

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

Факультет филологический
Кафедра русского языка и речевой коммуникации
Направление подготовки 45.03.01 – Филология
Направленность (профиль) программы – «Отечественная филология»

ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ

И.о. зав. кафедрой

_____ А.В. Блохинская

«_____» _____ 2016 г.

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему: Язык геймеров как вид современного молодежного жаргона

Исполнитель

студент группы 297-об

Н.С. Мишкина

Руководитель

доцент, канд.филол.наук

А.В. Блохинская

Нормоконтроль

ассистент

А.С. Воронина

Благовещенск 2016

Министерство образования и науки Российской Федерации

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

АМУРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (ФГБОУ ВО «АмГУ»)

Факультет _____
Кафедра _____

ДОПУСТИТЬ К ЗАЩИТЕ
Зав. кафедрой

_____ И.О. Фамилия
подпись

«_____» _____ 20__ г.

ЗАДАНИЕ

К бакалаврской работе студента _____

1 Тема бакалаврской работы _____

(утверждено приказом от _____ № _____)

2 Срок сдачи студентом законченной работы _____

3 Исходные данные к бакалаврской работе: _____

4 Содержание бакалаврской работы (перечень подлежащий проработке вопросов):

5 Перечень материалов приложения: (наличие чертежей, таблиц графиков, схем, программных продуктов, иллюстрированного материала и т.п.) _____

6 Консультанты по бакалаврской работе (с указанием относящихся к ним разделов)

7 Дата выдачи задания _____

Руководитель бакалаврской работы _____
Фамилия, Имя, Отчество, ученая степень, ученое звание

Задание принял к исполнению (дата): _____
(подпись студента)

РЕФЕРАТ

Дипломная работа содержит 51 с., 2 приложения, 52 источника.

ЖАРГОН, СЛЕНГ, МОЛОДОЖНЫЙ ЖАРГОН, ЯЗЫК ИНТЕРНЕТА, ЯЗЫК ГЕЙМЕРОВ, СЛОВООБРАЗОВАНИЕ

Данная работа посвящена исследованию языковой специфики языка геймеров как вида современного молодежного жаргона.

Цель работы – изучить специфику языка геймеров как вида современного молодежного жаргона.

В ходе работы использовались следующие методы: описательный метод, метод наблюдения, метод классификации. Учитывая широкую сферу применения данной лексики, в качестве источников материала для исследования нами были использованы: различная справочная литература (справочники, словари жаргонной лексики, англо-русские словари), лексика из электронного словаря Ongab.ru и из переписок во внутриигровых чатах, а также электронные материалы из сети Интернет, в том числе геймерские сайты, форумы по выбранной игре «TERA: The Exiled Realm of Arborea», непосредственное общение с носителями жаргона геймеров.

Актуальность выбранной темы определяется малой изученностью данного материала в современном русском языке, отсутствием единой и последовательной классификации геймерского жаргона (в том числе по способам словообразования), а также нехваткой словарей и пособий, отражающих данную коммуникативную сферу.

Полученные данные могут быть использованы на занятиях по социолингвистике, лексикологии, современному русскому языку (раздел лексикологии, словообразования), а так же материал послужил для создания фрагмента толково-морфемно-словообразовательного словаря.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	5
1 Язык геймеров как вид современного молодежного жаргона	8
1.1 Жаргон как форма существования языка	8
1.2 Молодежный жаргон	12
1.3 Язык Интернета и его специфика	16
1.4 Язык геймеров как разновидность жаргона	19
1.4.1 Носители жаргона геймеров	22
1.4.2 Сфера использования жаргона геймеров	22
1.4.3 Функции языка геймеров	23
2 Языковая специфика жаргона геймеров (на примере игры TERA)	30
2.1 Происхождение лексики языка геймеров	30
2.2 Словообразование в языке геймеров	35
2.3 Стилистические особенности жаргона геймеров	40
Заключение	43
Библиографический список	47
Приложение А Толково-морфемно-словообразовательный словарь	52
Приложение Б Внутриигровые скриншоты из игры TERA	57

ВВЕДЕНИЕ

В настоящее время лексика русского языка постоянно находится в движении, видоизменяясь и подстраиваясь под нужды общества. Это обусловлено «технологизацией» как самого общества, так и языка. С течением времени в языке зарождаются и входят в употребление все новые и новые слова. Появляясь в виде различных жаргонизмов, эти слова в дальнейшем нередко становятся частью литературного языка. Основную роль в этом играет молодежь. Словообразование русской молодежи так же активно и динамично, как и ее интересы, увлечения и образ жизни. Этот процесс нельзя оставлять без внимания, поскольку словообразовательные процессы, протекающие в языке, малоизучены, а, следовательно, являются ценным материалом для лингвистов.

Вследствие все большего развития технологий, ни одна из сторон жизни не остается ими незатронутой. В числе прочих видов деятельности, привнесенных в нашу жизнь техническим прогрессом, нельзя не отметить видеоигры – одно из самых популярных хобби современной молодежи по всему миру. Видеоигры объединяют множество людей различных возрастов, профессий и национальностей. Сами себя поклонники видеоигр зовут «геймеры» – «игроки» в переводе с английского. За последнее время сформировалась целая субкультура геймеров, со своими ценностями, понятиями и, главное, со своим языком. Геймерский жаргон объединил в себе большое количество слов из различных языков, равно как и создал множество своей собственной лексики. Данный стремительно разрастающийся языковой пласт мы попробуем рассмотреть в данной работе.

Данная работа посвящена исследованию языковой специфики языка геймеров как вида современного молодежного жаргона.

Актуальность выбранной темы определяется малой изученностью данного материала в современном русском языке, отсутствием единой и последовательной классификации геймерского жаргона (в том числе по способам словообразования), а также нехваткой словарей и пособий, посвященных исследо-

ванию отражающих данную коммуникативную сферу.

Новизна данной работы обусловлена тем, что жаргон геймеров (как и любые языковые новообразования) малоизучен. К тому же, в данной работе жаргон геймеров рассматривается с точки зрения как общего сегмента геймерских жаргонизмов, так и жаргонизмов одной конкретной игры и ее аудитории.

Объектом исследования является жаргон геймеров в электронной сети Интернет.

Предметом исследования является языковая специфика жаргона геймеров как одной из разновидностей молодежного жаргона.

Основной **целью** данной работы является изучение языковой специфики языка геймеров как вида современного молодежного жаргона.

В ходе написания данной работы были поставлены следующие **задачи**:

1) рассмотреть понятия: «жаргон», «молодежный жаргон», «язык Интернета»;

2) рассмотреть понятие «язык геймеров», охарактеризовать его с точки зрения сферы употребления, носителей и функций;

3) проанализировать языковую специфику жаргона геймеров с точки зрения происхождения, стилистики, способов образования на примере игры «TERA: The Exiled Realm of Arborea»;

В ходе работы были использованы следующие **методы**:

– метод наблюдения (включенное наблюдение за общением носителей языка геймеров);

– метод классификации (классифицирование языка геймеров по способам словообразования);

– описательный метод (описание данных по теме).

Материалом исследования послужила различная справочная литература (справочники, словари жаргонной лексики, англо-русские словари), лексика из электронного словаря Ongab.ru и из переписок во внутриигровых чатах, а также электронные материалы из сети Интернет, в том числе геймерские сайты, форумы по выбранной игре «TERA: The Exiled Realm of Arborea», непосредствен-

ное общение с носителями жаргона геймеров.

Теоретической основой работы послужили исследования отечественных и зарубежных лингвистов по изучению жаргона (Э.М. Береговская, А.В. Суперанская, В.А. Хомяков, R.A. Spears) по изучению языка Интернета (Т.Ю. Виноградова, А.И. Акопов, Г.Н. Трофимова, Л.Ю. Иванов и др.); языка геймеров (П.А. Горшков, Н.В. Целепидис).

Теоретическая значимость работы заключается в расширении круга работ по изучению современных жаргонов, в том числе особенностей молодежного жаргона.

Практическая значимость работы: полученные данные могут быть использованы на занятиях по социолингвистике, лексикологии, современному русскому языку (раздел лексикологии, словообразования). Материал исследования послужил основанием для создания фрагмента толково-морфемно-словообразовательного словаря (приложение А).

Апробация работы. Основные положения и выводы по теме исследования обсуждались в рамках спецсеминара по русскому языку и были представлены на конференции: XXV научная конференция «День науки – 2016» – доклад на тему «Адаптация и функционирование иноязычной лексики в языке геймеров».

Структура работы: Введение; 2 главы; библиографический список, заключение; приложение А: толково-морфемно-словообразовательный словарь; приложение Б: скриншоты из геймерского внутриигрового чата и форума.

1 ЯЗЫК ГЕЙМЕРОВ КАК РАЗНОВИДНОСТЬ МОЛОДЕЖНОГО ЖАРГОНА

1.1 Жаргон как форма существования языка

Когда мы говорим «русский язык», «французский язык» или «китайский язык» мы представляем себе каждый из этих языков как некоторую, более или менее однородную субстанцию. Между тем, любой язык существует лишь как совокупность множества различных компонентов, зачастую достаточно сильно отличающихся друг от друга. Такими компонентами являются различные диалекты, разнообразные арготы и жаргоны, просторечие, литературный язык¹.

С точки зрения сферы употребления, лексику современного русского языка можно разделить на два основных пласта:

1) *общенародные слова, общенародная лексика* – это лексический базис, используемый всеми, кто говорит на русском языке. Он включает в себя слова, необходимые для выражения понятий, мыслей, чувств. Основная масса этих слов относится к литературному языку, устойчива и употребительна во всех стилях речи (вода, земля, ветер, книга, стол, алфавит, весна, обещание, начинать, красный, хороший, красиво, быстро и т.д.);

2) *слова, ограниченные в своем функционировании диалектной и социальной средой.*

Во-первых, это слова, которые присущи тем или иным территориальным говорам, диалектам (так называемые диалектизмы). Сфера их употребления ограничена географически.

Во-вторых, специальные, профессионально-терминологические образования (их употребление ограничено сферой профессиональной деятельности).

В-третьих, жаргонно-арготическая лексика (ограничена социальными, возрастными и прочими факторами, формирующими социальные группы)².

Рассмотрим эти понятия более подробно.

¹ Мусорин А.Ю. Основы науки о языке. Новосибирск, 2004. С. 19.

² Рахманова Л.И. Современный русский язык. Лексика. Фразеология. Морфология. М., 1997. С. 34-38.

Жаргон – это разновидность речи, используемая преимущественно в устном общении отдельной, относительно устойчивой социальной группой, объединяющей людей по признаку профессии (жаргон программистов, например), положения в обществе (жаргон русского дворянства XIX века), интересов (жаргон любителей музыки, спорта и т.п.) или возраста (молодежный жаргон)³.

Начиная с XIX в. в русском языке появились термины, заимствованные из французской социологической школы, – «жаргон» и «арго». «Сленг» является самым поздним понятием среди современных обозначений молодежной речи: понятие «сленг» вошло в русский лингвистический оборот в 1960-е гг. XX в.⁴

С течением времени термины нередко трактовались одинаково, иными словами, использовались «впережку друг с другом», и это привело к тому, что различия между двумя этими терминами во многом сошли на нет.

Однако, следует отметить, что существует разница между жаргоном и сленгом, на которую обращают внимание Р.И. Розина и В.М. Мокиенко. «Сленг – более нейтральный в отличие от жаргона, он не имеет отрицательных коннотаций. Термин «жаргон» ассоциируется с речью закрытой социальной группы»⁵.

По мнению Мокиенко, жаргон является «принадлежностью социальных и профессиональных групп людей, объединенных общностью интересов, привычек, занятий, социального положения и т.п. Термин «сленг» характеризуют слова и выражения, употребляемые лицами определенных профессий или социальных прослоек, что соотносит его с названным выше термином»⁶. Несмотря на приведенную разницу, термины «сленг» и «жаргон» почти сливаются.

Скворцов Л.И. выделяет источники, за счет которых происходит формирование «молодежного сленга»: профессиональная речь, а также диалектизмы, заимствования из других языков, заимствования из других жаргонов. Описываемый период он определяет как время «языковой эволюции от жаргона к слен-

³ Лингвистический энциклопедический словарь / под ред. В.Н. Ярцева. М., 2002. С. 151.

⁴ Мизюрина Т.В. Вестник Челябинского государственного университета. 2013. № 1 (292). Филология. Искусствоведение. Вып. 73. С. 106-111.

⁵ Розина Р.И. Семантическая деривация в русском литературном языке и в общем сленге: Глагол. М., 2005. С. 105.

⁶ Мокиенко В.М. Большой словарь русского жаргона. СПб., 2000. С. 97.

гу»⁷. Но, несмотря на его попытки, термин «сленг» все еще останется неосвоенным в русской социолингвистике.

Популярность понятие «сленг» получило только в конце 1980-х – начале 1990-х гг. Это было связано с усилением популярности английского языка среди молодежи, которая все чаще употребляет в своей повседневной речи англицизмы, таким образом, пытаясь подражать иноземной культуре и стилю поведения, которые в то время набирали популярность в стране.

Береговская Э.М. в своих работах уделяет особое внимание изучению современного молодежного сленга, где, по ее мнению, «все свойственные естественному языку процессы, не сдерживаемые давлением нормы, происходят во много раз быстрее и доступны непосредственному наблюдению». В своих рассуждениях автор прибегает к различным формулировкам: «молодежному сленгу, как всякому аргю, и шире – как всякому субъязыку, свойственна некоторая размытость границ»; «арго, как его ни называй – жаргон, сленг или социолект, – это не вредный паразитический нарост на теле языка»⁸.

Береговская Э.М. рассматривает данные термины как синонимы, а предпочтение, в свою очередь, отдает английскому сленгу, чтобы подчеркнуть «англоязычность» молодежной речи как характерную приметку времени – 80-90-х гг.

Однако, вследствие отсутствия четкой разницы между понятиями «жаргон» и «сленг», вопрос о том, какое из них лучше подойдет для описания исследуемого явления (нелитературной формы языка, используемой в рамках некой социальной группы), остается открытым. Мы допускаем использование обоих этих терминов, однако в данной работе мы будем использовать термин «жаргон» как наиболее общепринятый в русской языковедческой практике.

Виды жаргона.

В современной культуре существует огромное количество различных ви-

⁷ Скворцов Л.И. Взаимодействие литературного языка и социальных диалектов (на материале русской лексики послеоктябрьского периода). М., 1996. С. 284.

⁸ Береговская Э.М. Молодежный сленг: формирование и функционирование // Вопр. языкознания. 1996. № 3. С. 241.

дов жаргона. В связи с данным многообразием, неизбежно встает вопрос о классификации различных видов жаргона. Так, на основании сферы интересов и увлечений носителей можно выделить жаргоны любителей музыки (особенно современной рок и поп-музыки), жаргоны разного рода коллекционеров (филателистов, нумизматов, собирателей икон и т.д.), жаргоны любителей спорта, жаргоны представителей неформальных течений (как молодежных, так и не молодежных).

По социальному статусу носителей, принадлежности к той или иной социальной категории можно выделить: молодежный жаргон и его разновидности (жаргоны школьников, студентов), жаргоны представителей некоторых профессий (программистов, профессиональных водителей, политиков, артистов, журналистов). Наконец, можно говорить о жаргоне людей, связанных с криминальным миром⁹.

По мнению академика Д.С. Лихачева, профессиональные жаргоны появляются там, где имеется «известное несовершенство производственного процесса», где легко нарушается автоматизм работы и производственный ритм. К таким жаргонам относятся, например, жаргоны летчиков, железнодорожников, бухгалтеров, программистов, то есть жаргоны таких профессий, эффективность труда которых колеблется в зависимости от личных способностей работников. И наоборот, чем более организован, автоматизирован труд в профессии, по мнению Д.С. Лихачева, тем меньше он арготирует.

Все перечисленные, а также многие другие виды жаргонов отличаются друг от друга. Отличаются они как своим лексическим составом, отражающим различные реалии и понятия, так и сферой своего применения. Неизменно одно: жаргон всегда остается актуальным только для своих носителей – замкнутой социальной группы. Однако можно говорить и о весьма значительной группе слов, встречающихся в речи различных представителей населения, независимо от социального статуса, увлечений и прочего. Такие слова можно

⁹ Лихачев Д.С. Арготические слова профессиональной речи // Развитие лексики и грамматики современного русского языка. М., 1964. С. 119.

назвать интержаргоном¹⁰.

В интержаргоне, как правило, не отражены те или иные специфические реалии. Вместо этого, присущие интержаргону слова дают положительные либо отрицательные оценки явлениям, описывают различные элементы из области межличностных взаимоотношений, чувства и эмоции, а также называют общие и актуальные для всех носителей жаргона предметы окружающего мира.

К интержаргону можно отнести такие слова, обозначающие общие для всех реалии, как: *амбал* – «большой, сильный, толстый человек», *бабки* – «деньги», *води́ла* – «шофер, таксист, водитель», *грузить* – «сложно выражать мысль, мудрить, пытаться запутать», *дирижировать* – «руководить, главенствовать, распоряжаться», *босс* – «начальник, руководитель».

Итак, в данном разделе было рассмотрено понятие жаргона – разновидности речи, используемой преимущественно в устном общении отдельной, относительно устойчивой социальной группой, объединяющей людей по признаку профессии, положения в обществе, интересов или возраста. Была выявлена синонимичность понятий «жаргон» и «сленг». Были рассмотрены: понятие «интержаргон» (группа жаргонизмов, встречающаяся в речи различных представителей населения), а также различные способы классификации жаргонов.

Существование разных видов жаргона позволяет представителям различных социальных групп не только понимать друг друга с полуслова, но и чувствовать себя членами некоей замкнутой общности, обособленной от «непосвященных». Явление подобного языкового обособления свойственно практически всем социальным группам.

1.2 Молодежный жаргон

Как уже было отмечено, современное общество представляет собой динамическую систему, состоящую из множества субкультурных образований (профессиональных, территориальных, статусных и т.д.), каждое из которых обладает собственной специфической лексикой. Словарный состав русского языка, по сравнению с другими языковыми уровнями, подвержен, как известно,

¹⁰ Липатов А.Т. Сленг как проблема социолектики: монография. М., 2010. С. 318.

наибольшим изменениям, что связано с общественной природой языковых единиц. Среди лексики, в свою очередь, наиболее подвижным является молодежный жаргон, отражающий возрастные, психологические, статусные особенности подрастающего поколения¹¹.

Русский литературный язык с самого начала XXI в. подвергается активному влиянию со стороны социальных диалектов. Такая тенденция прослеживается, например, в значительном увеличении употребления на страницах печатных средств массовой информации стилистически сниженных элементов речи, в том числе и широкое использование молодежного жаргона¹². Как все социальные диалекты, молодежный жаргон представляет собой только набор специфической лексики, который питается соками общенационального языка, живет на его фонетической и грамматической почве.

По мнению Н.В. Целепидиса, молодежную субкультуру следует рассматривать как особый социокультурный феномен. От типичных субкультурных образований молодежную субкультуру отличают такие элементы, как определенные набор ценностей и ценностных ориентаций, специфические нормы и образцы поведения ее участников, собственная статусная структура, источники и каналы коммуникации, определенный набор способов времяпровождения, вкусов и предпочтений, а также молодежная мода, жаргон и фольклор¹³.

В настоящее время исследование молодежного жаргона актуально в силу его востребованности в определенной части общества, подвижности процессов, происходящих в нем, а также широте распространения среди молодежи.

Сформировавшееся направление в языкознании – эколингвистика (лингвоэкология) – позволяет изучать молодежный жаргон «через взаимодействие языка со средой».

С лингвоэкологической точки зрения изучение молодежного жаргона интересно в интралингвальном аспекте, связанном с культурой речи, стилистикой,

¹¹ Борисова Е.Г. Современный молодежный жаргон // Русская речь. 1980. № 5. С. 51-54.

¹² Кудинова Н.А. Функционирование молодежного сленга в субкультурных образованиях // Вестник ВятГГУ, раздел «Филологические науки». Киров, 2008. № 4 (2). С. 11-12.

¹³ Целепидис Н.В. Взаимодействие народов и культур и проблема межкультурной коммуникации молодежи // Вестн. слав. культур. 2009. Т. 13. № 3. С. 30-34.

риторикой и включающем исследования нарушений правильности, ясности, логичности, выразительности и других коммуникативных свойств речи¹⁴.

В содержание социолингвистического понятия «язык молодежи» закладывается его противопоставленность основной части языка (литературной, кодифицированной), так называемое противостояние «стандарт – субстандарт». В этом заключается, – по мнению ученых, – внутренняя оппозиционность концепта «язык молодежи» и его лингвистических репрезентаций¹⁵. Молодежная часть русскоязычного населения в большой степени переходит границы общественных норм – языковых, эстетических, этических, в то же время взрослая, более старшая, часть общества более строго следует данным нормам.

Для молодежи всегда важна и престижна собственная субкультура и обслуживающий ее язык. В то же время эта субкультура и эта разновидность подъязыка должна соответствовать в коммуникативном плане всему национальному языку, то есть «должна встраиваться в систему страт и функциональных стилей»¹⁶.

Особенность молодежного жаргона в том, что язык молодых людей, как и общий жаргон, неоднороден, он охватывает почти все сферы жизни. Жаргон сосредоточен на человеке – сферах его бытия, отношениях с другими людьми. Часто бывает так, что жаргонные слова, используемые молодёжью, «переселяются» в речь взрослых людей и становятся ее неотъемлемой частью.

Молодежный жаргон подобен его носителям – он резкий, громкий, дерзкий. Он – результат своеобразного желания переиначить мир на иной манер, а также знак «я свой». Язык здесь отражает внутреннее устремление молодых ярче и сильнее, чем одежда, прически, образ жизни. Так например, студенты обычно переиначивают на свой лад названия академических предметов: теоретическая механика – «*термех*»; математический анализ – «*матан*». Академический отпуск называют *акадежкой* (или *академ*).

Молодежный жаргон легко вбирает в себя слова из разных языков (из ан-

¹⁴ Полехина Е.А. Молодежный жаргон как объект лингвистического исследования // Вестн. Волгогр. гос. ун-та. Сер. 2, Языкозн. 2012. № 1 (15). С. 180-183.

¹⁵ Котова О.Е. Структура и семантика англоязычного компьютерного жаргона. М., 2011. С. 57-60.

¹⁶ Борисова Е.Г. Современный молодежный жаргон // Русская речь. 1980. № 5. С. 51-54.

глийского – *шузы, мэн, хаер*; из немецкого – *копф* «голова»), из разных диалектов (*берлять* «пить», *ухайдохать* «утомить»), из уголовного языка – *шмон, бес-предел*.

Другая черта молодежного жаргона – ограниченность тематики. Выделяется около десятка семантических классов наименований, внутри которых много синонимов. Это названия лиц (*чувак, лоб, мелкие, кони*), частей тела (*фонари, клешни*), одежды и обуви (*шузы, прикид*), денег (*баксы, бабки, кусок, лимон*), положительные оценки (*круто, клево, улет, отпад, аут*), названия некоторых действий и состояний (*вырубиться, приколоться, тащиться*) и др.

Современные технологии раздвигают рамки общения. Например, появление интернета позволило современной молодежи «зависать» в чатах (от английского слова *chat* – болтовня) и тем самым значительно расширить свой круг общения. И поскольку основная масса, общающаяся таким образом, – молодежь, то ничего удивительного нет, что общение происходит согласно соответствующим нормам речи.

Другая важная характеристика молодежной речи – ее «первобытность». Ассоциация с языком какого-нибудь первобытного общества возникает, стоит только обратить внимание на нестабильность, постоянную изменчивость жаргона как во временном, так и в пространственном измерении. Не успев закрепиться, одни формы речи уступают место другим: так, не столь давнее жаргонное «*мани*» (от английского слова *money* – деньги) заменили «*баксы*» и «*бабки*».

Еще один признак «первобытности» молодежного жаргона – неопределенность, размытость значений входящих в него слов. «Стрёмно», «круто», «я прусь» могут быть и положительной, и отрицательной оценкой ситуации. Сюда относятся как «блин» и «елы-палы», используемые в жаргоне только в качестве эмоциональных восклицаний, так и слова типа «прикол», «крутняк», «чума». Будучи использованными в качестве эмоциональных междометий, они практически полностью теряют свое значение, которое вытесняется сильно акцентированным в определенной ситуации эмоциональным компонентом значения. К

этой же группе относятся словосочетания «полный атас», «полный абзац».

Итого, в данном разделе были рассмотрены понятия «молодежная субкультура» и «молодежный жаргон», а также их особенности и характерные черты. Были отмечены несколько ключевых отличий жаргона молодежи от других видов жаргона. Также было затронуто влияние Интернета на речь молодежи, о котором пойдет речь далее.

1.3 Язык Интернета и его специфика

Бурный рост со второй половины XX века компьютерных технологий, и, в частности, массовое внедрение в середине 1980-х годов в обиход обычного человека персональных компьютеров и компьютерных устройств, внесли в русский язык громадное количество специальных слов и выражений, богатую разветвлённую терминологию. Будучи изначально заимствованной, чуждой русскому языку, эта терминология постепенно «вживалась» в язык, трансформируясь и упрощаясь дабы соответствовать требованиям людей, постоянно взаимодействующих с вычислительной техникой. Путем дальнейших преобразований эта терминология стала основой для современного русскоязычного компьютерного жаргона.

Преобразование компьютерной терминологии в компьютерный жаргон происходило двумя путями. Во-первых, как и в случае с другими видами жаргона, лексика видоизменялась во время устного общения. Разговаривая на повседневные темы, «компьютерщики» всячески упрощали все сложные для произношения заимствованные слова, стремясь к быстрому и легкому общению. Однако был и другой источник жаргонизмов – письменное общение в сети. Зародившись в разрозненных локальных чатах, сетевой жаргон в дальнейшем перебрался в FIDO, а затем и в Интернет, неизменно служа одной цели, – быстрое общение между «своими», как и в случае с другими видами жаргона.

Следовательно, основным отличием языка интернет-формата от других разновидностей жаргона является среда его использования. В отличие от других видов жаргона, которые используются в устной речи, «среда обитания» языка Интернета – речь письменная.

Также весьма характерными являются и присущие интернет-языку словообразовательные шаблоны. Один из распространенных способов словообразования, свойственных подобным видам жаргона, – это трансформация какого-нибудь термина, как правило, большого по объему или труднопроизносимого (инет – Интернет, жестак – жесткий диск).

Поскольку зарождение и развитие интернета происходило в англоязычной среде, и большинство наименований деталей компьютера, программ и т.д. происходят из английского языка, русскоязычный (и не только) интернет-жаргон значительную свою часть заимствовал из интернет-жаргона англоязычного. Сюда можно отнести как столь популярные в англоязычном жаргоне сокращения и аббревиатуры (лол – lol – laughing over loud, афк – afk – away from keyboard), так и англоязычные метафоры (баг – bug – ошибка в программе, лаги – lag – медленная работа программ или интернет-соединения)¹⁷. Об успешности вхождения подобных заимствований в русский язык многое может сказать слово «загуглить» (от англ. to google – искать в поисковике Google) – к заимствованной основе успешно присоединяются русскоязычные аффиксы. И примеры подобной ассимиляции встречаются все чаще, что свидетельствует о распространении и популяризации общения в интернете, и как следствие, интернет-жаргона.

Как отмечает А.И. Акопов, Интернет представляет собой множество не связанных между собой областей общения, функционирующих автономно¹⁸. Соответственно язык Интернета функционально-стилистически весьма разнообразен; следовательно, неоднородны и его жанры, использующиеся в различных сферах общения, представленных в сети. Причем, по мнению Л.Ю. Иванова, в такой активно развивающейся среде функционируют жанры, заимствованные из традиционной, не сетевой коммуникации, и исконно сетевые; среди тех и других регулярно появляются новые жанры и отмирают старые¹⁹. Заимствованные жанры (произведения, переведенные в цифровой формат) переносятся из

¹⁷ Котова О.Е. Структура и семантика англоязычного компьютерного жаргона. М., 2011. С. 57-60.

¹⁸ Акопов А.И. Типологические признаки сетевых изданий // Филол. вестник РГУ. 2000. № 1. С. 265.

¹⁹ Иванов Л.Ю. Язык интернета: заметки лингвиста // Словарь и культура русской речи / под ред. Н.Ю. Шведовой, В.Г. Костомарова. М., 2001. С. 131-148.

традиционной коммуникации и не изменяются в условиях их виртуального бытования, тогда как исконно сетевые жанры формируются под влиянием условий интернет-общения (чаты, конференции, дискуссионные группы, опросы, анкеты, «сетература», т.е. произведения разных стилей и жанров, созданные специально для публикации только в сети)²⁰. Адресатом интернет-сообщения является отдельный пользователь, со свойственными только ему запросами. Информационная деятельность здесь не «широковещание», а «узковещание», причем производитель информации и её потребитель абсолютно равноправны в силу интерактивной природы самого сетевого общения. Формирование и функционирование различных жанров происходит в условиях дистантного, опосредованного совокупностью сетей и технических систем общения, внутри соответствующих сфер деятельности²¹.

Качественное своеобразие языкового облика сетевых разговорных жанров создается контаминацией речевых разновидностей, своеобразным сочетанием их признаков. В частности, монологические тексты отдельных пользователей являются реакцией на предыдущие сообщения и стимулом для последующих, что делает эти тексты в высшей степени диалогичными. Письменная по форме речь близка к устной: будучи обычно спонтанной или частично подготовленной, она исправляется на ходу, содержит повторы, оговорки, поправки, уточнения, добавления, т.е. характеризуются прерывистостью²².

Потребность полноценного общения в Интернете, кроме всего прочего, создает совершенно новые знаковые системы. Так, невозможность использовать в сетевой коммуникации традиционные невербальные средства привела к созданию специальных пиктограмм, так называемых смайликов, выражающих разные чувства в виде улыбающихся и нахмурившихся рожниц, а также к применению аббревиатур (обычно англоязычных), заглавных букв, которые в качестве заменителя модуляции голоса передают его повышение и некоторые дру-

²⁰ Акопов А.И. Типологические признаки сетевых изданий // Филол. вестник РГУ. 2000. № 1. С. 267.

²¹ Дускаева Л.Р. Язык сети Интернет // Стилистический энциклопедический словарь русского языка / под ред. М.Н. Кожинной. М., 2003. С. 648-651.

²² Трофимова Г.Н. Языковой вкус интернет-эпохи в России: Функционирование русского языка в Интернете: концептуально-сущностные доминанты. М., 2004. С. 380.

гие. Все перечисленные особенности накладывают отпечаток на язык и стиль сетевых разговорных жанров, в которых сочетаются вербальные средства и специальные знаки, заменяющие средства невербальные, а также устная и письменная формы речи²³.

Таким образом, язык интернета – это разновидность жаргона, используемого как профессиональной группой IT-специалистов, так и другими пользователями компьютеров и Интернета, который обладает специфическими особенностями, присущими сетевому общению.

1.4 Язык геймеров как разновидность жаргона

На сегодняшний день существует очень много видеоигр разных жанров, и, конечно же, будет еще больше. Каждая видеоигра имеет свои особенности, свои традиции, свои собственные игровые языки. Однако можно выделить во всех играх некий игро-языковой жаргон – набор понятий, примерно схожих в большинстве друг с другом. Такой язык, который можно освоить в одной игре, и использовать в другой, с небольшими лишь изменениями²⁴.

Субкультура геймеров, как и любая другая субкультура, характеризуется наличием специфического языка. Язык геймеров, как и другие виды молодежного жаргона, вобрал в себя части других жаргонных систем, например программистов, общемолодежный жаргон, нецензурную лексику, термины разных наук, слова из иностранных языков и т.д.

Крупнейшим пластом лексики в составе жаргона геймеров являются так называемые «термины видеоигр» – слова и выражения, которые вызывают недопонимание у начинающих геймеров еще при выборе игры. Не каждому сразу становится ясно о жанре и направлении игры при виде таких игровых терминов как «MMORPG» или «MMORTS» . Однако выбор игры – это только начало. Определившись с игрой, геймерам вновь предстоит столкнуться с игровым жаргоном при прохождении игры. Как известно, игровой процесс часто сопровождается перепиской игроков и активным обсуждением. А некоторые игровые

²³ Виноградова Т.Ю. Специфика общения в Интернете // Русская и сопоставительная филология: Лингвокультурологический аспект. 2004. № 11. С. 63-67.

²⁴ Горшков П.А. Сленг хакеров и геймеров в Интернете: автореф. дис. канд. филол. наук. М., 2006. С. 150.

термины в зависимости от игры еще и меняют свое значение.

В помощь начинающим игрокам был создан любительский «толковый словарь» терминов онлайн игр, материалы которого использовались, в том числе, и в данной работе²⁵.

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

Основная цель создания тех или иных игровых терминов – максимально быстрая и понятная передача определенной информации игрокам. Также одной из прикладных задач игрового жаргона является упрощение общения внутри игрового сообщества на разные темы, так или иначе затрагивающие игровой процесс (геймплей), новости игровой индустрии, события в киберспорте и так далее. Как и всякому сообществу, геймерам присущи обсуждения сторонних событий, не связанных непосредственно с игрой, так называемый «оффтоп». Именно в таких беседах изначально и происходило сращивание игрового жаргона с нормами современного языка²⁶.

Горшков П.А. в своей работе «Сленг хакеров и геймеров в интернете» подразделяет игровой язык на две категории: устный и используемый в процессе переписки в чате²⁷. Данное деление основано на том, что «чатовый» язык является более кратким, что в нем используется больше аббревиатур и сокраще-

²⁵ Словарь сленга интернет-игр [Электронный ресурс]: офиц. сайт. URL:<http://ongab.ru/dictionary> (дата обращения: 25.05. 2015).

²⁶ Зияитдинов А.М. Сленг геймеров // Актуальные вопросы филологической науки XXI века : сборник статей по материалам III Всероссийской научной конференции молодых ученых с международным участием (8 февраля 2013 г.). Ч. 1. Екатеринбург, 2013. С. 77-82.

²⁷ Горшков П.А. Сленг хакеров и геймеров в интернете. М., 2006. С. 21.

ний, в то время как при устном общении используются более полные конструкции²⁸.

Воспользуемся классификацией А.М. Зияитдинова. Он классифицирует сам язык, то есть его лексическую составляющую, выделяя два или больше членов, один из которых будет маркированным, а другой или другие – нет. Мы предлагаем выделить два члена. Первый – это часть игрового языка, относящаяся к социальной стороне игры, то есть к общению, назовем данный член социальным. Сюда входят различные оценочные названия игроков (имба, читер, нуб), слова ободрения, поддержки (ГГ – good game – хорошо сыграли, гц, грац – congratulations – поздравляю), также сюда можно отнести заимствования из интернет-жаргона. Данный элемент является маркированным. Оставшуюся часть игрового жаргона будут составлять слова, непосредственно относящиеся к игровому процессу, названию явлений и предметов игры (босс, танк, дд (damage dealer), лока, ДПС (damage per second)). Назовем данный немаркированный член предметно-процессуальным. Таким образом, мы имеем две категории игрового жаргона: *социальную и предметно-процессуальную*. Следует отметить, что для первой категории более характерна эмоциональность, так как в процессе общения люди выражают свои эмоции и свое отношение (к игре, к людям и т.д.), а для второй – краткость, так как названия предметов и явлений в игре часто слишком длинные и сложные для произношения.

Язык геймеров находится в постоянном движении, все время изменяется, но при этом можно также и отследить тенденцию периодического массового «наплыва» новых игровых жаргонизмов. Этот словесный «бум» происходит каждые 5-7 лет, когда технический прогресс совершает очередной гигантский скачок вперед. Следовательно, расширяется диапазон действий, команд и игровых явлений, которые немедленно требуют коротких, емких и звучных названий, которые надолго займут свои решающие позиции в лексиконе заядлых геймеров.

²⁸ Горшков П.А. Сленг хакеров и геймеров в Интернете. М., 2006. С. 23.

1.4.1 Носители жаргона геймеров

Носителями жаргона геймеров являются молодые люди от 12 до 35 лет. Среди них много лиц с высшим и неоконченным высшим образованием²⁹. Все это влияет на лексический состав этого жаргона. Еще исследователь В.В. Малаховский отмечал, что «вкус ... к выразительности его (слова) чрезмерно повышается в период юности», когда особое внимание уделяется «качественной стороне речи: ее яркости, эмоциональности, изобразительности», когда сильно «стремление отойти от речевых шаблонов, найти свои слова и выражения» – «отсюда любовь юности к экзотичным словам»³⁰.

Существует неофициальная, но популярная классификация носителей жаргона геймеров:

Простые игроки (жарг. казуалы, англ. casual gamers) – люди с ограниченным интересом к играм. Они, как правило, играют в несложные игры и не тратят на них много времени. Жанр предпочитаемых игр у таких игроков часто меняется, и они редко приобретают какие-либо специальные игровые консоли для удовлетворения своих потребностей. В число простых игроков часто входят люди старшего возраста и женщины.

Хардкор - геймеры (жарг. хардкорщики, англ. hardcore gamers) – игроки, обычно избегающие простых игр, рассчитанных на любителей, например, игр для Wii. Соревновательность и сложность – одна из определяющих характеристик хардкорщиков.

Прогеймеры (англ. Pro-gamers) – профессиональные игроки, играющие за деньги. Основным заработком прогеймера являются денежные награды за игру на соревнованиях по киберспорту.

1.4.2 Сфера использования жаргона геймеров

Жаргон геймеров является общеупотребительным лексическим пластом средней степени сниженности, функционирующим в сфере фамилльярного об-

²⁹ Исследование Mail.Ru Group: профиль российского геймера [Электронный ресурс] // Mail.Ru: офиц. сайт. URL:<https://corp.mail.ru/ru/press/releases/9576/> (дата обращения: 10.06.2016).

³⁰ Малаховский В.В. Изучение детского и юношеского словесного творчества как основа для построения речи // Родной язык в школе. 1927. С. 41.

щения³¹. Степень его употребительности зависит от общественной среды, а также различных параметров коммуникативной ситуации.

Как было упомянуто выше, жаргон геймеров делится на устный и чатовый. При чатовом общении выбираются короткие слова, нередко аббревиатуры, такие как *LOL* (laughing out loud – буквально «помираю от смеха»), *АФК* (away from keyboard – «вдали от клавиатуры», используется чтобы дать понять, что игрока нет на месте), *ХП* и *МП* (Health points и Mana points соответственно – здоровье и магия персонажа), и т.д. В устной речи используются «полновесные» жаргонизмы, например: *Агрить* (от англ. aggression – «агрессия») – спровоцировать нападение НПС (неигрового персонажа – монстра) на персонажа игрока. Например, фраза: «*Осторожно, не сагри тех мобов*» – означает «Действуй осторожно, та группа монстров может напасть, если ты будешь невнимателен».

Преобразование языка в жаргоне геймеров, как и в других жаргонах происходит с преобразованием актуальных для него реалий. Специфику жаргона геймера можно выявить, сравнив его, например, с уголовным жаргоном, который представляет собой систему терминов и выражений, призванных изначально обнаружить участников преступного сообщества как обособленную часть социума, противопоставляющую себя законопослушному обществу. Использование терминов и выражений также имеет цель затруднить понимание смысла беседы для непосвящённых. Воровской жаргон, как правило, отражает внутреннюю иерархию преступного мира, закрепляя наиболее обидные и оскорбительные слова, клички за теми, кто находятся на самой низкой ступени иерархии, а самые уважительные слова и выражения – за теми, кто имеет наибольшую власть и влияние. В то время как жаргон геймеров призван назвать, упростить произношение речи и придать стилистическую окраску сообщению.

1.4.3 Функции языка геймеров

Особенно интересен тот факт, что жаргон геймеров употребляется носителями в одинаковом количестве, как в разговорной речи, так и в письменной.

³¹ Горшков П.А. Сленг хакеров и геймеров в Интернете. М., 2006. С. 57.

Общение между геймерами в основном идет во время игры, а регламент большинства соревнований предполагает полнейшую тишину. Поэтому общение в процессе игры происходит через командную строку прямо на мониторе, где происходит действие игры. В связи с такой «открытостью» посланий непременно возникает необходимость в создании собственных знаков, которые не сможет распознать другая команда, но их мы касаться не будем, так как в основном они не произносимы, индивидуальны, и потому не поддаются классификации.

Взяв за образец структуру, предложенную О.Ю. Буберманом³², мы предлагаем классифицировать особенности употребления лексики геймеров следующим образом:

Придание стилистической окрашенности разговору:

Жаргон геймеров более экспрессивен, чем язык профессиональных компьютерщиков. Отчасти это зависит от возрастного состава играющих, так как у подростков более явно выражено стремление выделиться из общей массы, обратить на себя внимание. В частности, инструментом такого самовыражения является и речь, а точнее, ее лексический состав. Сознательно используя жаргонизмы и вводя в письменный текст элементы, больше присущие разговорному стилю, информанты часто заботятся именно о стилизации своей речи. Это стремление может быть самоцелью, может сочетаться с другими целями, может отсутствовать. Но в этом случае сам факт стилизации никуда не исчезает, просто сама по себе она уже не важна для пишущего.

Употребление не общепринятой, но в то же время не ненормативной лексики ставит говорящего в своих глазах на ступеньку выше, так как в этом случае для него открывается больше возможностей. К тому же, таким образом можно сразу определить «своих». *«Эт не продавцы, эт боты прям.. ходят как в слоумо ни чаво ни дабъёсси»* – отрывок из беседы в форуме о новом магазине электронной техники.

³² Буберман О.Ю. Функции жаргона и просторечия в непринужденной письменной речи: на материале писем в сети Fidonet // Социальные варианты языка III. Нижний Новгород, 2004. С. 26-30.

Слово «бот» имеет пренебрежительно-негативную окраску; означает этот термин персонажа, управляемого компьютером. Употребленное по отношению к другим людям может иметь следующие значения – «тупой», «недалекий», «непрофессиональный», «безынтeресный», «статист».

«Слоумо» (сокр. и калька с англ. Slow Motion – замедленное движение, замедленная съемка) – значение не меняет, но в таком виде этой аббревиатурой пользуются только геймеры.

Для выражения экспрессии геймеры изменяют внешнюю оболочку слова, применяют сокращения, намеренно употребляют сниженную и просторечную лексику, так же намеренно пишут слова с орфографическими ошибками, переосмысливают и изменяют значения слов, употребляют заимствования и т.д.

Референтная функция:

Зачастую целью использования чуждых литературному языку элементов является информационная точность речи. Для геймеров это особенно актуально, так как процесс игры, равно как и его обсуждение, требует максимальной точности команд и формулировок. Если литературный язык использует различные стили, например, научный или официально-деловой, жаргонная лексика также содержит слова, не имеющие литературных эквивалентов. В жаргоне геймеров есть слова, переводимые на литературный язык лишь описательно, либо с потерей части значения. Исследователи компьютерного жаргона отмечают, что для современного периода развития русского языка характерно «частое отсутствие необходимых для обозначения компьютерных реалий слов в литературном языке». Реальность такова, что научные исследования в области компьютерных технологий, периодические издания, посвященные компьютерам, например, журналы «Hard 'n' Soft», «Домашний компьютер», «Компьютер Пресс», «Компьютерра», «Мир ПК», «Мир Internet», официальная документация на русском языке, сопровождающая компьютерный бизнес, не могут обойтись без жаргонных наименований многих реалий компьютерного мира, потому что других просто нет. Именно посредством жаргонной номинации соответ-

ствующая реалья обычно входит в сознание носителей русского языка³³.

Примеров можно перечислять множество, даже без контекста понятно, что такие слова как *рашить*, *респаун* (от англ. respawn – место возрождения игрока после гибели) имеют тонкие оттенки значений, которые нельзя точно передать, пользуясь средствами литературного языка.

Регулятивная функция:

Одна из основных целей любого речевого акта – регуляция поведения адресата (побуждение к действию, запрет и т.д.).

Каким бы странным ни казалось геймерское сообщество, в нем, как и в каждой группе, существует строгая иерархия. Здесь точно так же как и в профессиональном спорте, беспрекословно выполняются указания капитана команды, поддерживается командный дух. И речь капитана, и общение внутри команды должны быть не только информативными, но и нести определенную моральную нагрузку.

Использование литературного языка в процессе коммуникации геймеров – явление крайне редкое. Обычно говорящий или пишущий, используя литературный язык, пытается поставить себя на ступеньку выше адресата – своеобразная мера психологического воздействия и установления дистанции.

Демонстрация групповой принадлежности:

В языке геймеров существует универсальная лексика, так как существуют универсальные явления и элементы геймплея, присущие большинству игр.

Существует множество игр, у каждой есть свои поклонники, но все они подразделяются на несколько основных жанров. Разнятся суть игр, персонажи, функции и детали геймплея, соответственно различаются и лексический состав речи. «Гонщик» никогда не поймет «RPGшника», а «CS'ер» никогда не поймет «квакера». Поэтому опытный геймер всегда отличит «своих» от «чужих», вне зависимости от страны или города. «Узкоспециализированный» жаргон в данном случае является меткой принадлежности к определенному клану, группе, в

³³ 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.

некоторой степени социуму.

Геймеры поймут друг друга в разговоре, даже если играют в разные игры, но не станут употреблять «чужую» лексику в разговоре с единомышленниками. У каждого подвида геймеров есть только им понятные обороты речи, конструкции и даже шутки.

Диакритическая функция:

В силу того, что жаргон геймеров и компьютерщиков обслуживает и сферу их профессиональной коммуникации, многие слова и речевые обороты создаются сознательно для компрессии речи. Использование удобопроизносимых сокращений и аббревиатур приводит к существенной экономии речевых средств, что крайне необходимо геймерам в их повседневной деятельности.

Использование аббревиатур и сокращений выходит за рамки виртуального общения и использования их как команд во время игры. Развитие современных технологий сделало обычным обмен и SMS-сообщениями, где так же по вполне понятным причинам важна краткость, поэтому такие сокращения используются и теми, кто к компьютерным играм не имеет никакого отношения.

В компьютерном жаргоне и в частности, в жаргоне геймеров существует много способов отражения этой функции. Некоторые можно встретить только в письменной речи, большинство употребляется и устно, и письменно.

Вне зависимости от способа образования и внешнего вида сокращенных для удобства терминов, они все несут важную для эффективной коммуникации функцию компрессии речи³⁴.

Сокращения: так как в большом количестве случаев переписка осуществляется латиницей, некоторые слова удобнее писать на английском языке. С учетом звучания слов на английском языке и созвучия их с отдельными буквами английского алфавита иногда действительно быстрее и удобнее писать вместо слов просто буквы, например:

How r u? (Полная версия фразы: How are you? Русский вариант: Как дела?).

³⁴ Горшков П.А. Сленг хакеров и геймеров в Интернете. М., 2006. С. 164.

Здесь сокращение полноправного слова идет до уровня одного символа; дело в том, что в английском языке вспомогательный глагол ARE и согласная R, а так же местоимение YOU (ты) U звучат абсолютно одинаково, поэтому, с точки зрения говорящих, нет смысла писать больше знаков.

Наряду с буквами в образовании сокращений немалую роль играют и цифры. Они могут выступать и как часть слова, и самостоятельная единица речи в роли слова.

4 – «for» – для.

9 – «nein» – редкий случай – аналог с немецким языком: обозн. «нет».

10x – «thanks» – спасибо.

W8 – «wait» – подожди.

Важная специфика языка геймеров заключается в его семантическом наполнении слова: он не вступает в омонимические, синонимические связи с другими словами. Также следует заметить, что большинство лексики, относящейся к жаргону геймеров, денотативно обусловлено, что является нехарактерным для других видов жаргона.

Проанализировав собранный материал, можно прийти к выводу, что молодежный жаргон охватывает почти все сферы жизни. Он тесно связан с языком Интернета, т.к. его основными носителями является молодежь. Мы увидели, что сетевые игры являются неотъемлемой частью Интернета, и это способствовало появлению языка геймеров.

Мы выяснили, что жаргон геймеров обладает особыми, характерными для него свойствами. Он является кратким и, что самое важное, емким. Лексика, присутствующая в нем, является очень содержательной. Как мы уже говорили, это обусловлено задачами большинства игр, где нужно быстро передавать необходимую информацию или приказы. Другой особенностью жаргона является его эмоциональность, возникающая вследствие эмоционального напряжения геймеров.

Кроме того, мы классифицировали жаргон геймеров по двум категориям: социальная и предметно-процессуальная. Как выяснилось, данные категории

корреспондируют с особенностями жаргона геймеров. Так, социальная лексика игрового жаргона оказалась более эмоциональной, в то время как предметно-процессуальная – более содержательной. Наконец, были прослежены связи жаргона геймеров с другими жаргонными системами.

2 СПЕЦИФИКА ЯЗЫКА ГЕЙМЕРОВ (НА ПРИМЕРЕ ЯЗЫКА ИГРЫ TERA)

Поскольку исследование всех жаргонизмов, принадлежащих всем популярным видеоиграм, является очень объёмным и трудоёмким процессом, выходящим за рамки данного исследования, было принято решение остановиться на детальном изучении жаргона одной игры.

Мы решили выбрать для изучения игру под названием «TERA: The Exiled Realm of Arborea» – компьютерная многопользовательская ролевая онлайн – игра, вышедшая в 2011 г. в Корее, Японии, Северной Америке и Европе. В России выход игры состоялся 26 февраля 2015 г.

Выбор игры обусловлен особенностями ее выхода: русскоязычная версия игры в данный момент только набирает популярность, что дает возможность проследить механизмы появления игровых жаргонизмов, а также процесс заимствования русскими игроками терминов, существующих в англоязычной версии игры. Нами был осуществлен сбор и анализ жаргонизмов, относящихся к данной игре, а также анализ так называемого «общего сегмента» игровых жаргонизмов (слова и выражения, описывающие общие реалии видеоигр). В данной работе источником материала послужил толковый словарь игрового жаргона, предоставленный сайтом Ongab.ru, а также самостоятельно собранный материал с геймерских форумов официального сайта игры «TERA», а также внутриигрового чата (приложение Б).

2.1 Происхождение лексики геймерского жаргона

Основным источником лексического состава языка геймеров являются иноязычные заимствования. Иноязычные заимствования – это процесс усвоения одним языком слова, выражения или значения другого языка, а также результат этого процесса – само заимствованное слово³⁵. Заимствования – один из самых продуктивных источников для пополнения игрового жаргона, что обусловлено иноязычным происхождением большинства видеоигр. По типу кон-

³⁵ Евреинова И.А. Заимствования в русском языке // Slavia. 1965. № 3. С. 37.

такта большинство заимствований в жаргоне геймеров являются прямыми (англицизмы), встречается большое количество заимствований из других языков (как правило, это названия предметов, мест или явлений в играх). Наиболее популярным способом заимствования в языке геймеров является транслитерация – побуквенная передача отдельных слов и текстов одной графической системы средствами другой системы.

Примеры транслитерации (общейгровые реалии):

1. Аддо́н (от англ. addon – «дополнение») – добавление в игру новых возможностей, нового игрового контента или изменение интерфейса игры. *Пример: «Слышал, скоро выходит **аддон** с новыми локациями?».*

2. Билд (от англ. build – «стиль») – развитие персонажа (распределение характеристик и изучение умений), нацеленное на определенный стиль игры. *Примеры: «Ты каким **билдом** играешь?»; «Без четкого **билда** тебе будет тяжело играть».*

3. Буст (от англ. boost – «повышать») – игровая ситуация, при которой увеличиваются какие-либо характеристики персонажа: увеличение скорости передвижения, повышение урона или других параметров. *Пример: «Разрабы в скором времени обещают **буст** атаки у магов».*

4. Кулдау́н (от англ. cooldown – «охлаждение») – время, которое должно пройти перед повторным использованием умения/заклинания/предмета. *Пример: «А какой у этого скилла **кулдаун**?».*

5. Рези́ст (от англ. resistance – «сопротивление») – одна из характеристик персонажа игрока, уменьшающая урон. Чем больше сопротивление, тем меньше урона получает персонаж. *Примеры: «У меня 200 **резиста** к огню»; «У этого щита **резисты** лучше, возьми его».*

6. Дама́г (от англ. damage – «урон») – количество очков здоровья, которое вы сможете отнять у противника, если нанесете ему удар, наложите заклинание или примените атакующее умение. *Примеры: «У меня с новой пушкой **дамаг** просто заоблачный»; «**Продамажим** до 50 % – и у босса начнется энрейдж».*

7. Стан (от англ. stun – «оглушение») – способность персонажа игрока

(умение, заклинание) или оружия выводить цель (персонажа другого игрока, или НПС) из строя на некоторое время. Во время оглушения цель не может двигаться или совершать какие-либо действия. *Примеры: «Да он меня в **стан** кинул и слил за 3 секунды»; «Пока мы бьем одного моба, пусть хил держит другого в **стане**».*

8. Саппорт (от англ. support – «поддержка»):

– служба поддержки, в состав которой входят люди, занимающиеся решением игровых вопросов, как правило, технического характера. См. Техподдержка. *Пример: «Мой акк взломали, надо в **саппорт** написать»;*

– персонажи, умения и заклинания которых предназначены для помощи другим персонажам (союзникам). К этой группе относятся персонажи с умениями лечить, повышать характеристики персонажей или их защиту. *Пример: «Да он совершенно не дд, он чистый **саппорт**».*

9. Баф (от англ. buff – «усиление») – тип заклинаний или умений персонажа игрока, увеличивающих его характеристики (или характеристики персонажей других игроков): защиту, урон, силу и т.д. *Пример: «Прист, как кто падает, сразу **баф** слетевший кидай»; «Есть присты - **бафнуть** в дж?».*

Также широко распространена транслитерация англоязычных аббревиаций.

10. ПвЕ/ПвП (от англ. player vs environment/player – «игрок против окружения/игрока») – Различные стили игры. В ПвЕ основной целью является выполнение квестов, убийство НПС (неигровых персонажей – монстров), прохождение подземелий и т.д. В ПвП же главной целью игрока является убийство других игроков. Также ПвП может использоваться для обозначения любой битвы между игроками. *Примеры: «Сегодня будет жесткий **ПвП**-замес, пойдешь?»; «Скоро откроют 2 новых **ПвЕ**-сервера».*

11. ДПС (от англ. damage per second – «урон в секунду») – показатель, с помощью которого можно определить эффективность оружия, умения или заклинания. *Пример: «У этой пухи **дпс** выше, возьму ее».*

12. ДоТ (от англ. damage over time – «урон со временем») – тип атаки, ко-

торая накладывается на цель (персонажа или НПС) и наносит ей урон на протяжении некоторого времени. *Пример: «Да син живет за счет ДоТов, без них он толком не дамажит»;*

13. AoE (от англ. Area of effect – «воздействие по площади») – свойство умения, заклинания, предмета и т.д. воздействовать не на конкретную цель, а по определенной области, затрагивая всех (или определенное число) персонажей, находящихся в этой области. *Пример: «Большинство атак сорков – AoE».*

Примеры транслитерации (TERA):

1. Слеёр (от англ. slayer – «убийца») – название одного из классов в игре TERA. *Примеры: «Ищу вара/берса/слеера в консту»; «Кем играть будешь? Я, наверное, слеером».*

2. Прист (от англ. priest – «жрец») – название одного из классов в игре TERA. *Примеры: «Упал танк - виноват **прист**, упал **прист** - виновата вся па-ти».*

Нельзя не отметить, что, как и большинство заимствованных слов, иноязычные геймерские жаргонизмы, попадая в русский язык, преобразуются по моделям произношения, соответствующим русской речи, зачастую до совершенно неузнаваемого вида. При этом следует заметить, что наиболее подверженный изменениям при заимствовании элемент – ударение – в большинстве геймерских жаргонизмов максимально приближен к оригиналу. К тому же, среди заимствований из английского языка преобладают односложные слова. Однако, встречаются и случаи смены ударения, например: «daímage» – «дамаí». В целом, типичная для русского языка тенденция постановки ударения на двух последних слогах, отмеченная А.В. Суперанской,³⁶ сохраняется и в случае геймерского жаргона. Что касается произношения и написания заимствованных слов, то тут процесс *интерференции* англицизмов не так однозначен. В свою очередь интерференция – это взаимодействие языковых систем в условиях двуязычия, складывающегося либо при контактах языков, либо при индивидуальном освоении неродного языка; выражается в отклонении от нормы и системы

³⁶ Суперанская А.В. Ударение в собственных именах в современном русском языке. М., 1966. С. 34.

второго языка под влиянием родного³⁷.

Так, можно проследить характерную для англоязычных заимствований замену английского звука [æ] на русский [a], например «addon ([ædɔn])» – «аддон». Также одной из характерных особенностей является приобретение русского звучания согласными звуками, характерное для интерференции.

Прием калькирования (заимствования иноязычных слов, выражений, фраз буквальным переводом соответствующей языковой единицы³⁸) практически не встречается в жаргоне геймеров, что обусловлено отсутствием потребности в кальках, т.к. жаргон геймеров в большинстве своем ориентирован на краткость и быстроту использования, а транслитерированные единицы зачастую оказываются намного короче, чем любые из вариантов перевода, в том числе кальки.

Однако существует несколько примеров использования калек в языке геймеров:

1. ЗБТ (закрытое бета тестирование (от англ. closed beta test) – одна из стадий разработки игры, на которой специалисты-тестировщики проверяют текущее состояние всех игровых функций. *Пример: «А тебе пришло приглашение на ЗБТ?»*.

2. ЛС («личное сообщение» (от англ. private message)) – отправка сообщения конкретному игроку, которое не сможет увидеть никто кроме него. *Пример: «По вопросам вступления в ги писать мне в лс»*.

Однако, заимствования – далеко не единственный источник образования слов языка геймеров. Здесь, как и в других видах жаргона, имеет место и использование уже существующих в русском языке или в других видах жаргона слов и выражений, а также приобретение оными специфического значения в рамках жаргона геймеров. Например:

1. Ау́к (сокращение от «аукцион») – специальный НПС (неигровой персонаж) в игре, с помощью которого можно покупать и продавать игровые вещи за игровую валюту другим игрокам. *Пример: «У обычных торговцев этого то-*

³⁷ Лингвистический энциклопедический словарь / под ред. В.Н. Ярцева. М., 2002. С. 162.

³⁸ Энциклопедический словарь / под ред. Ф.А. Брокгауза, И.А. Ефрона. СПб., 1990. С. 237.

вара нет, посмотри на ауке».

2. Слить – синоним слова «убить» или «убежать», в зависимости от контекста. *Пример: «Да он меня в стан кинул и **слил** за 3 секунды».*

3. Рак, краб – человек, не умеющий играть в данную игру, и тем самым создающий неудобства другим игрокам. *Пример: «Опять в нашей команде одни **раки**, не затащим».*

4. Водила – игрок, за вознаграждение занимающийся развитием (прокачкой) персонажей других игроков. *Пример: «Сам качался? Не, меня **водила** прокачал».*

5. Танк – один из архетипов персонажей в ММОРПГ. Танками считаются персонажи, обладающие большим количеством жизни, высоким показателем защиты и слабой атакой, способные принять на себя большой урон. Кроме того, у танков должны быть умения, с помощью которых они смогут «держаться монстров на себе» (т.е. делать так, чтобы они атаквали только его, пока остальные члены группы их убивают). *Пример: «**Танк**, танчить-то будем?».*

6. Кура – одно из названий класса в игре TERA. Слово образовалось от полного названия класса (крушитель, жарг. «круша»), при этом получив семантику от англоязычного названия данного класса (brawler, жарг. «бройлер»). *Примеры: «Кикаем **куру**, у нее шмот не очень»; «**Кура** хоть и танк, но дамагает тоже нехило».*

7. Паровоз – метод быстрого убийства монстров, заключается в том, что персонаж провоцирует на себя всех монстров в зоне и сводит в одну точку. Название произошло от внешнего вида данного метода, когда за персонажем бежит длинная цепочка – «паровоз» из монстров. *Пример: «Пусть танк собирает **паровоз**, а мы всех вынесем».*

2.2 Словообразование в языке геймеров

Как правило, слова, становящиеся жаргонизмами, проходят некоторые трансформации (усечение, изменение аффиксов, и т.д.), дабы соответствовать потребностям носителей жаргона, которым нужны короткие и емкие термины для использования в чатах или в разгारे игры.

Следовательно, основными приемами словообразования в случае со словами русскоязычного происхождения являются различные виды **усечений** – способов неаффиксального словообразования – усечения производящей основы по аббревиатурному способу, то есть вне зависимости от границы морфем. Этот способ действует только в словообразовании имен существительных. Примеры:

1. Арт (сокращение от «артефакт») – предмет игрового мира, которым может завладеть персонаж игрока. *Пример: «Мне с босса недавно **топовый арт** упал».*

2. Ау́к (сокращение от «аукцион») – специальный НПС (неигровой персонаж) в игре, с помощью которого можно покупать и продавать игровые вещи за игровую валюту другим игрокам. *Пример: «У обычных торговцев этого товара нет, посмотри на **ауке**».*

3. Би́жа (сокращение от «бижутерия») – предметы экипировки персонажа, такие как кольца, серьги, ожерелья и прочие драгоценности. *Пример: «В этом данже падает только **бижа**, а в том – только шмот».*

4. Ги (сокращение от «гильдия») – объединение игроков для достижения общих целей, таких как: прокачка, прохождение подземелий, войны, общение и т.д. *Пример: «По вопросам вступления в **ги** писать мне в лс».*

5. Перс (сокращение от «персонаж») – объект игрового мира, находящийся под управлением игрока. *Пример: «На этом сервере можно создать максимум 3 **перса**».*

6. Реге́н (сокращение от «регенерация») – скорость восстановления здоровья (маны, энергии и т.д.) персонажа игрока. Как правило, за основу берется количество единиц, восстанавливаемых за 1 секунду *Пример: «Да у него **реген** бешеный, сколько не дамажу – хп не убывает».*

7. Инж (сокращение от «инженер») – название одного из классов в игре TERA. *Пример: «**Инжи** были топчиками сразу с обновой, но их вовремя понерфили».*

8. Кри (сокращение от «кристалл») – вспомогательный предмет у разного

рода игр. *Пример: «Заюзай кри и квест обновится»; «Все на кри, непонятно, где все бегают?!».*

Одним из наиболее распространенных видов усечений в словообразовании языка геймеров является **аббревиация** – сложение сокращенных элементов слов, объединенных в одно сочетание³⁹. Аббревиация действует только в словообразовании имен существительных. Производные слова, относящиеся к способу аббревиации, называются аббревиатурами (или сложносокращенными словами). По значению аббревиатуры эквивалентны словосочетаниям, путем сокращения которых они образованы. В зависимости от того, из каких компонентов складываются аббревиатуры, различают разные виды. Назовем основные из них:

а) буквенные, то есть состоящие из названий начальных букв каждого слова словосочетания. Данный способ является наиболее популярным в наименовании разного рода внутриигровых топонимов:

1. ГХ («глубинный храм») – название одного из подземелий в игре TERA. *Пример: «ищу танка\dd в ГХ хард».*

2. ПК – персональный компьютер.

3. КС («Крейсер «Стремление») – название одного из подземелий в игре TERA; *Пример: «go в КС за ачивой».*

4. ОМ («Остров Мертвых») – название одного из подземелий в игре TERA. *Пример: «ОМХМ (от англ. hard mod – «сложный режим») прист\dd, раки лесом».*

5. ГМ (сокращение от «гильдмастер») – игрок, состоящий в гильдии и управляющий ею. Он может заниматься: приемом новых игроков в гильдию, назначением игроков на должности, сбором налогов, распределением ресурсов и добычи между членами гильдии и т.д. *Пример: «Насчет вступления в ги писать мне или ГМу»:*

– звуковые, или акронимы – состоящие из начальных звуков каждого

³⁹ Краткий понятийно-терминологический справочник по этимологии и исторической лексикологии / под ред. Ж.Ж. Варбот, А.Ф. Журавлева. М., 1998. С. 145.

слова словосочетания (они читаются, как слова). Например: НИП («неигровой персонаж») – персонажи, не управляемые игроком, например торговцы. Также к НИП можно отнести и любых монстров, которых можно убивать, получая за это опыт или какую-либо добычу. *Пример: «Да квест простой, просто победать и поговорить с парой НИПов»;*

– состоящие из начальной части первого слова и целого второго слова. Малоприменим к жаргону геймеров⁴⁰. Например: Техподдержка («техническая поддержка») – служба поддержки, в состав которой входят люди, занимающиеся решением игровых вопросов, как правило, технического характера. *Пример: «Не могу зайти в игру, придется в техподдержку писать»;*

– состоящие из начала первого слова словосочетания и конца последнего (этот вид аббревиатур формируется в последнее время). Малоприменим к жаргону геймеров. *Пример: Рунет (сокращение от «русский интернет») – русскоязычный сегмент сети Интернет.*

Однако различным «видам» сокращений подвергаются не только русские, но и заимствованные слова. Несмотря на то, что это явление не так распространено, с его помощью него были образованы некоторые общеупотребительные слова языка геймеров, например:

1. Данж (от англ. *dungeon* – «подземелье») – обособленная от остального игрового мира зона (подземелье, катакомбы, и т.п.) с усиленными монстрами и боссами. Чаще всего, для похода в подземелья нужна группа игроков. Убивая монстров и боссов в подземельях, можно добыть хорошие ресурсы и редкие артефакты. *Пример: «Ввели новый данж, там новые шмотки падают.*

2. Инст (от англ. *instance* – «территория») – обособленная от остального игрового мира зона (подземелье, катакомбы, и т.п.) с усиленными монстрами и боссами. Чаще всего, для похода в подземелья нужна группа игроков. Убивая монстров и боссов в подземельях, можно добыть хорошие ресурсы и редкие артефакты. Употребляется менее часто. *Пример: «Когда инсты открою?».*

3. Ко́нста (от англ. *constant party* – «постоянная группа») – несколько иг-

⁴⁰ Земская Е.А. Современный русский язык / под ред. В.А. Белошапковой. М., 1989. С. 314.

роков, объединенных в группу по какой-либо общей цели: PvP, прокачка персонажа и пр. Игроки такой группы чаще всего играют в одно и то же время, т.е. группа всегда находится в полном составе. *Пример: Инж, ищущую консту, прайм-тайм: 12:00-18:00 МСК.*

4. Вар (от англ. warrior – «воин») – название одного из классов в игре TERA. *Примеры: «Ищу **вара**/берса/слеера в консту».*

5. Акк (от англ. account – «учетная запись») – игровая учетная запись, включающая в себя регистрационные данные игрока и данные обо всех его персонажах. *Пример: «Мой **акк** взломали, надо в саппорт написать».*

Аффиксальные способы образования игрового жаргона сравнительно редки, но возможны. Используются, в частности, суффиксы –лк– (лечилка, стрелялка), –ух– (демонструха), –ак в сочетании с усечением (сервак).

Далее, необходимо рассмотреть такое явление в языке геймеров, как так называемое «вживание» иноязычных слов. Причинами этого, как было отмечено ранее, является то, что большинство терминов, с которыми взаимодействуют геймеры, имеют иноязычное происхождение, и при длительном употреблении они преобразуются по моделям словообразования русского языка. Это происходит путем прибавления различных аффиксов, образования новых форм, и т.д.:

1. Дамаг – дамажить–дамажный (в сравнении с русским языком: урон-наносить урон – наносящий (большой) урон).

2. Читер – читерить – читерский (нечестный игрок – нечестно играть).

3. Имба – имбовый (дисбаланс – дисбалансный).

4. Хил – хилить (лекарь – лечить).

5. Каст – кастовать (процесс применения заклинания – применять заклинание).

6. Прок – прокнуть – прокнет (срабатывание некоего шанса).

7. Юзать – заюзать – юзнуть (пользоваться – воспользоваться).

8. Деф – дефить – задефить (защита – защищать – защитить).

Из наиболее часто применимых можно отметить суффиксы форм инфи-

нитива *-ать* и *-ить* (дефить, заюзать и др.), а также *-н-*, *-к-*, *-ск-*, *-ов-* (имбовый, читерский, дамажный и др.), для форм прилагательных и префиксы *за-*, *от-*, *в-* (заюзать, отхилить, вдамажить) и другие.

Также наблюдается переход слов из одной части речи в другую при заимствовании:

1. Эпик (от англ. epic – «эпический») в русском языке используется в основном как существительное, для обозначения какого-либо высокоуровневого предмета. *Пример: «Мне вчера упал эпик шмот в данже».*

2. Бинд (от англ. to bind – «привязывать») используется как существительное, для обозначения действия в игре, выполняемого по нажатию клавиши на клавиатуре. *Пример: «Бинды значительно упрощают фарм, попробуй, понравится».*

3. Диспел (от англ. to dispel – «рассеять») используется как существительное, для обозначения заклинания, рассеивающего эффекты других заклинаний. *Примеры: «Кинь диспел – я в стане; «Присту проще, у него диспел Ао-Ешный».*

4. Фарм (от англ. to farm – «обрабатывать (землю)») – Процесс длительного убийства монстров с целью получения с них денег, опыта или каких-либо предметов. *Пример: «Фарм уже надоел, скорей бы до капа докачаться».*

2.3 Стилистические особенности языка геймеров

Что касается стилистических особенностей языка геймеров, необходимо отметить большое количество экспрессивно окрашенных слов, что впрочем, присуще практически всем видам жаргона. Азарт игры, радость победы или неприятность поражения способствует активной передаче эмоций, для чего образуются различные экспрессивно окрашенные вариации жаргонизмов. Зачастую у одного слова существует несколько различных вариаций, несущих различные оттенки значения. Так, если проследить ряд слов «нуб – нубчик – нубло», даже непосвященному будут ясны оттенки коннотации у этих слов. Слово «нуб», означающее новичка в какой-либо игре, как правило, не несет никакой негативной окраски, чего нельзя сказать про «нубло». Можно привести образова-

ние русского аналога к выше приведенному ряду: Ср. зайчик, где –чик – суффикс субъективной оценки с уменьшительно-ласкательным значением. Так же, хамлю, мурло с суффиксом презрительно–просторечного значения слова. Подобная вариативность жаргонизмов повсеместно встречается как в чатах, так и в устной речи геймеров. Например:

1. Дона́т (от англ. donate – «пожертвования») – реальные деньги, вкладываемые игроками в игру. Эти деньги возмещаются какими-либо игровыми бонусами, которые позволяют ускорить развитие персонажа, купить новое оружие, получить доступ к новым функциям игры и т.д. По отношению к человеку встречается как позитивно окрашенное «дон», так и нейтральные «донер», «донатер». Иногда может нести негативную окраску. Суффикс –ер – суффикс действующего лица: выделяется в заимствованиях (преимущественно из англ.): Ср. док → докер, ферм(а) → фермер, в том числе и под ударением: миллион → миллионер, карабин → карабинер. *Пример: «Донатеры развелись, совсем невозможно играть стало».*

2. Гри́фер (образ. суф. –ер, суффикс действующего лица, от англ. grief – «горе») – игрок, который пытается навредить другим игрокам, или создать конфликтную ситуацию ради забавы. Встречаются варианты «грифак», «грифераст». Суффикс –ак– используется для обозначения фамильярных названий лиц мужского пола: Ср. дурак, мастак, свежак. *Пример: «Хороший сервак, на нем плагины для защиты от гриферов стоят»; «Грифакки надоели, го вынесем их».*

3. ПК (аббревиация от англ. playerkiller – «убийца игроков») – игрок, целенаправленно убивающий персонажей других игроков. Как правило, несет негативную коннотацию. Встречаются варианты «пекарь», «пэкашник». Суффикс –арь– образует название лица по характерному ему признаку: Ср. пахарь, пекарь, писарь, звонарь. Так же, суффикс –ник- образующий лицо по свойству или признаку, которые определяют его отношение к предмету, занятию: Ср. целинник, химик, очник. *Пример: «На той локации пэкашники засели, не ходи туда».*

4. **Ламер** (образ. суф. **-ер**, суффикс действующего лица, от англ. lame – «хромой») – игрок, абсолютно некомпетентный в каком-либо игровом вопросе, но твёрдо уверенный в обратном. Существуют варианты «лама», «ламак». *Пример: «Да он ламер – понтов куча, а играть не умеет»⁴¹.*

Подводя итоги, можно сделать вывод, что слова, относящиеся к жаргону геймеров, имеют несколько различных источников.

В большинстве своем эти слова имеют англоязычное происхождение, что свидетельствует о том, что русский язык в данном случае является языком-реципиентом. Однако, существуют и слова, имеющие русскоязычное происхождение. К тому же, нельзя не отметить, что и иностранные слова, вошедшие в русскоязычный геймерский жаргон, преобразуются под влиянием русского языка путем прибавления различных аффиксов, образования новых форм и др. Подобное взаимодействие двух языков вкупе с быстро меняющейся популярностью видеоигр, а, следовательно, зарождением и исчезновением относящихся к ним жаргонизмов, создают благодатную почву для дальнейших исследований по данному вопросу.

⁴¹ Ефремова Т.Ф. Толковый словарь словообразовательных единиц русского языка. М., 1996. С. 640.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Язык геймеров – это активно развивающаяся динамическая система. Это обусловлено необычайно быстрым прогрессом компьютерных технологий. Вследствие глобальной популяризации видеоигр, жаргон геймеров стал неотъемлемой частью молодежного жаргона в целом. С каждым днем речь современной молодежи пополняется словами, вышедшими из жаргона геймеров. Скорость появления новых жаргонизмов, равно как и скорость выхода их из употребления, поражают.

В рамках данного исследования была проделана значительная работа. В первом разделе нами было рассмотрено понятие жаргона – разновидности речи, используемой преимущественно в устном общении отдельной, относительно устойчивой социальной группой, объединяющей людей по признаку профессии, положения в обществе, интересов или возраста. Была выявлена синонимичность понятий «жаргон» и «сленг», а также отдано предпочтение термину «жаргон» как более популярному в русской лингвистической практике. Были рассмотрены: понятие «интержаргон» (группа жаргонизмов, встречающаяся в речи различных представителей населения), а также различные классификации жаргонов (например, на основании сферы интересов и увлечений или по социальному статусу носителей).

Из большого многообразия жаргонов мы выделили понятие «молодежный жаргон», чья лексика является наиболее подвижной и отражает возрастные, психологические, статусные особенности подрастающего поколения. Мы проследили связи молодежного жаргона с молодежной субкультурой. Также мы выявили ключевые особенности жаргона молодежи, и его отличия от других видов жаргона.

Мы пришли к выводу, что молодежный жаргон охватывает почти все сферы жизни. Он тесно связан с языком Интернета, т.к. его основными носителями является молодежь. Мы выяснили, что язык Интернета – это разновид-

ность жаргона, используемого как профессиональной группой IT-специалистов, так и другими пользователями компьютеров и Интернета, который обладает специфическими особенностями, присущими сетевому общению. Также мы рассмотрели ключевые особенности языка Интернета, равно как и его отличия от традиционных видов жаргона. А это проявляется в среде его использования. В отличие от других видов жаргона, которые используются в устной речи, «среда обитания» языка Интернета – речь письменная. Также мы увидели, что сетевые игры являются неотъемлемой частью Интернета, и это способствовало появлению языка геймеров.

Мы выяснили, что жаргон геймеров обладает особыми, характерными для него свойствами. Он является кратким и, что самое важное, емким. Лексика, присутствующая в нем, является очень содержательной. Как мы уже говорили, это обусловлено задачами большинства игр, где нужно быстро передавать необходимую информацию или приказы. Другой особенностью жаргона является его эмоциональность, возникающая вследствие эмоционального напряжения геймеров.

Мы выяснили, что носителями жаргона геймеров являются молодые люди от 12 до 35 лет, и разделили субкультуру геймеров на несколько различных категорий: простые игроки, хардкор-геймеры, прогеймеры.

Кроме того, мы классифицировали жаргон геймеров по двум категориям: социальная и предметно-процессуальная. Как выяснилось, данные категории корреспондируют с особенностями жаргона геймеров. Так, социальная лексика игрового жаргона оказалась более эмоциональной, в то время как предметно-процессуальная – более содержательной. Помимо этого, важная специфика языка геймеров заключается в его семантическом наполнении слова: он не вступает в омонимические, синонимические связи с другими словами. Также следует заметить, что большинство лексики, относящейся к жаргону геймеров, денотативно обусловлено, что является нехарактерным для других видов жаргона.

Наконец, были прослежены связи жаргона геймеров с другими жаргон-

ными системами.

Для анализа языковой специфики жаргона геймеров мы приняли решение остановиться на детальном изучении жаргона одной игры. В качестве исследуемой игры была выбрана компьютерная многопользовательская онлайн-игра «TERA: The Exiled Realm of Arborea» (в данный пласт входят топонимы, названия классов и явления). Помимо этого, мы рассмотрели так называемый «общий сегмент» игровых жаргонизмов (предметы и явления, являющиеся общими для многих игр различных жанров).

Было установлено, что слова, относящиеся к жаргону геймеров, имеют несколько различных источников. В большинстве своем эти слова имеют англоязычное происхождение, что свидетельствует о том, что русский язык в данном случае является языком-реципиентом. Однако существуют и слова, имеющие русскоязычное происхождение. К тому же, нельзя не отметить, что и иностранные слова, вошедшие в русскоязычный геймерский жаргон, преобразуются под влиянием русского языка. Мы выявили, что основным способом заимствования в языке геймеров является транслитерация - побуквенная передача отдельных слов и текстов одной графической системы средствами другой системы. Нельзя не отметить, что, как и большинство заимствованных слов, иноязычные геймерские жаргонизмы, попадая в русский язык, преобразуются по моделям произношения, соответствующим русской речи. Наименее часто используемым способом заимствования является калькирование. Также, имеет место приобретение русскоязычными словами другого значения в рамках жаргона геймеров и т.д.

Что касается способов словообразования, доминирующим словообразовательным приемом являются различные виды усечений, в том числе аббревиация. Мы рассмотрели особенности аффиксальных способов словообразования в языке геймеров. Также в ходе нашего исследования мы отметили так называемое «вживание» заимствований – явление, при котором иноязычные слова, входя в русский язык, преобразуются по его словообразовательным моделям. В ходе этого процесса заимствованные слова могут получать различные стили-

стические окраски, как позитивно-нейтральные, так и негативные.

Мы лишь слегка затронули широкий пласт лексики, который представляет собой жаргон геймеров. Мы считаем, что жаргон геймеров должен стать объектом пристального внимания ученых-языковедов, ведь, как показывают примеры других жаргонных систем, специальная лексика иногда проникает в литературный язык и закрепляется там, на долгие годы.

При разработке данного исследования цели и задачи были полностью реализованы: мы рассмотрели особенности молодежного жаргона, специфику языка Интернета и языка геймеров, на базе собранного материала провели анализ способов образования лексики геймеров, а также рассмотрели специфику использования жаргона геймеров.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

- 1 Акопов, А.И. Типологические признаки сетевых изданий / А.И. Акопов // Филол. вестник РГУ. – 2000. – № 1. – С. 56–68.
- 2 Акулова, С.В. Русское отопомическое словообразование имен существительных и прилагательных: автореф. дис. канд. филол. наук / С.В. Акулова. – Ростов-на-Дону, 1990. – 18 с.
- 3 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. – 04.06.2015.
- 4 Андреева, Г.Р. Лексико-семантические особенности специального сленга: На материале английского языка: дис. канд. филол. наук / Г.Р. Андреева. – М., 2004. – 177 с.
- 5 Ахманова, О.С. Словарь лингвистических терминов / О.С. Ахманова. – 2-е изд., стер. – М.: Едиториал УРСС, 2004. – 571 с.
- 6 Балдаев, Д.С. Словарь тюремно-лагерно-блатного жаргона (речевой и графический портрет советской тюрьмы) / Д.С. Балдаев. – СПб.: Питер, 2010. – 452 с.
- 7 Береговская, Э.М. Молодежный сленг: формирование и функционирование / Э.М. Береговская // Вопросы языкознания. – 1996. – № 3. – С. 32–41.
- 8 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.
- 9 Борисова, Е.Г. Современный молодежный жаргон / Е.Г. Борисова // Русская речь. – 2006. – № 5. – С. 365.
- 10 Брякин, В.В. К вопросу об экспансии жаргонизмов / В.В. Брякин // Цивилизация на пороге тысячелетия: сборник научных статей. – 2001. – Вып. 2. – С. 24–29.
- 11 Буберман, О.Ю. Функции жаргона и просторечия в непринужденной

письменной речи: на материале писем в сети Fidonet / О.Ю. Буберман // Социальные варианты языка III. – Нижний Новгород: НГЛУ, 2004. – С. 228.

12 Будагов, Р.А. Введение в науку о языке / Р.А. Будагов. – М., 1996. – 536 с.

13 Виноградова, Т.Ю. Специфика общения в Интернете / Т.Ю. Виноградова // Русская и сопоставительная филология: Лингвокультурологический аспект. – 2004. – № 11. – С. 63–67.

14 Войскунский, А.Е. Развитие речевого общения как результат применения Интернета / А.Е. Войскунский. – М., 2008. – 25 с.

15 Ворон, О.В. Принципы лексикографического описания профессионального жаргона: (На материале подъязыка программистов) / О.В. Ворон // Термин и слово. – Н. Новгород, 1997. – С. 138–143.

16 Гальперин, И.Р. О термине «слэнг» / И.Р. Гальперин // Вопросы языкознания. – 1956. – № 6. – С. 107–114.

17 Гловинская, М.Я. Современный русский язык: Активные процессы на рубеже XX-XXI веков / М.Я. Гловинская, Е.И. Галанова. – М.: Языки славянских культур, 2008. – 712 с.

18 Горшков, П.А. Сленг хакеров и геймеров в Интернете: автореф. дис. ... канд. филол. наук / П.А. Горшков. – М.: Мос. гос. обл. ун-т 2006. – 150 с.

19 Грачёв, М.А. Арготизмы в молодёжном жаргоне / М.А. Грачёв // Русский язык в школе. – 1996. – № 1. – С. 78–85.

20 Грачев, М.А. Способы словопроизводства в современном молодежном жаргоне / М.А. Грачев. – Горький: Горьковский государственный педагогический институт иностранных языков им. Н.А. Добролюбова, 1989. – 10 с.

21 Гусейнов, Г.О. Другие языки. Заметки к антропологии русского интернета: особенности языка и литературы сетевых людей / Г.О. Гусейнов [Электронный ресурс] // Новое литературное обозрение: офиц. сайт. – Режим доступа: <http://nlo.magazine.ru/dog/tual/main8.html>. – 03.06.2015.

22 Дускаева, Л.Р. Язык сети Интернет / Л.Р. Дускаева, О.В. Протопопова

// Стилистический энциклопедический словарь русского языка / под ред. М.Н. Кожинной. – М.: Флинта, 2003. – С. 648–651.

23 Ермакова, Е.В. Жаргонизмы в речи современного подростка / Е.В. Ермакова // Молодая филология. – Пермь, 2002. – С. 133–134.

24 Ерофеева, Т.И. Статус просторечия в современном русском языке / Т.И. Ерофеева // Русский язык сегодня. – М., 2003. – С. 434–442.

25 Зияитдинов, А.М. Сленг геймеров / А.М. Зияитдинов // Актуальные вопросы филологической науки XXI века: сборник статей по материалам III Всероссийской научной конференции молодых ученых с международным участием (8 февраля 2013 г.). Ч. 1. – Екатеринбург: УрФУ, 2013. – С. 77–82.

26 Иванов, Л.Ю. Язык интернета: заметки лингвиста / Л.Ю. Иванов // Словарь и культура русской речи // под ред. Н.Ю. Шведовой, В.Г. Костомарова. – М.: Индрик, 2001. – С. 131–148.

27 Исследование Mail.Ru Group: профиль российского геймера [Электронный ресурс] // Mail.Ru: офиц. сайт. – Режим доступа: <https://corp.mail.ru/ru/press/releases/9576/>. – 10.06.2016.

28 Кармызова, О.А. Некоторые особенности тематической организации лексики компьютерного жаргона (на материале английского и русского языков) / О.А. Кармызова // Язык, коммуникация и социальная среда: сб. статей. – Воронеж: ВГТУ, 2002. – С. 670.

29 Котова, О.Е. Структура и семантика англоязычного компьютерного жаргона / О.Е. Котова. – М., 2011. – 260 с.

30 Кудинова, Н.А. Функционирование молодежного сленга в субкультурных образованиях / Н.А. Кудинова // «Вестник ВятГГУ», раздел «Филологические науки». – Киров: Изд-во ВятГГУ, 2008. – № 4 (2). – С. 11–12.

31 Лингвистический энциклопедический словарь / под ред. В.Н. Ярцева. – 2-е изд., доп. – М.: Большая рос. энцикл., 2002. – 709 с.

32 Липатов, А.Т. Сленг в аспекте его диахронии / А.Т. Липатов // Социальные варианты языка (II: материалы междунар. науч. конф., 24-25 апр. 2003

г.). – Н. Новгород, 2003. – С. 396.

33 Литвинова, Е.С. Иноязычное слово в коммуникативном пространстве Интернета (на материале подязыка любителей и разработчиков компьютерных игр): учеб. пособие / Е.С. Литвинова. – Пермь: Перм. гос. нац. исслед. ун-т, 2012. – 176 с.

34 Лихолитов, П.В. Компьютерный жаргон / П.В. Лихолитов // Русская речь. – 1997. – № 3. – С. 43.

35 Лукашанец, Е.Г. О лексике современного молодежного жаргона. Литературная норма в лексике и фразеологии / Е.Г. Лукашанец. – М., 1983. – 365 с.

36 Мизюрина, Т.В. Определение и общие характеристики понятия «сленг», его роль в языке и культуре современной России / Т.В. Мизюрина. [Электронный ресурс] // 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>. – 15.04.2016.

37 Мокиенко, В.М. Большой словарь русского жаргона / В.М. Мокиенко, Т.Г. Никитина. – СПб.: Норинт, 2000. – 720 с.

38 Мусорин, А.Ю. Основы науки о языке / А.Ю. Мусорин. – Новосибирск: НКИ, 2004. – 219 с.

39 Прокопова, А. Кто такие «геймеры»? / А. Прокопова. [Электронный ресурс] // Психоаналитический центр Макарова: офиц. сайт. – Режим доступа: http://www.makarova.net/index.php?option=com_content&task=view&id=109. – 04.06.2015.

40 Рахманова, Л.И. Современный русский язык. Лексика. Фразеология. Морфология: учеб. пособие / Л.И. Рахманова, В.Н. Суздальцева. – М.: Изд-во МГУ, 1997. – 238 с.

41 Свинцов, В.В. Язык рунета: к вопросу о содержании термина [Электронный ресурс] // Литература в интернете: офиц. сайт. – Режим доступа:

<http://sem115.rocit.ru/files/russianlanginternet.doc>. – 04.06.2015.

42 Скворцов, Л.И. Взаимодействие литературного языка и социальных диалектов (на материале русской лексики послеоктябрьского периода) / Л.И. Скворцов. – М., 1996. – 284 с.

43 Словарь сленга интернет-игр [Электронный ресурс]: офиц. сайт. – Режим доступа: <http://ongab.ru/dictionary>. – 25.05.2015.

44 Солганик, Г.Я. Стилистика современного русского языка и культура речи / Г.Я. Солганик, Т.С. Дроняева. – М., 2008. – 256 с.

45 Суперанская, А.В. Ударение в собственных именах в современном русском языке / А.В. Суперанская. – М., 1966. – 254 с.

46 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.

47 Хомяков, В.А. Введение в изучение слэнга – основного компонента английского просторечия: моногр. / В.А. Хомяков. – изд. 2. – СПб.: Питер, 2009. – 376 с.

48 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, 1999. – С. 182–188.

49 Целепидис, Н.В. Взаимодействие народов и культур и проблема межкультурной коммуникации молодежи / Н.В. Целепидис // Вестн. слав. культур. – 2009. – Т. 13. – № 3. – С. 30–34.

50 Чевтаева, Л.Н. Структура лексики компьютерного сленга / Л.Н. Чевтаева // Филологические этюды: сб. науч. ст. молодых ученых. – Саратов: Научная книга, 2006. – Вып. 9 – С. 380.

51 Partridge, E. Slang Today and Yesterday. – L., 1979. – 258 p.

52 Spears, Richard A. Slang and Euphemism. – N. Y., 1982. – 423 p.

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Толково-морфемно-словообразовательный словарь

Данный словарь является толково-морфемно-словообразовательным словарем дифференциального типа. Это проявляется в том, что помимо деления на морфемы и составления словообразовательной модели рассматриваемого слова, словарная статья также содержит в себе его краткое толкование.

Принцип дифференциальности предполагает включение в словарь не всей лексики, употребляемой геймерами, а лишь её части. В нем раскрыта структура слов: показано, на базе какого производящего и какими словообразовательными средствами они образованы. Основной единицей словаря выступает словообразовательное гнездо, представляющее совокупность однокоренных слов, имеющих в современном русском языке живые смысловые связи.

В гнезде отсутствует жесткий порядок расположения слов, поскольку далеко не всегда с научной достоверностью можно установить способ и последовательность образования каждого производного слова.

Вместе с тем, в расположении слов в гнезде намечена тенденция осуществить общий учебный принцип «от простого к сложному» и, по возможности, отразить последовательные словообразовательные связи между однокоренными словами. Словарная статья состоит из двух частей. Первая часть включает в себя само слово и его толкование, тогда как вторая состоит из словообразовательного гнезда с делением слов по морфемам.

1. **Агр** (от англ. aggression – «агрессия») – показатель, который указывает на поведение НИП (неигрового персонажа – монстра) в отношении игрока.

агр/и/ть

с/агр/и/ть

агр/и/ть/ся

2. **Баг** (от англ. bug – «ошибка») – глюк или ошибка в игре.

баг/ну/ть

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А

баг/ова/нн/ый

за/баг/ова/нн/ый

3. **Бафф** (от англ. buff – «усилить») – тип заклинаний или умений персонажа игрока, увеличивающих его характеристики (или характеристики персонажей других игроков): защиту, урон, силу и т.д.

бафф/ер

де/бафф

бафф/ну/ть

4. **Гриффер** (от англ. grief – «горе») – игрок, который пытается навредить другим игрокам, или создать конфликтную ситуацию ради забавы.

гриффер/и/ть

за/гриффер/и/ть

5. **Дамаг** (от англ. damage – «урон») – количество очков здоровья, которое вы сможете отнять у противника, если нанесете ему удар.

дамаж/и/ть

дамаж/н/ый

дамаг/ер

6. **Донат** (от англ. donate – «пожертвования») – реальные деньги, вкладываемые игроками в игру.

донат/н/ый

донат/и/ть

за/донат/и/ть

донат/ер

7. **Каст** (от англ. cast – «метать») – использование заклинаний персонажем или НИП (неигровым персонажем).

каст/ер

каст/ова/ть

с/каст/ова/ть

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А

8. **Лаг** (от англ. lag – «задержка») – задержка между действиями игрока и откликом игры на эти действия.

лаг/а/ть

за/лаг/а/ть

лаг/ну/ть

9. **Лут** (от англ. loot – «добыча») – любые предметы, ресурсы или деньги, выпадающие из НИП (неигровых персонажей – монстров) после их убийства, которые игрок может забрать себе.

лут/а/ть

лут/ер

лут/абельн/ый

10. **Крафт** (от англ. craft – «ремесло») – процесс создания игровых предметов с помощью способностей персонажа, либо особых НИП (неигровых персонажей).

крафт/и/ть

с/крафт/и/ть

крафт/ер

крафт/ов/ый

крафт/иль/ня

11. **Мили** (от англ. melee – «рукопашная») – обобщенное название классов персонажей, специализирующихся на ближнем бое.

мили/ш/ник

12. **Нуб** (от англ. newbie – «новичок») – неопытный игрок.

нуб/и/ть

нуб/ск/ий

нуб/ье

нуб/ас

нуб/чик

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А

нуб/л/о

13. **Раш** (от англ. rush – «торопиться», «натиск») – быстрое массовое нападение на врага.

за/раш/и/ть

раш/ну/ть

14. **Респ** (от англ. respawn – «возрождение») – определенное место, в котором появляется какой-либо предмет, или НИП (неигровой персонаж – монстр).

респ/ну/ть/ся

15. **Саммон** (от англ. summon – «призывать») – вид НПС (неигровой персонаж – монстр), который может быть вызван игроком (саммонером), при наличии у него соответствующих умений или заклинаний.

саммон/ер

саммон/и/ть

16. **Танк** – обобщенное название классов персонажей, обладающих большим количеством жизни, высоким показателем защиты и слабой атакой, способных принять на себя большой урон.

танк/ова/ть

танч/и/ть

танк/ов/ый

17. **Флуд** (от англ. flood – «наводнение») – несколько бессмысленных (не несущих никакой полезной информации) сообщений в чат или форум подряд.

флуд/ер

флуд/иль/щик

флуд/и/ть

на/флуд/и/ть

18. **Фарм** (от англ. farming – «ферма») – продолжительное убийство НИП

(неигровых персонажей – монстров) с определенной целью получение опыта,

Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А

добыча ресурсов и др.

фарм/и/ть

на/фарм/и/ть

19. **Хил** (от англ. heal – «лечение») – обобщенное название классов персонажей, обладающих особыми способностями, позволяющими восстанавливать здоровье персонажам других игроков.

хил/ер

хил/ка

хил/и/ть

от/хил/и/ть

ПРИЛОЖЕНИЕ Б

Внутриигровые скриншоты из игры TERA

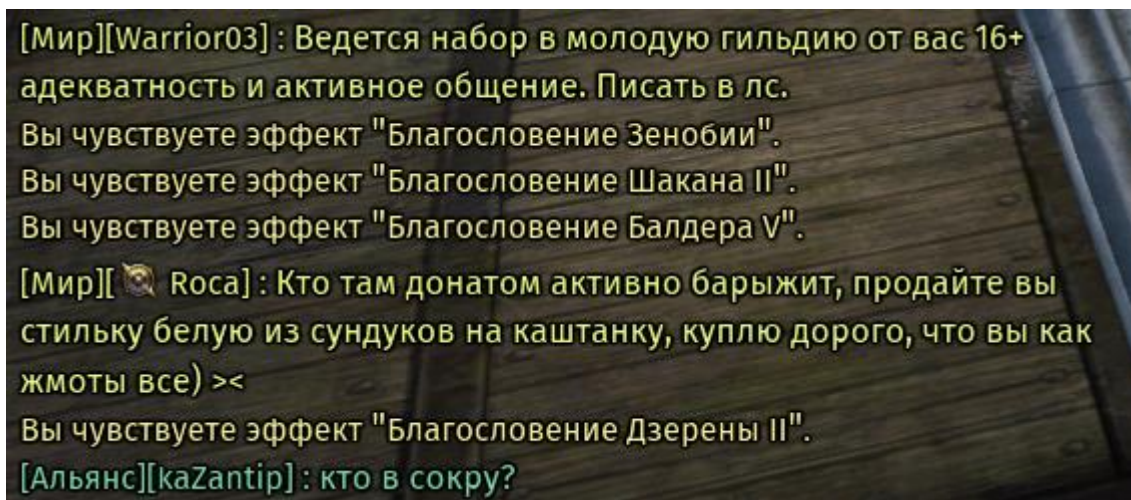


Рисунок Б. 1 – Внутриигровое общение



Рисунок Б. 2 – Внутриигровое общение
Продолжение ПРИЛОЖЕНИЯ А

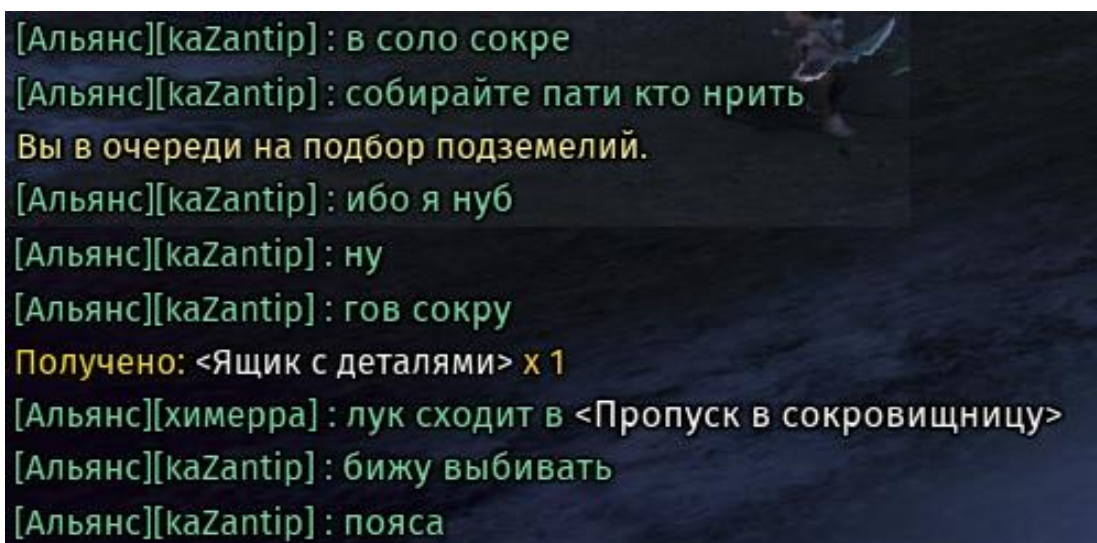


Рисунок Б. 3 – Внутриигровое общение