

**К вопросу об игровом сленге
(на материале английского и русского языков)**

Данная проблема является актуальной в связи со стремительным развитием многопользовательских онлайн игр и киберспорта, где основной момент – взаимопонимание между членами команды, которое является ключевым условием выполнения поставленных игровых задач, победы. Владение языком в таких случаях также выходит на первый план. В данной статье рассматривается роль игрового сленга в международных коммуникациях на примере игровых сообществ «Wartune» и «Demon Slayer».

Объектом исследования послужил сленг геймеров, взятый из чатов онлайн игр «Wartune» и «Demoslayer» в электронной сети Интернет.

Многопользовательские онлайн игры становятся все популярнее. У каждой игры есть свое сообщество, фанаты, и, конечно же, сленг.

Под сленгом подразумевается терминологическое поле, набор особых слов и новых значений уже существующих слов, употребляемых в различных человеческих объединениях (профессиональных, социальных и других групп) [2: 131]. Следовательно, игровой сленг – это лексика, присущая геймерам – людям, состоящим в игровых сообществах.

Источником игрового сленга не только в русском, но и в ряде других языков, является английский язык. Это обусловлено не только тем, что английский язык имеет статус международного языка общения, но и тем, что большинство компьютерных игр вначале выпускаются именно на английском языке. Некоторые онлайн игры сперва появляются в англоязычных версиях, разработчики позже могут создавать проекты на других языках. В частности, так произошло с играми «Wartune» и «Demon Slayer». По сути, это одна и та же игра, но сначала, в 2012 г., появился проект «Wartune» – это англоязычная версия игры, а «Demon Slayer» – русскоязычный проект, стартовавший в апреле 2013 г.

Какова же цель игрового сленга? Игровой сленг изначально призван ускорить командную реакцию на игровую обстановку. Короткие и информативные слова позволяют команде быстрее реагировать на игровую ситуацию [3]. От быстроты реакции на обстановку напрямую зависит победа или поражение команды. Это особенно важно на игровых чемпионатах и турнирах. Кроме того, игровой сленг используется и с целью сэкономить время, поскольку часто во время выполнения командных задач игроки не располагают достаточным количеством времени для того, чтобы общаться в полной мере. Поэтому игровой сленг

позволяет кратко передать важную информацию команде.

Игровой сленг может быть *глобальным* и *локальным*. Глобальный игровой сленг включает в себя лексику, которая используется во всех играх, вне зависимости от страны и языка играющих. Например, во всех многопользовательских играх используется слово “noob”, обозначающее неопытного игрока, новичка. Аббревиатура “AFK” (Away from Keyboard) означает автоматический режим игры, или же отсутствие человека у компьютера. “BG” (boring game) означает скучную игру, без интересных боевых действий или тактик. Словом “party” практически во всех играх обозначается группа игроков, объединившихся для достижения общей цели, например, прохождения задания, добычи ресурсов. Донатерами (от англ. donate) называют игроков, вкладывающих реальные деньги в игру с целью покупки особых предметов или же заметного ускорения процессов улучшения.

Но, как правило, в повседневном общении игроков используется именно локальный сленг – т.е. сленг конкретного игрового сообщества. Например, в игре «Wartune» аббревиатура BG означает «battle ground» – боевая зона. В русскоязычной версии проекта – «Demon Slayer» для обозначения боевой зоны используется аббревиатура БЗ. А аббревиатура БГ в этом проекте имеет уже другое значение – битва гильдий.

В лингвистике ряд работ посвящен способам образования сленга, в том числе компьютерного и игрового. Очень подробно способы словообразования сленга описаны в работах Н.И. Мелконян [4] и И.О. Морозовой [5]. Выделяются следующие способы словообразования игрового сленга:

1. *Калька*. Данный способ образования включает в себя заимствования, грамматически неосвоенные русским языком. При этом слово заимствуется полностью в плане написания, произношения и значения. Например: *skill* – *скилл* (умение, обычно боевое), *set* – *сет* (полный комплект доспехов, который дает дополнительные характеристики и бонусы игровому персонажу), *mob* (*mobile object*) – *моб* (животное, мутант, демон, управляемый игрой, которого нужно уничтожить для прохождения задания и последующего получения игровой награды), *stamina* – *стамина* (выносливость), *HP* (*hit points*) – *ХП* (единицы здоровья, единицы жизни).

2. *Полукалька*. При заимствовании термина из английского языка наблюдаются фонетические и грамматические изменения. Слова данной группы образуются путем прибавления к английской основе словообразовательных моделей русского языка. Довольно часто используется аффиксация – *ир* – *аннуть* (т.е. повесить что-то или же перейти на уро-

вень выше) *craft* – *скрафтить* (т.е. изготовить что-то, создать игровой предмет), *random* – *рандомно* (случайно, в случайном порядке), *nerf* – *нерфить*, *пронерфить* (ухудшить характеристики, данные в уже существующем игровом проекте или же в новой версии игры), *kick* – *кикнуть* (исключить игрока из гильдии, союза, чата, и пр.) *stun* – *станить* (оглушить, обездвигить противника).

3. *Перевод*. Имеется в виду традиционный перевод игровых терминов на русский язык – например: *fashion core* – модный облик, *blood-thirsty strike* – кровожадный выстрел, *poison arrow* – ядовитая стрела. Стоит отметить, что в ряде игр, которые, будучи изначально англоязычными проектами, а затем пришли в Россию, не хватает грамотного перевода, наблюдается ряд ошибок. Разработчиком игр «Wartune» «Demon Slayer» является китайская компания Koramgame. Русскоязычные пользователи проекта «Demon Slayer» неоднократно замечали ошибки в переводе терминов и фраз. Например, фраза «Charm will capture all non-white astrals. EXP will be increased by 30» была переведена некорректно – «Харизма будет поглатить астралы белого качества. Опыт увеличится на 30 очков». Корректнее было бы перевести эту фразу следующим образом: «Астрал «Харизма» поглотит все имеющиеся астралы, кроме белых. Опыт увеличится на 30 очков». Налицо не только ошибки в грамматике и орфографии, но и в передаче смысла фразы.

4. *Конверсия*. Способ словообразования, при котором слова без использования специальных аффиксов переходят из одной части речи в другую без изменений. Например, сленгизм *ангрейд* выступает в том же значении, что и в английском языке, и функционирует как существительное в значении «улучшение»: *Ты ангрейд перса сделал? (Ты улучшил персонажа?)*. Подобным образом в игровом сообществе функционирует слово *ласт* – им называют последний удар, нанесенный игровому монстру, дающий очень щедрое вознаграждение игроку: *Удач на ласте. (Желаю удачи, и нанести последний удар)*.

5. *Усечение*. Способ словообразования, при котором часть слова отсекается (в англоязычной терминологии – *clipping*). Например: *resp* (от англ. *respawn*) – Данным словом обозначается оживление персонажа после гибели, а также этим словом обозначается зона, место появления персонажа после гибели в игре. *Ресы* – от слова ресурсы, *перс* – персонаж, *акк* – аккаунт (учетная запись персонажа), *аук* – аукцион, *серв* – сервер, *админ* – администратор сервера, *грац*, *гу* (от англ. *congratulations*) – универсальное поздравление с любым достижением в игре, на которое принято отвечать – *спс* – спасибо; *данж* (от слова *dungeon*) – локация, которую необходимо пройти командой, *каты* – катакомбы, *кач*

(от русск. прокачаться, качаться) – накопление опыта, процесс улучшения персонажа и повышение его уровня, *дон* – донатер (от англ. donate) – игрок, вкладывающий реальные деньги в игру.

6. *Аббревиатуры*. Случай, когда аббревиатуры английского языка являются кальками английских слов. Данный способ словообразования не является продуктивным. Например: айди (от ID – identification – идентификационный номер учетной записи игрока), экспи (от EXP – experience) – опыт игрока. Иногда от таких сленгизмов могут быть образованы другие слова, которые близки по значению, но передают его различные оттенки. Например, от того же слова *экспи* образовано слово с положительной коннотацией *экспишка*.

Влияние сленга на межнациональные коммуникации и значения этого влияния на взаимопонимание очевидно. Сленг – это язык, понятный каждому игроку. Благодаря сленгу время реакции на тяжелую игровую ситуацию уменьшается в разы, особенно если не имеется возможности пользоваться голосовой связью. Сленг зачастую стирает языковой барьер. Игроки англоязычного проекта Wartune – это люди из разных стран, в том числе и из России, и именно игровой сленг помогает им понять друг друга.

Влияние сленга на лексику русского языка нельзя однозначно охарактеризовать как полезное или пагубное. В то же время стоит отметить, что зачастую сленг, к сожалению, потеснил и продолжает теснить нормативную лексику. Сленгизмы начинают использовать все большее количество людей, зачастую не догадываясь о том, что они используют лексику, не характерную для литературного языка. Сленг геймеров является общеупотребительным лексическим пластом средней степени сниженности внутри разговорной речи (просторечия), функционирующим в сфере фамиллярного общения, постоянно претерпевает изменения и частично обновляется каждые 7-10 лет [1: 4].

Как известно, знание норм речевого поведения всегда отличало образованного человека от необразованного. Сейчас многие специалисты по этике общения подчеркивают мысль, что успешность человека в ряде сфер деятельности напрямую зависит от его речи. Кроме того, культура речи – это часть общей культуры, и поэтому сохранение культуры нашей речи является крайне важным, и следует избегать в своей речи частого употребления сленгизмов.

Библиографический список

1. Горшков П.А. Сленг хакеров и геймеров в интернете: автореф. дис. ... канд. филол. наук. М., 2006.
2. Карпова Л.А. Английский сленг как вторичисточник развития русского язы-

ка // Университетские чтения – 2013. Материалы научно-методических чтений ПГЛУ. Часть VI. Пятигорск: ПГЛУ, 2013. С. 130-134.

3. Мастеров Д.В., Юрьева Е.В. Роль игрового сленга в международной коммуникации. URL: <http://conf.sfu-kras.ru/sites/mn2013/thesis/s082/s082-026.pdf>.
4. Мелконян Н.И. К вопросу о способах образования компьютерного сленга // Вестник Адыгейского государственного университета. Серия 2: Филология и искусствоведение. 2012. № 1. С. 211-214.
5. Морозова И.О. Словообразовательные особенности английских заимствований в современном русском студенческом сленге // Разноуровневые черты языковых и речевых явлений: Межвузовский сборник научных трудов. Выпуск XIII. Пятигорск: ПГЛУ, 2006. С. 67-76.