом эфире, часто с чатом в реальном времени и пожертвованиями (донатами) от зрителей.

Также существуют спидраны (англ. speedrun – быстрый бег) – скоростное прохождение игры с соблюдением разных условий, есть множество категорий.

Трофеи или ачивки/достижения – цифровая награда за достижение в игре. Выдаётся в игровых сервисах (Steam, Xbox Live, PSN), которые детектируют достижение и отмечают это ачивкой, получать их можно только в лицензионных версиях игр. Комплит (англ. complete – полный) – все достижения одной игры.

Следующие выражения активно используются в Рунете по тем или иным причинам.

Press «F» to respect / Press «F» to pay respect (англ. Нажмите «F» чтобы выразить уважение) – выражение сочувствия в связи с чьей-то кончиной, возникло будучи использованным в игре Call of Duty: Armored Warfare (Activision, 2014).

Крайзис, кукурузис (англ. Crisis – кризис) – шутер от первого лица разработанный компанией Crytek в 2007 году. Отличался качественной картинкой, с которой существующее на тот момент компьютерное железо не справлялось.

Из-за чего стал знаменит как самая графонистая (красивая) и требовательная игра всех времён и народов. Одна из первых йоба-игр.

Йоба (англ. Youth Oriented and Bydło (польск. скот) Approved, ориентированная на молодёжь и одобренная быдлом игра) – русскоязычное понятие с имиджборды Двач, означает современную коммерческую игру «без души», без участия талантливых игроделов, качественно проработанных идей и вообще чего-то нового.

«Батя grit малаца хорошо зделали» – фраза из популярного поста, означает, что игра (обычно шутер) красиво выглядит, в ней качественные взрывы и спинномозговой геймплей. Положительная оценка йоба-игры. На рисунке 2.2 приведена адаптация иконки рейтинговой системы ERSB под выражение.



Рисунок 2.2 – Изменённая иконка рейтинговой системы ERSB

В Рунете используется много понятий из CRPG (англ. CRPG – computer role playing game) – популярного в девяностые классического жанра компьютерных ролевых игр. Концептуально такие игры построены на развитии навыков персонажа и использовании предметов разной степени редкости.

Выражения «хорошо прокачана ...» или «все очки вложил в ...» означают человека с развитым каким-либо качеством характера, примером которого может являться сила, скорость, обаятельность, скрытность и т. п.

«Выпала легендарка» – фраза про какого-то удачливого человека, что нашёл что-то удивительное.

«Некто восьмидесятого (80-го) уровня (левела, LVL)» – очень опытный и понимающий в своём деле. Фраза произошла от спам-рекламы максимального

достижимого уровня в аддоне Wrath of the Lich King (англ. Гнев короля-лича) к популярной ММОПГ World of Warcraft (Blizzard, 2004 г.).

Кроме того, сама игра может быть душевной (скучной, затянутой и однообразной), спинномозговой – не требующей задумываться над процессом, играющей на рефлексках), душевной – атмосферной и уютной.

При описании своего игрового опыта игроки по-разному рассказывают о происходящем в зависимости от течения игры. Если что-то получается целенаправленно, то это описывается, как «тогда я прокрался через комнату», «плавно объехал поворот» и т. д. Если что-то идёт не так, из-за неудобного управления, багов или особенностей игры, то адресация меняется: «он упал и его засекли», «персонаж никак не хочет лезть!» и т. д. Если же что-то происходит по сюжету или скриптам, то обращаются к имени/профессии или другим личностнообразующим атрибутам персонажа «детектив прошёл следом».

Такая разница в описании игрового процесса демонстрирует получившееся прохождение игры с точки зрения игрока, а также отделяет то, что он планировал от того, что делала игра.

Кроме обычных слов изменяются и разнообразные названия видеоигр, компаний разработчиков и издателей, аниме и т. п. Игровая индустрия очень масштабна, за время её существования были выпущены сотни тысяч игр от множества студий разработчиков и издателей. У всех свои названия на разных языках мира, в том числе и на русском, а многие названия из других языков в речи русскоязычных геймеров видоизменились следующими способами, оставаясь при этом именами собственными.

Транскрипция и транслитерация, то есть побуквенная передача отдельных слов и текстов латиницы средствами кириллицы, применяется для названий комплексных, труднопереводимых и удобных для произношения на русском языке: Дарк соулс (Dark Souls), Секиро (Sekiro), Фифа (FIFA), Форза хорайзон/мотоспорт (Forza Horison/Motosport), Теккен (Tekken), Гитли гир (Guilty Gear), Ассасин (Assassins Creed); Сони (Sony), Нинтендо (Nintendo), Фромы (From Software), Капком (Capcom), Бандай намко (Bandai Namico), Конами

(Konami), Бесезда/Бефезда (Bethesda), и т. п. Такие названия общеупотребительны благодаря универсальности.

Сокращение или изменение транслитерации – название частично меняется, но остаётся словом, связанным с оригиналом: Металгир (Metal Gear Solid), Резик (Resident Evil), Фоллыч (Fallout), Ластовас (The Last of Us) Гташка (Grand Thief Auto), Дьябла (Diablo), Мортальник (Mortal Kombat), Цивка (Civilisation), Борда (Borderlands), Анч (Uncarted), Годовар/Гадовар (God of war) Колда (Call of duty), Мегатен (Shin Megami Tensei), Вульф (Wolfenstein) Сквары (Square Enix).

Выбор имеющихся в языке слов по их схожести с транслитерацией, которые могут отличаться по смыслу: Драконяга (Dragon age), Санёк (Grand Thief Auto: San Andreas), Старик (StarCraft), Варик (Warcraft), Гири (Gears of War) Беседка (Bethesda), Нинка (Nintendo), Сыч (Nintendo Switch) Сонька (Sony), плейка (Playstation);

Калькирование или полукалькирование: Герои (Heroes of Might and Magic), Души (Dark/Demon Souls), Финалка (Final Fantasy), Смертельная битва (Mortal Kombat), Полужизнь (Half-life), Молот войны (WarHammer), Сорокотысячник (Warhammer 40000), Серьёзный Сэм (Serios Sam), Психонавты (Psychonauts), Шестерни войны или шестерёнки (Gears of War), Тихий холм (Silent Hill); Мелкомягкие (Microsoft).

Фонетическо-смысловая адаптация оригинального названия, обыгрывающая и окружающий игру новостной фон, вариант Фаргуса: Воевать-мастерить (Warcraft), Идущий/волочащийся дед или Валькин дед (The Walking Dead), Смотреть собак / смотрящая собака (Watch Dog), Водила (Driver) КиберВедьмак/Ведьмак 2077 (Cyberpunk 2077), Курвак/Дерьмак (Ведьмак), Ж.Д.А.Л.К.Е.Р или Ждалкер (S.T.A.L.K.E.R), Просто потому что (Just Case), Безмужиковое небо (No Man's Sky).

В целом все адаптации названий, каким бы способом они не произошли, преобразуются под правила русского языка и подчиняются им, видоизменяясь в разных своих формах и пополняя геймерский сленг, порою становясь крылаты-

ми.

2.2 Язык поклонников аниме как часть языка Рунета

Слово «аниме» заимствовано в русский язык из японского, где означает любые анимационные фильмы. В русском языке смысл слова конкретизировался: специфический вид анимационных фильмов японского происхождения. Слово знакомо и людям вне субкультуры, оно стало производным для именованя представителей субкультуры – анимешники.

Аниме-стиль, разнообразен, существует как в двухмерном, так и в трёхмерном виде. Однозначно его определить нельзя, но можно объяснить, как японский стиль изображения действительности в современной поп-культуре.

Анимешниками могут быть как люди, постоянно смотрящие самые разные аниме или читающие мангу, так и знающие о явлении, но постоянно за ним не следящие. В то же время существует много людей, у которых увлечение аниме перерастает из простого потребления контента в его создание и переводы на свой язык.

Анимешников можно назвать одними из первопроходцев Рунета, ибо именно интернет был основным способом скооперироваться с единомышленниками и вместе обсуждать японское творчество. Популярный цитатник Рунета, «Башорг», созданный геймером и анимешником Андреем Лавровым, первоначально наполнялся в основном цитатами, связанными с аниме-культурой – она часто упоминается, а ники большей части цитируемых имеют японские корни. Как большинство первопроходцев Рунета, анимешники были айтишниками, из-за этого возник стереотип, что анимешники хорошо разбираются в компьютерах, это иллюстрируется и тем, что часть ранних цитат сочетает тематику информационных технологий и аниме.

2.2.1 Системы транскрипции Поливанова и Хепбёрна

Лексика анимешников частично заимствована из японского языка, поэтому актуальным является вопрос транскрипции японских слов на русский язык. Японская фонетика близка к русской, но транскрипция звуков японского языка на русский сегодня двуедина.

В Японии используется смешанная алфавитно-иероглифическая система: два алфавита, хирагана (ひらがな) и катакана (カタカナ), а также иероглифы (яп. 感謝 [ka-n-dzi]), заимствованные из китайского языка. Алфавиты дублируются по звучанию, но используются в разных случаях: хирагана для написания японских слов, а катакана для транскрипции иноязычных слов и передачи звуков (рисунок 2.3).

Для транскрипции японской фонетики средствами кириллицы на официальном уровне в РФ принята система, разработанная русским востоковедом Евгением Дмитриевичем Поливановым (гг. 1891 – 1938) в 1917 г. Она используется в официальных документах РФ, русскоязычных материалах японского посольства в РФ, при обучении японскому языку на факультетах востоковедения университетов РФ и при переводе японской литературы на русский язык.

Kana Development Chart																			
Hiragana					Katakana														
平仮名					片仮名														
あ	安	い	以	う	宇	え	衣	お	於	ア	阿	イ	伊	ウ	宇	エ	江	オ	於
か	加	き	機	く	久	け	計	こ	己	カ	加	キ	機	ク	久	ケ	介	コ	己
さ	左	し	之	す	寸	せ	世	そ	曾	サ	散	シ	之	ス	須	セ	世	ソ	曾
た	太	ち	知	つ	川	て	天	と	止	タ	多	チ	千	ツ	州	テ	天	ト	止
な	奈	に	仁	ぬ	奴	ね	祢	の	乃	ナ	奈	ニ	仁	ヌ	奴	ネ	祢	ノ	乃
は	波	ひ	比	ふ	不	へ	部	ほ	保	ハ	ハ	ヒ	比	フ	不	ヘ	部	ホ	保
ま	末	み	美	む	武	め	女	も	毛	マ	末	ミ	三	ム	牟	メ	女	モ	毛
や	也	ゆ	以	ゆ	由	よ	与	よ	与	ヤ	也	レ	以	ユ	由	ユ	衣	ヨ	與
ら	良	り	利	る	留	れ	礼	ろ	呂	ラ	良	リ	利	ル	流	レ	礼	ロ	呂
わ	和	ゐ	爲			ゑ	惠	を	遠	ワ	和	牛	井	于	宇	工	惠	ヲ	乎
		ん	无											ン	尔				

Рисунок 2.3 – Происхождение знаков хираганы и катаканы

Одновременно с нормативно правильной в Рунете распространена и система Джеймса Кётриса Хепбёрна (гг. 1815 – 1911) – основанная на английской фонетике система транскрипции японской фонетики на латиницу. Созданная английским священником, она закрепились в Японии после американской оккупации и используется в большинстве англоязычных и не только стран. В рус-

ский язык она попадает через переводы на английский японского контента, главным образом аниме и манги, напрямую перекладываясь на кириллицу и русскую фонетику.

Отличия в транслитерации некоторых символов каны по Поливанову и по Хэпбёрну представлены на рисунке 2.4

し	си shi	しゃ	ся sha	しゅ	сю shu	しょ	сё sho
じ	джи ji	じゃ	дзя ja	じゅ	дзю ju	じょ	дзё jo
ち	ти chi	ちゃ	тя cha	ちゅ	тю chu	ちょ	тё cho
ざ	дза za	ず	дзу zu	ぜ	дзэ ze	ぢょ	дзё jo

Рисунок 2.4 – Спорные символы хираганы и их транслитерация по Поливанову и по Хэпбёрну

В Японии при латинизации письма используют и систему Хепбёрна и Кунэрэй-сики (яп. 訓令式, «официальная система»), которая в вышеприведённых спорных канах графически повторяет систему Поливанова.

Отдельно можно отметить звук ゼ – в системе Поливанова он передаётся как «э», а в системе Хэпбёрна как «е». Само слово «аниме» прижилось с буквой е на конце, но читается оно как аним[э]. Так и с другими словами с этим звуком – будучи написанным как «е», в большинстве случаев он читается как [э], написание на «е» прижилось среди анимешников.

Большое количество японской лексики в русский язык пришло через аниме, мангу и японские игры, переведённые на английский, с транслитерированными по Хэпбёрну именами и специальной лексикой. Строгих принципов, по которым в русском языке закрепились слова в тех или иных формах, выделить нельзя. К примеру, название японской автомобильной марки «Мисицубиси» используется в поливановской транскрипции, а наименования «Сузуки», «Дайхатсу», «Тойота» – в хэпбёрновской, причину такого разногласия установить сложно.

Также сложно распознать написанные по-разному имена, к примеру, «Синти» и «Шинчи» – одно и то же имя しんち, но написанное в разных системах транскрипции, чтобы знать, что это одно слово, надо понимать, что при переводе применены разные фонетические системы.

Кроме того, в японском языке часто встречается звук [и] после гласного. Там он читается как [и], к примеру, слово かわいい [ka-va-i-i], которое в японском читается как [каваии], а в русский язык пришло как кавай, с и-кратким на конце. В японском языке существует множество подобных слов: аои, сугои, маи, ирясаи и т. д. В русский язык все подобные слова переходят с заменой последней «и» на «й».

Большая часть японской лексики анимешников пришла в русский язык впервые – множество слов, среди которых много имён собственных, не имели своего нормативного вида, а значит легко переделывались под фонетику русскую – именно такая переделка произошла с отдельным ん – он стал читаться и произноситься как [й] в обеих системах транскрибирования.

Лексика анимешников в подавляющем количестве пришла в русский язык через английский, а значит в хэпбёрновской системе. В последнее время, с появлением официальных переводов аниме, манги и раннобе, развития фанатских переводческих команд, чаще использующих отечественную транскрипцию, а также постоянного присутствия в официальной сфере система Поливанова укрепила свои позиции, но сказать о чётком её доминировании нельзя, в этом сейчас паритет.

В данной работе для описания произношения заимствованных слов в японском языке используется система «Кунэрэй-сики». Написание заимствованных слов на русском языке в главе сортируется по частотности и пишется через косую черту.

2.2.2. Лексика, используемая в речи представителей аниме-субкультуры

Исследуемая лексика начала входить в употребление из переводов аниме с английского языка, появившихся в середине 90-х годов 20 века. Переводили её люди без профессионального образования и опыта, фанаты, стремящиеся рассказать о любимом явлении новичкам и решающие, какой процент японской лексики транскрибировать, а какой перевести, руководствуясь при этом не только аналогами в русском языке, но и соблюдением японских особенностей текста. Для этого оставили японские этикетные междометия, которые хорошо передают национальный колорит текста и понятны по контексту. Также транслитерировались слова, точные аналоги которых слишком многословны и неблагозвучны.

Термины, определяющие архетипы и сюжеты, адаптировались под морфологию русского языка и порождали русскоязычные аналоги. К примеру, кошкодевочка – слово, появившееся как калька от японского «нэко-тян», и прижившееся за счёт своей образности. Японские суффиксы также стали частью аниме-лексики – в русском языке их аналога не имеется, и сами по себе они отлично подчёркивают японский колорит текста и лаконично дополняют смысл.

Отдельно можно отметить слова и выражения, присущие одному произведению, – будучи звучными, часто повторяющимися и уникальными, они могут получить в переводе переложение на кириллицу. Часто такие слова «нишевые», ибо означают одно явление, не существующее вне серии. Чем больше тайтл по объёму, тем выше шанс того, что в лексиконе анимешника закрепится несколько слов из него.

Названия произведений тоже разные: какие-то оставляются без изменений и переводов, так как включают в себя имена или знаковые для вселенной

вещи; или же просто труднопереводимы однозначно, какие-то сохраняются на японском языке, причём длинные варианты получают звучные сокращения, которые часто одинаковы у анимешников разных стран.

Официальные переводчики переводят всё на русский язык, сопровождая сноской то, что адекватно перевести нельзя. Японские хонорифики прижились и их было решено оставить, а звукоподражания и частицы убрать; при переводе использовать только систему транскрипции Поливанова. Но всё же число покупателей легальной манги на фоне тех, кто читает пиратские переводы в интернете, мало, тех, кто смотрит аниме в нормативной озвучке тоже меньше, чем зрителей ненормированных пиратских переводов.

Подытожив вышесказанное, можно представить следующее деление аниме-лексики по сферам её употребления:

- виды аниме-контента;
- люди, участвующие в производстве и потреблении аниме-контента;
- жанры аниме-контента;
- типажи аниме-персонажей;
- аниме-игры.

Также существует общая аниме-лексика, которую нельзя однозначно отнести к какой-либо группе, она выделена в отдельную категорию – заимствования из японского языка, пришедшие вместе с аниме контентом. Кроме слов японского языка используются и заимствования из корейского – корейские комиксы похожи на японские и на различных сайтах их не отделяют друг от друга.

Заимствования из японского языка, пришедшие вместе с аниме

Японский язык могут называть лунным или мунспиком (англ. moonspeak, *лунный язык*), так определяют любой непонятный и странный язык, выражение произошло от фразы в аниме *∀ Gundam* «Я не знаю лунного!».

Ня (яп. ニャー/にゃあ [n-ya]) – японское звукоподражание кошачьему мяуканию, выражает радость и умиление, признак кawaiiности. В зависимости от интонации может быть согласием, вопросом, ответом, утверждением. Стало

отличительной особенностью анимешника и производным для комплекса слов, определяющих нечто милое. Няша, няшка, няшечка – обозначение чего-то милого. Няшкой может быть животное, человек, игрушка и т. п.

Другие производные от слова «ня»:

- няшиться – ласкаться, нежиться, миловаться;
- няшнеть – становиться милее;
- няшность – черты внешности или поведения, делающие объект няшным.

Кавай (яп. かわいい [ka-wa-i-i] – милый) – синоним слова «милый». Производные единицы от этого слова, определяющие нечто милое: Кавайность – свойство объекта или сам объект; Кавайиться – умиляться.

Десу/дэсу (яп. です [de-su]) – грамматическое окончание предложения в японском языке, придаёт нейтрально-вежливый оттенок. Как часть лексики анимешников «десу» стало окончанием утвердительного предложения. Иногда десу заменяют на «же», так фразы «десу-персонажей» сохраняют специфичность же.

Следующие слова – заимствования из японского языка, использующиеся анимешниками ситуативно и не попадающие ни под одну из категорий.

Ара-ара (яп. あらあら [a-ra-a-ra]) – междометие удивления.

Аригато (яп. ありがとう [a-ri-ga-to-u] – спасибо) – благодарность.

Бака (яп. 馬鹿 [ba-ka] – дурак, болван, идиот) – дурак или дурашка.

Гомен/Гоменнасай (яп. 御免なさい [go-me-n-na-sa-i] – извините) извините.

Дакимакура или подушка-обнимашка (яп. 抱き枕 [da-ki-ma-ku-ra], 抱き обнимать» + 枕 подушка) – вытянутая подушка, на наволочке которой рисуют персонажа в полный рост.

Жожопозинг (яп. ジョジョ立ち [dzyo-dzyo-ta-tsu-ra]) – пафосные и яркие позы, слово пошло от частого позирования героев манги JoJo's Bizarre Adventure (Хирохико Араки, 1987 г.).

Иташа/итася (яп. 痛車 [i-ta-sya], больной/болезненный автомобиль) – оформление автомобиля, в аниме-стиле – с персонажами, надписями и рисунками, также используется в играх, позволяющих так тюнинговать автомобили.

Кигуруми (яп. 着ぐるみ [ki-gu-ru-mi] – носить мягкую игрушку) – покрывающий всё тело пижамный костюм в виде животных, покемонов и т. п.

Кокоро (яп. 心 [ko-ko-ro – сердце) – сердце.

Мацури (яп. 祭り [ma-tsu-ri] – ритуал, праздник) – календарный праздник со своими правилами и обычаями, к примеру, масленица или новый год, слово используется для наименования японских праздников.

Нани (яп. 何 [na-ni] – что), вопросительное слово «Что?».

«-Омаэ ва мо синдерю. -нани?» (яп. お前はもう死んでいる [o-ma-e wa mo si-n-de-ryu], 何 [na-ni]) – фраза из манги/аниме «Кулак полярной звезды» (Fist of the North Star, 1983 г.), переводится как «Ты уже мёртв».

Панцу (яп. パンツ [pa-n-tsu], англ. pants – трусики) – женские трусики, основной элемент фансервиса.

Панцшот (яп. パンツ + shot – снимок) – случайный или псевдослучайный показ панцу окружающим, частый вариант реализации фансервиса.

Покемон (яп. ポケットモンスター [po-ce-tto mo-n-su-ta], англ. pocket monster – «карманный монстр») – нечеловеческое полуразумное существо. Впервые они появились в JRPG-играх, по которым в дальнейшем сняли аниме и нарисовали мангу. Аниме транслировалось на российском телевидении, в результате чего покемоны стали популярны в России.

В русском языке также закрепилось выражение «Это что за покемон?», обозначающее нечто живое и непонятное.

Сейлор-фуку (яп. セーラー服 [se-i-lo-ri fu-ku] – женская школьная форма. Альтернативный вариант: матроска.

Сугой (яп. 凄い [su-go-i] – здорово) – восхищение, удивление.

Сумимасен (яп. すみません [su-mi-ma-se-n] – извините) – извинение.

Фансервис (яп. ファンサービス [fa-n sa-bi-su] от англ. fan servise – бесплатное дополнение) – использование персонажей, предметов, ракурсов и т. п., необязательного для сюжета, но тематически радующего зрителя/читателя. В целом, фансервисом может быть углубление тематики (к примеру, подробный показ еды на кулинарном шоу), но утвердилось как обозначение усиления эротических и няшных мотивов (купальные эпизоды, ракурсы, позы, панцу и т. д.) иногда без особого смысла. Фансервисные серии/главы/эпизоды часто филлерны, а продукция, построенная на фансервисе, считается низким жанром.

It's over 9000 (англ. IT'S OVER NINE THOUSAAAAAAAAAAND! – более 9000 тысяч!) – фраза из аниме Dragon Ball Z (Toei Animation, 1989 г.), означает какое-то очень большое количество.

Также существуют «камодзи» (яп. 顔文字, [ka-mo-ji] – лицо + символ) – сложносоставные смайлики вида: ^ω^, >_<, ㄱ(¯ ^ ¯)ㄱ, (¬_¬), (^_~), (=^· ^=), (¬_¬)♡ и т. п. Они образны и легко считываются, поэтому популярны среди анимешников, особенно знаки с глазами-галочками вида ^-^, ибо считаются кawaiiными. Также подобные схематичные лица, встречаются в аниме в комических или кawaiiных моментах –тоже способствует их популярности.

Названия форматов и видов аниме-контента

Сюда включены слова, описывающие форматы аниме контента и их особенности, а также их жанры.

Аниме (яп. アニメ [a-ni-me] – анимация, мультфильм) – в русском и других языках обозначает специфический вид анимационных фильмов в основном японского происхождения. В японском слово образовалось от английского animation. Иногда слово искажают как оняме или маняме, вкладывая в эти форму пренебрежительный или уничижительный оттенок.

Аниме выходит сериалами, полнометражными и короткометражными картинками. Кроме номерных серий со сквозным сюжетом есть овашки: ова (англ. original video animation (OVA) – оригинальная видеоанимация) – отдельные серии, не являются частью сезона, выходят на DVD, в интернете.

Филлер (англ. filler – заполнитель) – дополнительный материал, не продолжающий основной сюжет, а рассказывающий что-то отдельное. Часто добавляется для увеличения длительности показа, когда вся вышедшая манга уже экранирована, а останавливать показ нецелесообразно. Сюжет делят на объединённые одной сюжетной линией серии или главы, которые называют сюжетной аркой (англ. story arc).

Онгоинг (англ. On going, на ходу) – серии аниме, показываемого прямо сейчас, или же сериал по манге, которая ещё не окончена.

Омаке (яп. オマケ [o-ma-ke] – добавление) – короткий бонус, к примеру пародийные фрагменты, частный случай: ёнкома в конце танкбона.

Манга (яп. 漫画, マンガ [ma-n-ga]) – чёрно-белые японские комиксы, как форма искусства, так и литературное явление, читаются справа-налево.

Манхва (кор. 만화 [Man-hwa]) – комиксы корейские, а маньхуа (кит. 漫畫/漫画 [Màn-huà]) – китайские. Термины произошли от китайского слова «комикс», записываемого как 漫画. Иероглифическая запись вместе с фонетикой перешла в корейский и японский языки, видоизменив звучание.

Манга выходит главами, на страницах её размещены кадры, фреймы (англ. Frame, кадр) или панели. Она читается справа налево, по принципам японского чтения. Иногда мангу «зеркалят» – тогда она читается обычным для европейца способом, «слева направо», но это не нравится фанатам. Упомянутая «Ранма ½» выпускалась в России именно в отзеркаленном виде, но с 2010 г. официальная манга печатается в России неотзеркаленной. На рисунке 2.5 приведён скан страницы манги ひぐらしのなくころに.

Манга, состоящая из одной главы, – сингл (англ. single – одиночный), бывают серии из нескольких десятков или сотен глав, сначала печатающихся в еженедельных сборниках, и по мере приобретения популярности выходящих в отдельных томиках с мягкой обложкой и суперобложкой.

Такие томики называются «танкобон» (яп. 単行本 [tan-ko:-bon] – отдельно идущая книга). Успешная манга получает улучшенное издание, «айдзобан» (яп. 愛蔵版 [a-i-dzo:-ba-n]) – качественное издание на лучшей бумаге.

В России мангу часто выпускают уже в улучшенных изданиях, называемых не айдзобаном, а омнибусом (англ. Omnibus – сборник).

Короткие четырёхпанельные комиксы - ёнкомма (яп. 4コマ [yon-ko-ma] – 4 кадра). Бывают как отдельными, сопровождающими главы обычной манги, так объединяемыми в главы и печатаемыми в танкобонах, как и остальная манга.

Существует и любительская манга, которая выпускается и продаётся фанатами самостоятельно, зачастую как фанфики по известным франшизам. Их называют додзями/додзинси (яп. 同人誌 [do-dzi-n-si]). Также этим словом называют любительские игры, в том числе и визуальные новеллы.



Рисунок 2.5 – Пример страницы манги, читается справа налево

Визуальная новелла или ВН (яп. ビジュアルノベル [bi-dzyu:-a-ru no-be-ru], англ. visual novel – визуальные романы) – интерактивная электронная книга с картинками и звуком, изображения сопровождаются текстом, реплики озвучиваются появляющимися на экране персонажами. Считается одним из жанров видеоигр и представляет собой нечто среднее между мангой или аниме – анимация, озвучка и музыка от аниме, а статичность от манги. ВН бывают линейными без ветвления сюжета, (кинектические (англ. kinectic)), или с вариантами развития истории. Также новеллы делятся по расположению текста:

– ADV (англ. adventure) – текст расположен в сравнительно небольшом окне, остальное пространство отдаётся изображению,

– NVL (англ. novel) – текст занимает весь экран, поверх изображения. Изображение в окне новеллы состоит из фона и спрайтов персонажей, рисунок 2.6.

Спрайт (англ. sprite) – объект на экране, применительно к визуальной новелле обозначает рисунок персонажа или вещи, который присутствует на экране поверх фона в данный момент, рисунок 2.7.



Рисунок 2.6 – ADV-новелла



Рисунок 2.7 – NVL-новелла

Отдельные названия имеют открывающие и закрывающие серии аниме музыкальные композиции, а также аудиопьесы.

Каждая серия аниме предваряется опенингом (англ. opening – открытие) – вступительной песней на фоне видеоряда; заканчивается эндингом (англ. ending – завершение) – аналогичной закрывающей песней.

Драма-CD (яп. ドラマ CD [do-ra-ma]) – многоголосая аудиопьеса с персонажами аниме/манги, может повторять уже имеющиеся сюжеты или создавать свои. Актёры озвучки из аниме играют своих персонажей. Иногда бывает наоборот – по манге ставится аудиопьеса, а потом участвующие в ней голоса переходят в аниме.

Дорама (яп. テレビドラマ [te-re-bi do-ra-ma], телевизионная драма) – японские, корейские или китайские (общее название в России) телесериалы или телефильмы разнообразных жанров. Иногда снимаются по аниме/манге/раннобе или ВН.

Серия манги аниме, раннобе или визуальной новеллы по-другому называется тайтл/тайл (англ. title – заглавие/название).

Эти виды творчества переплетаются между собой, сюжеты, зародившись в одном из них, переходят в другие формы осваивая новую аудиторию. К примеру, вышедшая в 2006 г. визуальная новелла ひぐらしのなく頃に [hi-gu-ra-si no na-ku ko-ro ni], на русский язык переведённая как «Когда плачут цикады», была последовательно воплощена в виде драма-CD, манги, аниме и дорамы, а также в новой версии ВН – с новыми спрайтами, фонами и озвучкой. Кроме этого, по тайлу исполнили много разной музыки, являющейся как разнообразными опенингами и эндингами, так и отдельными песнями, исполненными сейю (актёрами озвучивания) серии.

Лексика, описывающая фанатов аниме и работников аниме-сферы.

У анимешников используется много терминов, описывающих людей, занимающихся аниме/мангой и соприкасавшихся с аниме-культурой. Самих анимешников иногда называют отаку или виабушниками.

Отаку (яп. おたく или オタク [o-ta-ku] – фанат) – в японском языке является негативным званием человека, сильно от чего-то фатанеющего, возникло как самоназвание японских поклонников научной фантастики. Аналог слова «гик». В русском языке отаку – прежде всего поклонник японского творчества, будь то аниме, манга, музыка или видеоигры.

Виабушник/виабу (англ. Weeabo) – японофил-неяпонец, увлекающийся японской культурой (необязательно аниме), но к Японии не относящийся.

Также существуют хикки/хиккимори (яп. ひきこもり [hi-kki-mo-ri]) – люди, которые добровольно отказываются от жизни и участия в обществе и по несколько месяцев живут в стенах своей квартиры/комнаты, изредка выходя в магазин. Близких отношений вне семьи у них нет. Хикка не обязательно связан с аниме, но может им увлекаться, а также часто становится героем аниме/манги. Русскоязычны вариант – сыч, произошёл от фразы «Что ты сидишь как сыч за своим компьютером». Рифмованный вариант: «сына-сычина».

Тюнибё/чунибё (яп. 中二病 [tyu-ni-byo] – синдром восьмиклассника) – человек под влиянием масс-культуры меняющий поведение: не ведёт себя как взрослый, иногда позволяя себе излишнюю ребячливость или воображение.

Яойщица/фудзёси (яп. 腐女 [fu-dzi-you-si] – испорченная девушка) - девушка/женщина, увлекающаяся яоем.

Сётаконщица – любительница сётакона.

Лоликонщик – любитель лоликона.

Сейю/сэйю (яп. 声優 [se-i-yu]) – актёры озвучивания в Японии. К ним предъявляются высокие требования, не только к голосу и актёрскому таланту, но и внешности и поведению на людях. Сейю играют персонажей в аниме и радиопостановках, поют от их имени песни, озвучивают игры и т. п.

Иногда профессию сейю получают айдолы (яп. アイドル [a-i-do-ru], англ. Idol) – молодые азиатские артисты, бывают в аниме-контенте.

Мангу рисуют мангаки (яп. 漫画家 [ma-n-ga-ka]) – слово составлено из кандзей манга (漫画) и ка, (家 специалист) передающего уважительное отношение.

В Японии существует такое явление, как вокалоиды. Вокалоид (англ. Vocaloid) – программное обеспечение японской фирмы Ямаха, которое на основе введённого текста и ритмики чтения генерирует мелодию, появилось в 1999 г. В 2007 г. выпустили вторую версию программы, 7 августа 2008 года появилась Хацуне Мику (яп. 初音ミク [ha-tsu-ne mi-ku]) – созданная в маркетинговых целях виртуальная певица, которая могла исполнять написанные в программе песни.

В скором времени она завоевала популярность – возможность делать песни в программе, которые будет исполнять настоящая аниме-тян, привлекло множество людей. Мику была не первым вокалоидом, но яркая внешность и удачное время сделали её самой знаменитой, а название программы перешло на всех виртуальных певиц и певцов, которых часто изображают в наушниках.

Существует специальная программа для простого создания анимации по вокалоидам, Miku, Miku Dance, она очень популярна, приписка у видео [MMD], означает что анимации сделаны в этой программе, на рисунке 2.8 приведена обложка MMD.



Рисунок 2.8 – Обложка MMD в стиле Фаргуса, с Хацунэ Мику

Лексика, описывающая жанры аниме-контента

Каждая манга, аниме, раннобе или видеоигра выстроена на сеттинге (англ. Setting, помещение, установка), мире, в котором происходит действие и правилах его существования.

Мангу и аниме, как и любое другое культурное явление, делят по жанрам. Еженедельные журналы собирают в себе главы манг, ориентированных на определённую возрастную-половую аудиторию:

Кодомо – (яп. 子供 [ko do-mo] – ребёнок) – истории для детей, лет до 12.

Сёдзё – (яп. 少女 [syo: dsyo:] – девочка/девушка) – истории для девочек до 18 лет.

Дзёсей – (яп. 女性 [dzyo: se-i] – молодая женщина) – истории для девушек старше 18 лет.

Сёнен – (яп. 少年 [syo: ne-n] – мальчик) – это одновременно и возрастной ориентир: истории для парней от 12 до 18 лет; и жанр, описывающий героические истории про приключения, дружбу.

Сейнен – (яп. 青年 [se-i ne-n] – молодой мужчина) – истории для парней старше 18 лет.

Манга и аниме, делится на множество жанров, часть из которых можно назвать не жанрами, а отличительными особенностями сеттинга: вампиры, школа, полиция, самураи, готовка. Среди них можно выделить специфично-анимешные:

Гарем/гаремник (яп. ハーレム [ha:-re-mu]) – истории про то как главного героя окружают персонажи, не менее двух, которые могут завязать с ним роман.

Меха (яп. メカ [me-ka] от англ. mechanism – механизм) – истории, основным атрибутом которых являются огромные боевые человекоподобные роботы.

Этти/эччи (яп. エッチ [e-tti], англ. h) – эротика, не являющаяся порнографией, является составляющей множества жанров, может быть целью создания тайтла или же второстепенными моментами.

Специфически-аниме жанры включают в себя следующие наименования.

Исекай (яп. 異世界 [i-se-ka-i] – другой/странный мир) – про персонажей, которые как-то попадают в другой мир с другими правилами. От названия произошло слово исекайнуться – попасть в другой мир, потеряв связь со своим.

Иясикей (яп. 癒し系 [i-ya-si-ke-i] – лечение) – позитивный жанр про мирный эскапизм в успокаивающе-уютной обстановке, поджанр слайсов. Считается успокаивающим жанром, который «излечивает мятёжную душу», отсюда пошло название.

Кайдзю (яп. 怪獣 [ka-I dzyu:] – странный зверь/монстр) – истории про огромных монстров, например, – фильмы про Годзиллу.

Махо-сёдзё (яп. 魔法少女 [ma-ho: syo:-dzyo], девочка-волшебница) – истории про девочек, обладающих волшебной силой и вместе с подругами сражающихся со злом. Подвид токусацу, можно назвать женским вариантом сенёна как жанра. Также, махо-сёдзё – это девочка-волшебница как персонаж.

Слайс (англ. slice of life – кусочек жизни) – про уютную повседневную жизнь группы людей без глобального развития сюжета.

Спокон (яп. スポ根 = スポーツ [su-po-tsu] – спорт + 根性 [ko-n-dzyo:] – сила воли) – жанр, рассказывающий о спортивных достижениях, карьере, победах, поражениях и т. п.

Токусацу (яп. 特撮 [to-ku sa-tsu] – спецэффекты) – истории о супергероях в странных костюмах, которые сражаются с силами зла. Японская супергероика.

Хентай (яп. 変態 [ne-n-ta-i] – извращение) – порнография, печатается в сейнен и дзёсей журналах, кроме того обладает множеством подкатегорий, по которым тоже печатаются свои журналы:

– гуру (яп. グロ [gu-ro]) – просто анимэ/манга с расчленёнкой, но без хентая;

– лоликон (яп. ロリコン [lo-li-ko-n] – хентай с лолями;

– сётакон/шотакон (яп. ショタコン [syo-ta-ko-n] – хентай с шотами;

– тентакли (лат. Tentacles, щупальца) – жанр хентая с щупальцами осьминогов или всяких монстров, придуман для обхода японской цензуры. Также тентаклями называются собственно щупальца;

– эрогуро (яп. エログロ [e-ro-gu-ro]) – хентай или этти с расчленёнкой и прочими отвратительными вещами;

– юри (яп. 百合 [yu-i-ri] – лилия) – хентай или этти о однополой женской любви;

– яой (яп. やおい [ya-o-i]) – хентай или этти о однополой мужской любви.

Большая часть названных жанров не распространена в русской культуре, поэтому ёмких названий для них нет, исключения: «гаремник» и «токусацу». Первое, производное от слова «гарем», заимствованно из арабского языка в

русский, и в английский, из последнего в японский, получив второе значение как жанр, в котором на одного персонажа романтически претендуют несколько других. Аналогично в лексике анимешников появилось второе значение слов «гарем» и «гаремник», которые стали использоваться и вне аниме.

Слово «супергероика», появившееся в русском языке с распространением американских комиксов, точно характеризует произведения жанра токусацу, но ассоциируется с американскими супергероями, поэтому для японских произведений подобного толка было заимствовано японское же слово.

Лексика, описывающая архетипы и персонажей в аниме-культуре.

Следует упомянуть японские хонорифики – именные суффиксы, показывающие отношение говорящего к собеседнику. Используемые в японском языке повсеместно, они лаконично показывают субординационные взаимоотношения героев и часто являются инструментом повествования. В русском языке такого нет, а поэтому все подобные суффиксы транслитерировались напрямую, что позволило не только сохранить смыслы, но и добавить текстам «японскости».

Тян (яп. [tya-n]) – в русском языке эта морфема стала аналогом слова «девушка», или же суффиксом, определяющим пол, который можно добавить к любому слову (грузовик-тян, СССР-тян).

Слово «тян» породило несколько выражений:

– «есть одна тян», про какую-то конкретную девушку. Аббревиатура ЕОТ, сократили до фамилии Еотова;

– тян не нужны, ТНН.

Кун (яп. [ku-n]) – в русском языке эта морфема стала аналогом слова «парень», как в функции суффикса, так и в качестве отдельного слова (художник-кун).

Оба суффикса удачно попали в язык, они, как и получившиеся из них отдельные слова закрепились в лексике не только анимешников.

Сан (яп. さん [sa-n]) – суффикс, показывающий уважение собеседника, используется при общении между равными по возрасту и положению в обществе людьми. Региональный кансайский вариант: «хан».

Сама (яп. 様 [sa-ma]) – суффикс, обозначающий крайнюю степень уважения, усиление суффикса -сан.

Доно (яп. 殿 [do-no]) – аналог суффикса -сама для военных.

Сенсей (яп. 先生 [se-n-se-i]) – одновременно и суффикс, и существительное, обозначает преподавателя, врача или адвоката.

Иерархия в японском обществе также определяется следующими терминами:

– семпай/Сенпай (яп. 先輩 [se-m-pai] – стоящий впереди) – наставник, человек, который достиг чего-то и сопровождает новичков. Корейское название семпая – сонбэ (кор. 선배 [sǒnbae]);

– кохай (яп. 先後 [ko-ha-i] – стоящий позади) – неопытный новичок в каком-то деле, обычно ведомый семпаем. Корейское название – Хубэ (후배 [hubae]).

Все аниме-типажи можно подразделить на поведенческие и основанные на внешности – первые отличаются именно поведением, внешность хоть и типичная, но не определяющая архетип, а у вторых внешность определяет содержание.

Лексика, описывающая поведенческие типажи в аниме

ОЯШ – обычный японский школьник. Аббревиатура, используется для того, чтобы показать, что истории рассказывает про шаблонного героя школьного возраста, будь то комедия, романтика, исекай, и т. п.

Ояш обладает типичной усреднённой внешностью; очень правильным мягким, уступчивым и неинициативным характером; исходящим из него поведением. Частный женский случай ояша – махо-сёдзэ.

Аники (яп. 兄貴 [a-ni-ki] – брат, братан) – напарник или побратим.

Накама (яп. 仲間 [na-ka-ma] – компания) – соратник, соратники.

Генки (яп. 元気 [ge-n-ki] – здоровый) – жизнерадостный гиперактивный оптимист.

Ямато-надэсико (яп. 大和撫子 [ya-ma-to na-de-si-ko] – японская гвоздика) – патриархальный идеал женщины в традиционном японском обществе, девушка/женщина верная, покорная, женственная, сильная характером и мудрая, хорошая мать, в то же время грациозная и хрупкая.

Гайдзин (яп. 外人, [га-и-дзи-н] – посторонний) – неяпонец.

Вайфу (яп. ワイフ, [wa-i-fu], от англ. wife — жена) – некий женский персонаж (можно и ирл), который сильно нравится говорящему.

Хентайные типажи, понятия часто используются в фанфиках:

– уке/укэ – пассивный персонаж хентайного произведения;

– семе – активный персонаж хентайного произведения.

Также существует спектр типажей/архетипов, чьё название оканчивается на -дере (яп. デレデレ [de-re de-re] – любящий, заботливый, влюблённый). Добавляя к описательным словам дере, можно определить несколько десятков характеров, проявляющихся в романтических ситуациях. Часто под дере подразумевают девушку, но ограничения на пол персонажа нет. В лексике русскоязычных анимешников закрепилось 4 дере-архетипа:

Дандере (яп. 黙り [da-n-ma-ri], молчаливый + デレデレ) – стеснительный персонаж, который не может нормально общаться с объектом любви из-за сильной застенчивости.

Кудере (англ. cool, холод + デレデレ) – тип холодный, молчаливый, неэмоциональный, любит спокойно и незаметно, зачастую ямато-надэсико.

Цундере/тсундере (яп. ツンデレ [tsu-n tsu-n] – высокомерие, раздражённость, хамство + デレデレ) – постоянная смена отношения к объекту любви от холодного, закрытого и хамоватого до сентиментального и любящего. Перепады настроения вызваны желанием цундере скрыть факт любви от его объекта. Цундерить – вести себя как цундере.

Яндере (яп. 病んでる [ya-n-de-u] – психическое расстройство + デレデレ) – психически неуравновешенный характер, персонаж держится за любовь как за смысл жизни. Подвид – янгире (яп. 病ん [ya-n] – психическое расстройство + 切れる [ki-re-ru] – терять самообладание) – яндере, у которых нет романтической привязанности, но есть какая-либо одержимость.

Лексика, описывающая аниме-типажи по внешности.

Бисёнэн (яп. 美少年 [bi-syo-ne-n] – красивый парень) – женственный парень, красивый и утончённый. Часто их сейю – девушки.

Бисёдзё (яп. 美少女 [bi-syo-dzyo], красивая девушка) – женский аналог бисёнэна, красивая и миловидная девушка, часто главная героиня сёдзё-манги.

Гяру (яп. ギャル [gya-ru], англ. girl – девушка) – молодёжная, контркультурная ямато-нандесико, субкультура, в которой модники с загаром и блондистой причёской, стремятся к западной культуре.

Лоли/лолька (яп. ロリ [lo-li]) – маленькая девочка по внешности, вне зависимости от реального возраста. Если она старше «возраста согласия», то её называют легальной лоли.

Шота/Сёта (яп. ショタ [syo-ta]) – маленький мальчик.

Меганекко (яп. 眼鏡っ娘 [me-ga-ne-kko] – девушка в очках) Очки могут использоваться как деталь внешности, описывающая характер героини, или по прямому назначению. Слово произошло от мегане (яп. 眼鏡 [me-ga-ne]) – очки, поэтому такую девушку могут называть мегане-тян.

Мейдочка/Мейдо (яп. メイド [me-i-do], англ. maid – горничная) – девушки, которые носят одежду, подобную одежде европейских горничных; существуют мейд-кафе, где официантки одеты в наряды горничных.

Моз (яп. 萌え [mo-e] – росток) – милые беззащитные, зачастую неуклюжие, стеснительные персонажи аниме, часто подразумеваются девушки. Могут обладать аксессуарами, повышающими степень моз, будь то очки, бантик, косички.

Также существует моз-антропоморфизм – изображение чего-нибудь: персонажа, существа, предмета, общности или явления как моз-персонажа. Еда, телефоны, плееры, компании, консоли, страны, и т. п. – всё можно подвергнуть омоэизации, получив нового аниме-персонажа: мухомор-тян, плеер-тян, Википедия-тян. Пример омоэизации – Хацуне Мику, очеловечивание голосового синтезатора от Ямахи.

Чибики/Чиби (Яп. ちび [ti-bi]) – стиль изображения персонажей в аниме, манге и играх: непропорционально большая голова и крупные глаза, схематичные конечности. Используется, для придания комичности, или же на постоянной основе для большей выразительности, к примеру, в ёнкамах.

Следующие типажи отталкиваются от сверхъестественности – перечислены тут нелюди и те, кто с ними общается.

Ёкай (яп. 妖怪 [yo:-ka-i]) – собирательный образ для всех сверхъестественных существ в японской мифологии, слово пришло в 8 веке из Китая. Ёкаи не обязательно плохие или хорошие – это просто нечто непонятное, диковинное и нереальное, русский аналог – нечистая сила, к примеру домовые, банники, лешие и т. п. Ёкаев великое множество, они делятся по типу, виду, опасности, действию и многому другому. В аниме-лексике Рунета используются наименования некоторых, популярных в массовой культуре, ёкаев.

Ками (яп. 神 [ka-mi] – бог) – божества в синтоизме, духовная сущность.

Каппа (яп. 河童 [ka-ppa] – речное дитя) – аналог водяного, среднее между человекообразными лягушкой и черепахой, к человеку невраждебен, любит огурцы.

Кицунэ/Китсунэ (яп. 狐 [ki-tsu-ne] – лиса) – человек с лисьими ушами и хвостом. Также в мифологии Японии существует девятихвостая лиса, это обыгрывается в некоторых аниме.

Мико (яп. 巫女 [mi-ko]) – японская служительница синтоистского храма. Сама по себе ёкаем не является, но в массовой культуре часто с ними связана –

представлена как героиня, которая защищает простых людей от ёкаев. Иногда мико сама ёкай с сверхъестественными силами.

Некомими (яп. 猫耳 [ne-ko mi-mi] – кошачьи уши) или Неко (яп. 猫 [ne-ko] – кот, кошка) – персонаж-человек с кошачьим ушами и хвостом. В русском языке прижились кошкодевочка или неко-тян. Также существует нэкомата (яп. 猫また [ne-ko-ma-ta]) – двуххвостый кот-ёкай.

Они (яп. 鬼 [o-ni] – чёрт/демон) – японский аналог чёрта, беса или демона.

Тануки (яп. 狸 [ta-nu-ki]), ещё оборотень, енотовидные собаки, символизирующие счастье и благополучие.

Тенгу (яп. 天狗 [te-n-gu]) – крылатое человекообразное существо с огромной силой, иногда является смесью человека и птицы. Очень длинноносы.

Шинигами/Синигами (яп. 死神 [si-ni-ga-mi]) – бог смерти, её воплощение в персонаже как некоем живом существе.

Лексика, описывающая аниме-игры.

В Японии зародились некоторые игровые жанры, часть из которых стала весьма популярна в остальном мире, а часть осталась уделом энтузиастов и у мейнстримно хардкорных геймеров вызывает удивление или иронию.

Формат визуальных новелл уже упоминался в параграфе о типах подачи аниме-контента. И это именно формат-подачи аниме-контента – ВН часто не называют играми и выбор глагола – играют в ВН или читают, весьма субъективен, зависит и от обсуждаемой ВН, и от личности геймера.

Сюжет визуальных новелл обладает несколькими концовками, к которым игрок приходит, сделав правильные выборы в диалогах. К этим концовкам ведут ветви отдельных персонажей, или, как их чаще называют, руты. Рут (англ. root – «корень») – ветвь сюжета, посвящённая персонажу и часто заканчивающаяся, его эмоциональным раскрытием.

У ВН есть свои жанры, которые как повторяют названия жанров аниме-контента, так и получают свои названия. ВН не обязательно должны состоять лишь из текста, иногда там есть полноценный игровой процесс, от миниигр и

головоломок до стратегий и шутеров. Нет какой-то точной грани, которая отделяет визуальную новеллу от игры другого жанра, в которой сюжет подаётся в формате ВН – всё решается интуитивно, в каждом отдельном случае каждым отдельным игроком.

Визуальные новеллы – создаются в основном в Японии. Также часто бывают додзинси-новеллы, разработанные одиночками или небольшими командами.

Симуляторы свиданий или дейт-сим (англ. date simulator – симулятор свиданий) – ВН, иногда с мини-играми и геймплейными элементами, цель прохождения – добиться взаимности выбранного избранника.

Женский вариант дейт-сима – отоме-игра (яп. 乙女ゲーム [o-to-me ge-mu] – игра для девушек) – симулятор свиданий для девушек, в котором гарем героини состоит, в основном, из бисенёнов.

Эроге (яп. エロゲ [er-o-ge]) – визуальная новелла, в которой есть этти как элемент некоторых сюжетных эпизодов.

Нукигэ (яп. ヌキゲ [nu-ki-ge]) – визуальная новелла, которая основана на хентае, эротические и порнографические сцены – это ключевая цель создания ВН.

Уцугэ (яп. 鬱ゲー [u-tsu-ge] – депрессивная игра) – ВН, вводящие читателя в состояние глубокой печали, в том числе и смертями главных героев.

Накигэ (яп. 泣きゲ [na-ki-ge] – плачущая игра) – трагичные ВН с упором на переживания читателя над судьбами героев. В отличие от уцуге тут может быть счастливый конец, у персонажей всё складывается более-менее хорошо. Но часто бывают и смешанные, уцуге/накиге новеллы.

Мозгэ (яп. 萌えゲ [mo-e-ge] – мозшная игра) – мозэ-игры с мозэ-персонажами.

Можно заметить, что наименования всех вышеприведённых жанров оканчивались на гэ (ゲ), начальный слог японского слова «игра», который отличает жанры визуальных новелл от жанров аниме и манги.

Кроме визуальных новелл среди японских игр есть даммаку-шутеры. Даммаку (яп. 弹幕 [da-n-ma-ku] – огневая занавеса, заградительный огонь):

– жанр японских игр, поджанр скроллшутеров, особенность которых в уклонении от комплексных шаблонных атак, содержащих от нескольких десятков до сотен пуль и образующих на экране сложные узоры (рисунок 2.9);

– вражеские снаряды, часто магического толка, в даммаку-шутерах.

JRPG/ДЖРПГ (англ. Japanese Role-Playing Game – японская ролевая игра) – особый поджанр компьютерной ролевой игры с чертами, которые присущи только ей – с упором на прописанный сюжет и персонажей с линейным развитием истории, слабым отыгрышем роли, пошаговой или приближённой к ней боевой системой на отдельном экране/поле.

Патинко/пачинко (яп. パチンコ [pa-ti-n-ko]) – японские игровые автоматы для азартной игры на аналог денег, бывают в цифровой форме.



Рисунок 2.9 – Скриншот из даммаку-шутера TouHou Makuka Sai ~ Fantastic Danmaku Festival (Starship Studio, 2018)

Гача (яп. ガチャ [ga-tya]) – азартная механика множества виртуальных игр, основанная на японских автоматах с сюрпризами, гасяпонами (яп. ガシヤ

ポン [ga-sya-ppo-n]) – игрушки в капсулах, которые становятся коллекционными предметами. Виртуальная гача-механика очень похожа на автомат – существует пул объектов разной редкости, они с определённым шансом (чем объект реже и ценнее, тем шанс меньше) выпадает при каждой попытке.

Эта механика стала основной для множества игр, чей основной игровой процесс может быть самым разным, с возможностью коллекционирования разных по редкости предметов, будь то шутеры (оружие и его раскраски), гонки (машины и их раскраски, в том числе и итаси), экшены (персонажи, костюмы, оружие) и т. п. Сюжет таких игр часто подаётся через ВН-вставки – это дёшево и наглядно.

Вывод по главе 2

Изучение слов и выражений, которые используют геймеры, показало, что таковых очень много, они описывают самые разные понятия из мира видеоигр. Среди них есть и фразеологизмы, и прилагательные и глаголы и существительные, в целом лексика самодостаточна и позволяет точно понимать, что именно говорит собеседник.

Язык геймеров – активно развивающаяся динамическая система, что обусловлено необычайно быстрым прогрессом компьютерных и видеоигровых технологий. Вследствие глобальной популяризации видеоигр, жаргон геймеров стал неотъемлемой частью как молодёжного жаргона в целом, так и жаргона Рунета.

Немалая часть из них заимствована из английского языка, что объясняется его международной популярностью: все игры переводятся в первую очередь английский, да и большая часть интернета, включая и те места где обсуждается игровая индустрия, так или иначе говорит на английском, русский язык в данном случае является языком-реципиентом.

В свою очередь анимешники заимствовали свою лексику из японского языка и столкнулись с проблемой передачи её фонетики средствами кириллицы. Аниме-сленг пришёл в Россию через японские аниме и мангу, первоначально переводимые с английского языка. Из-за этого возникли 2 системы

транскрипции японской фонетики, система Поливанова и система Хэпбёрна, и на данный момент многие слова из аниме-лексикона используются в нескольких вариантах, включая средние между двумя системами.

Всего было изучено 602 единицы лексики: 375 по игровой индустрии, 168 по аниме-индустрии и 59 используемых гиками в целом. Это позволило выявить общие закономерности её появления в русском языке, особенности изменения как русских слов, так и заимствованных.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Всего в работе было изучено 602 единиц лексики гиков, использующихся в общении между собой (таблица 3.1). Из них:

- 59 лексические единицы присущи речи гиков в целом;
- 375 лексических единиц, связанных с видеоиграми;
- 168 лексических единиц, описывающих аниме-сущности.

Таблица 3.1 – Классификация изученных лексических единиц

Источник лексики	Лексика гиков	Лексика геймеров	Лексика анимешников
Категории лексики	3	4	5
1			
Всего	59	375	168
Существительные	53	230	130
Прилагательные	1	22	3
Глаголы	1	36	6
Выражения		55	15
Аббревиатуры	4	32	7
Частицы			7

Выражения так или иначе знакомые всем гикам делятся на две группы: описывающие какие-то общие занятия фанатов, будь то переводы, собрания, творчество; или же названия определённых групп фанатов.

Из диаграммы на рисунке 3.1 видно, что почти 2/3 изученной лексики (62 %) взято из жаргона геймеров.



Рисунок 3.1 – Диаграмма сфер применения изученной лексики

Объясняется это тем, что игровая индустрия очень масштабна, она породила множество прежде не существовавших явлений, произведений, паттернов поведения, создала новое направление в искусстве и развлечениях. Игр великое множество, они отличаются особым процессом взаимодействия со зрителем, разнообразием жанров видеоигр, игровых механик и т. п.

Также геймеры часто общаются во время игры, им требуется передавать информацию точно и сжато, поэтому их речь обильна сокращениями аббревиатурами, разнящимися от жанра к жанру.

На диаграмме, изображённой на рисунке 3.2, отображена классификация лексики геймеров, видно, что почти 2 трети (61 %) изученного – существительные, обозначающие какие-то явления. Немалая их часть отглаголенные, ибо множество слов изучаемой лексики так или иначе обозначает какие-то действия, что исходит из самой природы видеоигры как программы, с которой игрок ак-

тивно взаимодействует напрямую. Игра в видеоигру – активное действие, во время которого игрок, выступая в роли актора постоянно принимает те или иные решения, взаимодействуя с игровыми механиками.



Рисунок 3.2 – Лексика любителей видеоигр

На диаграмме, изображённой на рисунке 3.3, отображена классификация лексики поклонников аниме. Существительные в данном материале составляют более 3/4 материала (77 %), объясняется это тем, что в отличие от видеоигр просмотр аниме или чтение манги – событие пассивные, анимешник принимает роль наблюдателя.

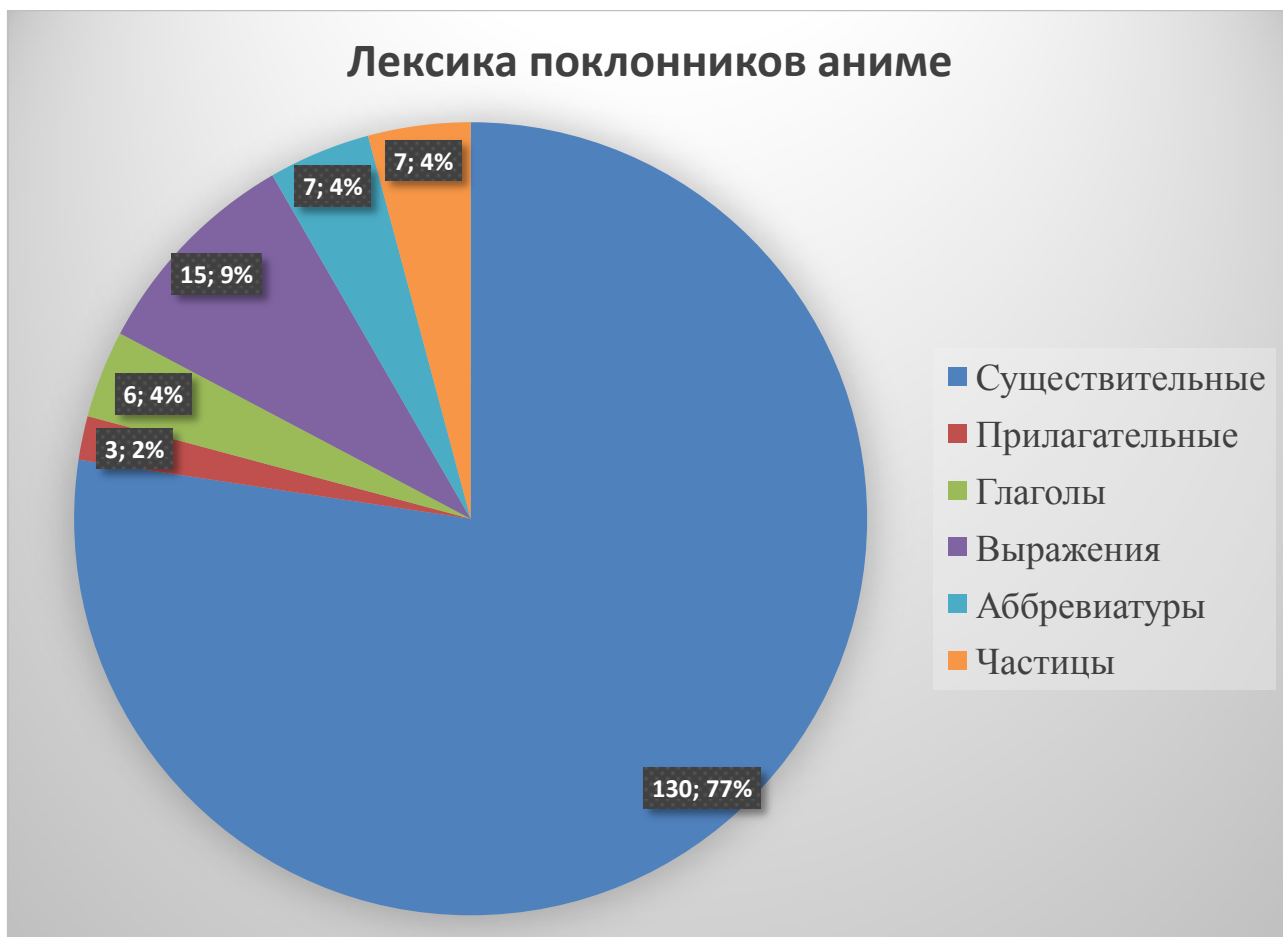


Рисунок 3.3 – Лексика поклонников аниме

Используемые в речи геймеров и анимешников слова получены разными способами, часто это заимствования из других языков, использование слов русского языка, создание русскоязычных неологизмов.

В гиковском сленге много слов, заимствованных из других языков. Они тоже подвергаются аббревиации, сложению основ и другим видам словообразования, но прежде они так или иначе заимствуются из языка-источника. Немалая часть таких слов является безэквивалентной лексикой: иясикей (успокаивающие эскапистские произведения), геймпад (игровой пульт), олдсукльность (особое свойство игры), баг (ошибка в программном обеспечении) и т. д.

Способы заимствования слов:

– транслитерация – передача на уровне графем, зачастую латинских, встречается в подавляющем большинстве случаев вне зависимости от языка источника: Дарк соулс (Dark Souls), многие аббревиатуры (ММОРПГ, НПЦ, ГГ,

НЕС, ДЛС/ДЛЦ). Следует отметить, что англоязычные аббревиатуры часто пишутся кириллицей, вследствие чего перестают быть аббревиатурами;

– транскрипция – передача на уровне фонем: шутер (Shooter), батроаль (Battle royale), ваншот (One shot) и т. п. Подавляющая часть таких заимствований получена из японского языка. (так как японские алфавиты знают немногие);

– калькирование, буквальный/дословный перевод: выживач, песочница, шифты, курки, затекстурье, враги-губки и т. п.;

– полукалькирование, буквальный перевод части слова: фандаб, фансаб.

В целом изучаемая лексика гиков получена путём создания жаргонных (игровых, анимешных, гиковских) неологизмов, которые создаются следующими словообразовательными способами:

– морфологическим, с использованием словообразовательных ресурсов:

1) суффиксальное словообразование: стрелялка, гоночка, драчка; клинер, тайпер (работающие с комиксами); зельдоид, соулсид, дьяблоид (похожий на);

2) префиксальное словообразование: рескин (изменение внешнего вида), дебаф (отрицательный эффект), обкаст (эффект каста), облутать (обшарить, общупать);

3) префиксально-суффиксальное словообразование: поюзанный (тот, которым попользовались); оказуаливание (облегчение, упрощение);

4) сложение слов:

а) сложение целых слов: кошкодевочка (кошка+девочка), багофича (баг+фича), восьмибитка и шестнадцатибитка (8 bit и 16 bit);

б) сложение частей слов: графодрочер;

в) сложение начальных букв слов, аббревиация: ИРЛ (англ. in real life – в реальной жизни), Нпц (англ. non-player character – неиграбельный персонаж), Готи (англ. Game of the Year (GOTY) – игра года), ояш (обычный японский школьник), ЕОТ (есть одна тян).

– лексико-синтаксическим: подпивас (играет под пивас), игродел (игру

делает), градостроительный (строить город), олдскулный (англ. Old School – старая школа), пермасмерть (перманентная смерть).

– морфолого-синтаксическим: кавай (милый), подушка-обнимашка, летсплей (англ. let's play – давайте поиграем), хардкор.

– лексико-семантическим:

1) придание нового смысла существующим в русском языке словам: рак (неправильно играющий), потраченный (очень некачественный), рогалик (жанр игры), плейка (игровая консоль);

2) создание новых жаргонных лексических единиц: распрыжка (прыжок с помощью взрывной волны), графон (картинка в игре), затекстурье, Зызка (игровая консоль), няшность, кавайность.

Эти приёмы позволили использовать в речи геймеров и анимешников множество разных слов, гибко их изменять для лучшего описания тех или иных ситуаций.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

- 1 Английские заимствования в современном компьютерном сленге [Электронный ресурс] // Researcher.Ru: офиц. сайт. – Режим доступа : http://www.researcher.ru/practice/issl_work/sh1553/kurs2_000/kurs_2000-2-12.html. – 03.06.2021.
- 2 Андреас, П. М., Альфредов К. И. Организационная коммуникация / П. М. Андреас, К. И. Альфредов. Структуры и практики. – М. : Гуманитарный центр, 2013. – 440 с.
- 3 Барлас, Т. В., Головина А. П. Влияние видеоигр на индивидуально-психологические особенности геймеров / Т. В. Барлас, Головина А. П. // Вестник Московского государственного лингвистического университета. Образование и педагогические науки. – 2011. – № 622. – С. 99-110.
- 4 Береговская, Э. М. Молодежный сленг: формирование и функционирование / Э. М. Береговская // Вопросы языкознания. – 1996. – № 3. – С. 32-41.
- 5 Богданова, К. В. Англоязычный дискурс ролевых видеоигр: интертекстуальный аспект / К. В. Богданова // Rhema. Рема. – 2017. – № 2. – С. 27-40.
- 6 Бойко, Б.Л. Молодёжный жаргон как отражение взаимодействия субкультур / Б.Л. Бойко // Встречи этнических культур в зеркале языка: В сопоставительном лингвокультурном аспекте. – М., 2002. – С. 352-361.
- 7 Бондалетов, В.Д. В. И. Даль и тайные языки в России / В. Д. Бондалетов. – М.: Флинта, Наука, 2004. – 456 с.
- 8 Бонч-Осмоловская, Т. Б., Федин С. Н., Орлов С. А. Занимательная риторика Раймона Кено /, Т. Б. Бонч-Осмоловская, С. Н. Федин, С. А. Орлов. – М. : Либроком, 2009. – 256 с.
- 9 Борисова, Е. Г. Современный молодежный жаргон / Е. Г. Борисова // Русская речь. – 2006. – № 5. – С. 365.
- 10 Вахитов, С. И. Карточная терминология и жаргон XIX века / С. И. Вахитов. – М. : А ТЕМП, 2007. – 304 с.

- 11 Вдовиченко, С. С. Речевой портрет языковой личности игрока в DotA2 / С. С. Вдовиченко // Научный диалог – 2016. – № 2. – С. 9-20;
- 12 Ветушинский, А. С., Галанина Е. В. Онтология видеоигр: объекты, миры и среда /, А. С. Ветушинский, Е. В. Галанина // Философия и культура. – 2016. – №. 11. – С. 1511-1516.
- 13 Виноградов, Д. И. Жаргонизмы в языке современной российской прессы / Д. И. Виноградов – М. : LAP Lambert Academic Publishing, 2013. – 80 с.
- 14 Виноградова Н. В. Русский компьютерный сленг / Н. В. Виноградова // Энергия: экономика, техника, экология. – 2003. – №. 9. – С. 65-68.
- 15 Гребенникова, О. В. Подростковая субкультура: геймеры и проблема их самоактуализации / О. В. Гребенникова // Психология субкультуры: феноменология и современные тенденции развития. – 2019. – С. 189-193.
- 16 Гусейнов, Г. О. Другие языки. Заметки к антропологии русского интернета: особенности языка и литературы сетевых людей [Электронный ресурс] // Новое литературное обозрение : офиц. сайт. – Режим доступа : <http://nlo.magazine.ru/dog/tual/main8.html>. – 03.06.2021.
- 17 Дешериев, Ю. Д. Социальная лингвистика. К основам общей теории / Ю. Д. Дешериев. – М. : Editorial URSS, 2019. – 384 с.
- 18 Дускаева, Л. Р. Язык сети Интернет Стилистический энциклопедический словарь русского языка / Л. Р. Дускаева под ред. М. Н. Кожинной. – М. : Флинта, 2003. – 651 с.
- 19 Елистратов, В. С. Арго и культура / В. С. Елистратов. – М. : Издательство МГУ, 2015. – 232 с.
- 20 Елистратов, В. С. Нейминг. Искусство называть / В. С. Елистратов. – М. : Омега-Л, 2012. – 304 с.
- 21 Ермакова, Е. В. Жаргонизмы в речи современного подростка / Е. В. Ермакова // молодая филология. – Пермь, 2002. – С. 133-134.
- 22 Каланов, Н. А. Словарь морского жаргона / Н. А. Каланов. – М. : Моркнига, 2011. – 440 с.

- 23 Калинин, А. Ю. Англо-русский и русско-английский словарь сленга English-Russian and Russian-English Dictionary of Slang / А. Ю. Калинин. – М. : Живой язык, 2012. – 224 с.
- 24 Камчатнов, А. М, Введение в языкознание / А. М. Камчатнов. – М. : Флинта, Наука, 2006. – 232 с.
- 25 Кобцева, С. Е. Мамонова, Е. Ю. Компьютерная игра World of Warcraft: интерактивная и интерпретативная стратегии кибертекста / С. Е. Кобцева, Е. Ю. Мамонова // Филологические науки. Вопросы теории и практики – 2016. – №5. С. 28-32.
- 26 Ковшова, М. У. Семантика и прагматика эвфемизмов / М. У. Ковшова. – М.: Гнозис, 2007. – 320 с.
- 27 Козырь, Н. С., Астахов А. В. Индустрия видеоигр в современной отраслевой экономике / Н. С. Козырь, А. В. Астахов // Региональная экономика: теория и практика. – 2017. – Т. 15. – № 5 (440). – С. 953-966.
- 28 Костина, А. В. Интернет-сообщества. Что обсуждается в Интернете? От думеров - до фурри. От игнора - до троллинга / А. В. Костина. – М. : Либроком, 2011. – 176 с.
- 29 Костомаров, В. Г. Язык текущего момента. Понятие правильности / В. Г. Костомаров. – М. : Златоуст, 2018. - 974 с.
- 30 Красса, С. И. Эмотивная лексика русского аргю / С. И. Красса. – М. : LAP Lambert Academic Publishing, 2012. – 168 с.
- 31 Куликова, И. С. Теория языка. Введение в языкознание. – М. : САГА, Форум, 2009. – 64 с.
- 32 Лингвистический энциклопедический словарь / под ред. В.Н. Ярцева. – 2-е изд., доп. – М. : Большая рос.энцикл., 2002. – 709 с.
- 33 Липатов, А. Т. Сленг как проблема социолектики / А. Т. Липатов. – М. : Элпис, 2010. – 320 с.
- 34 Лисаченко, А. В. Маштакова, А. Р. Фанаты или пираты? / А. В. Лисаченко, А. Р. Маштакова //Russian Juridical Journal/Rossiiskij Juridiceskij Zurnal. – 2016. – Т. 108. – № 3. – С. 27-31.

- 35 Лихолитов, П. В. Компьютерный жаргон / П. В. Лихолитов // Русская речь. – 2017. – № 3. – С. 43.
- 36 Лукашанец, Е. Г. О лексике современного молодежного жаргона. Литературная норма в лексике и фразеологии / Е. Г. Лукашанец. – М., 1983. – 365 с.
- 37 Лукашанец, Е. Г. Словообразование в русском аргю / Е. Г. Лукашанец. – М.: LAP Lambert Academic Publishing, 2015. – 436 с.
- 38 Матвева, Т. А. Экспрессивность русского слова / Т. А. Матвеева. – М.: Palmarium Academic Publishing, 2013. – 180 с.
- 39 Мелконян, Н. И. К вопросу о способах образования компьютерного сленга / Н. И. Мелконян // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 2: Филология и искусствоведение. – 2012. – №. 1. – С. 211-214.
- 40 Ментельска, М. Фразеология в русском молодежном жаргоне / М. Ментельска. – М. : LAP Lambert Academic Publishing, 2013. – 144 с.
- 41 Мизюрина, Т. В. Определение и общие характеристики понятия «сленг», его роль в языке и культуре современной России [Электронный ресурс] / Т. В. Мизюрина // Вестник Челябинского государственного университета. – 2013. – № 1 (292). – Режим доступа : <http://cyberleninka.ru/article/n/opredelenie-i-obschie-harakteristiki-ponyatiya-sleng-ego-rol-v-yazyke-i-kulture-sovremennoy-rossii>. – 03.06.2021.
- 42 Михалев, А. Б. Общее языкознание. История языкознания. Путеводитель по лингвистике / А. Б. Михалеев. – М. : Флинта, Наука, 2018. – 240 с.
- 43 Мокиенко, В. М., Никитина, Т. Г. Большой словарь русских поговорок / В. М. Мокиенко, Т. Г. Никитина. – М. : Олма Медиа Групп, 2013. – 784 с.
- 44 Моника, М. Фразеология в русском молодежном жаргоне / М. Моника. – М.: LAP Lambert Academic Publishing, 2013. – 144 с.
- 45 Наер, Н. М., Чистяков Д. В. Жаргонизмы как явление вторичной номинации / Н. М. Наер, Д. В. Чистяков. – М. : LAP Lambert Academic Publishing, 2013. – 260 с.

- 46 Никитина, Т. Г. Ключевые концепты молодежной культуры. Тематический словарь сленга / Т. Г. Никитина. – М. : Дмитрий Буланин, 2013. – 864 с.
- 47 Петрова, Н. Е., Рацибурская Л. В. Язык современных СМИ. Средства речевой агрессии / Н. Е. Петрова. – М. : Флинта, 2011. – 160 с.
- 48 Потапова, Р. К. Новые информационные технологии и лингвистика. Учебное пособие / Р. К. Потапова. – М. : Ленанд, 2016. – 368 с.
- 49 Сальникова, Н. М. Индустрия компьютерных видеоигр как один из новейших сегментов рынка аудиовизуальной продукции в России / Н. М. Сальникова // Вестник университета. – 2014. – № 5. – С. 13-17.
- 50 Саяхова, Д. К. Лингвокультурная адаптация текста при переводе (на материале видеоигр) / Д. К. Саяхова // Казанский лингвистический журнал. – 2020. – Т. 3. – № 1.
- 51 Саяхова, Д. К., Фаткуллина Ф. Г. Лингвопрагматические особенности перевода видеоигр: fans' translation (fanlation) / Д. К. Саяхова, Ф. Г. Фаткуллина // Вестник Башкирского университета. – 2019. – Т. 24. – № 4. – С. 974-980.
- 52 Силков В. С. К вопросу о классификации геймерского аргю / В. С. Силков // Язык и культура – 2015. – С. 36-40.
- 53 Скребцова, Т. Г. Когнитивная лингвистика. Классические теории, новые подходы / Т. Г. Скребцова. – М.: Языки славянских культур, 2018. – 392 с.
- 54 Солганик, Г. Я. Основы лингвистики речи / Г. Я. Солганик. – М. : Издательство МГУ, 2010. – 128 с.
- 55 Стивен, П. И. Язык как инстинкт / П. И. Стивен. – М. : Либроком, Едиториал УРСС, 2009. – 456 с.
- 56 Тинасова, С. Г. Язык и межкультурная коммуникация. Учеб. пособие для, аспирантов и соискателей по специальности «Лингвистика и межкультур. коммуникация» / С. Г. Тинасова. – М. : Слово/Slovo , 2000. - 262 с.
- 57 Трофимова, Г. Н. Языковой вкус интернет-эпохи в России: Функционирование русского языка в Интернете: концептуально-сущностные доминанты / Г. Н. Трофимова. – М. : Изд-во РУДН, 2004. – 380 с.

- 58 Тхорик, В. И. Лингвокультурология и межкультурная коммуникация. учебное пособие для студентов высших учебных заведений / В. И. Тхорик. – М. : ГИС, 2015. – 258 с.
- 59 Фрик, Т. Б. Основы теории межкультурной коммуникации: учебное пособие / Т. Б. Фрик. – Томск : Томский политехнический университет, 2013. – 100 с.
- 60 Харлашкин, М. Н. Особенности дискурса видеоигр / М. Н. Харлашкин // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: лингвистика. – 2016. – № 1. – С. 92-98.
- 61 Хорошева, Н. В. О социальных «векторах» жаргонизации городской разговорной речи (экспериментально-статистическая модель) / Н.В. Хорошева // Лингвистическая ретроспектива, современность и перспектива города и деревни. – Пермь, 2007. – С. 182-188.
- 62 Часовский, П. В. Языковая личность геймера: психолингвистическая парадигма / П. В. Часовский // Вестник челябинского государственного университета – 2013. – № 37. – С. 110-112.
- 63 Черниховская, Н. О. Современные английские слова и выражения. + Сленг (+ CD-ROM) / Н. О. Черниховская. – М. : Эксмо, 2013. – 496 с.
- 64 Чернявская, В. Е. Лингвистика текста. Лингвистика дискурса. Учебное пособие / В. Е. Чернявская. – М. : Ленанд, 2018. – 200 с.
- 65 Чурилов, А. Патентная охрана в индустрии видеоигр через призму патентования программ для ЭВМ / А. Чурилов // Интеллектуальная собственность. Промышленная собственность. – 2020. – № 12. – С. 42-50.
- 66 Шитова, Л. Ф., Брускина Т. Л. English Idioms and Phrasal Verbs / Англо-русский словарь идиом и фразовых глаголов / Л. Ф. Шитова, Т. Л. Брускина. – М. : Антология, 2012. – 256 с.
- 67 Шрейер, Д. Кровь, пот и пиксели. Обратная сторона индустрии видеоигр / Д. Шейер. – Эксмо, 2021. – 368 с

68 Щербина В. Е. Язык геймеров как компонента молодёжного сленга / В. Е. Щербина // Филологические науки. Вопросы теории и практики – 2018. – № 3-2. – С. 395-398

69 Эйнсли, Р. Интернет. Притворись его знатоком / Р. Эйнсли. – СПб. : Амфора, 2001. – 112 с.

70 Ягелло М. А. Алиса в стране языка. Тем, кто хочет понять лингвистику / М. А. Ягелло. – М.: Едиториал УРСС, 2013. – 192 с.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Текст письма про «корованы», орфография и пунктуация оригинала сохранены

Здравствуйте. Я, Кирилл. Хотел бы чтобы вы сделали игру, 3Д-экшн суть такова... Пользователь может играть лесными эльфами, охраной дворца и злодеем. И если пользователь играет эльфами то эльфы в лесу, домики деревянные набигают солдаты дворца и злодеи. Можно грабить корованы... И эльфу раз лесные то сделать так что там густой лес... А движок можно поставить так что вдали деревья картинкой, когда подходишь они преобразовываются в 3-хмерные деревья. Можно покупать и т.п. возможности как в Daggerfall. И враги 3-хмерные тоже, и труп тоже 3д. Можно прыгать и т.п. Если играть за охрану дворца то надо слушаться командира, и защищать дворец от злого (имя я не придумал) и шпионов, партизанов эльфов, и ходит на набеги на когото из этих (эльфов, злого...). Ну а если за злого... то значит шпионы или партизаны эльфов иногда нападают, пользователь сам себе командир может делать что сам захочет прикажет своим войскам с ним самим напасть на дворец и пойдет в атаку. Всего в игре 4 зоны. Т.е. карта и на ней есть 4 зоны, 1 - зона людей (нейтрал), 2- зона императора (где дворец), 3-зона эльфов, 4 - зона злого... (в горах, там есть старый форт...)

Так же чтобы в игре могли не только убить но и отрубить руку и если пользователя не вылечат то он умрет, так же выколоть глаз но пользователь может не умереть а просто пол экрана не видеть, или достать или купить протез, если ногу тоже либо умрешь либо будешь ползать либо на коляске кататься, или самое хорошее... поставить протез. Сохранятся можно...

P.S. Я джва года хочу такую игру.