

СПЕЦИАЛЬНАЯ ЛЕКСИКА В СФЕРЕ ГЕЙМ-ДИЗАЙНА

Ишангулыев Д.М.

*Белорусский государственный университет информатики и радиоэлектроники
г. Минск, Республика Беларусь*

Петрова Н.Е. – к.филол.н., доцент

В работе рассматривается функционирование специальной лексики в сфере игровой индустрии. Приведены примеры терминов для различных аспектов данной сферы, объясняются отличительные черты терминологической лексики в этой области.

Игровая индустрия сегодня имеет огромную разновозрастную аудиторию, популярность. С момента её появления, она активно развивается, приносит большой доход разработчикам. По мере развития, стали появляться специальные слова, которые упрощают взаимодействие специалистов в этой сфере друг с другом. В первую очередь это относится к терминам, которые начали активно вливаться в сферу разработки благодаря игрокам, придумывающим сокращения для упрощения коммуникации друг с другом. Данная тенденция распространилась в сфере гейм-дизайна, специфической лексикой начали активно пользоваться разработчики игр.

Согласно О. С. Ахмановой, термин – «слово или словосочетание специального (научного, технического и т. п.) языка, создаваемое (принимается, заимствуемое и т. п.) для точного выражения специальных понятий и обозначения специальных предметов» [1]. Термины в сфере игровой индустрии появляются как результат взаимодействия людей и динамичности в играх. Если идет какая-нибудь сессия в игре, где требуется концентрация и быстрота, люди, проговаривая и объясняя какую-либо информация, будут попросту не успевать, им необходимо в максимально сжатом виде в кратчайшие сроки передавать информацию. Например, вместо того, чтобы использовать длинную фразу типа *Я пытался получить с них огромное количество награды и опыта для моего персонажа*, можно сказать очень кратко: *загриндил лут и экспу*. Экономия времени, языковых средств тут налицо. Однако из-за слишком быстрого развития игровой индустрии, многие пользователи не успевают овладеть новыми наименованиями в этой области, почти каждый день разработчики или игроки придумывают новые специальные слова, чтобы упростить коммуникацию в этой области, поэтому изучение данного вопроса очень актуально на сегодняшний момент.

Рассмотрим семантическое наполнение специальной лексики в сфере игровой индустрии. К таким словам обычно относят:

– слова, которые связаны с функционированием игры, например, *атмосфера или совокупность независимых от игрока факторов, геймплей* и др.;

– специальные слова, описывающие базовую информацию о самой игре. Например: *жанр, характеристика игры, описание, целевая аудитория, возрастные или иные категории людей, локализация* и др.;

– термины, использующая в самой разработке. Например: *концепт* (уменьшенная версия дизайн-документа, в котором описывается краткая информация об игре в целом), *прототип* (наиболее ранняя версия

игры, в которой реализованы все основные механики и фишки иногда с максимально примитивной графикой) и др.;

– термины, описывающие технологическую часть или мощность того или иного устройства, на котором будет запускаться сам продукт. Например: *рейтрейсинг* – трассировка лучей, *искусственный интеллект*, *графическая библиотека* и др.

– термины, описывающие профессию сотрудника по разработке игр: *гейм-дизайнер*, *арт-художник*, *тестировщик* и т. д.

Не стоит так же забывать, что наибольшее развитие игровая индустрия получила в США. Это объясняет такой факт, что в русском языке большинство специальных слов в сфере гейм-дизайн заимствуется из английского. Очень часто слова передаются латинскими буквами и не адаптируются в русском языке.

Обратим внимание на такой факт, что иногда специальные лексемы настолько проникли в жизни пользователей, что уже утратили свою специфику и вышли за пределы игровой индустрии. Например, слово *АФК* уже не только относится к играм в целом, а может примениться к людям, которые просто отошли от компьютера по делам. Или краткие формы, используемые в общении типа *Q* (приветствие), и *KK* (*Okey*) также используются не только в сфере игровой индустрии [2].

Рассмотрим также и такие более универсальные термины, которые используются и в разработке, и в игре в целом. Они употребляются в таком же виде, как и в языке-источнике, латинской транслитерацией. Приведём следующие примеры таких слов:

– термины, которые описывают персонажей или объектов для взаимодействия. Например, *NPC* (*Non Playable Character*), т. е. не игровой персонаж; *Protagonist* (*Antagonist*), т. е. главный герой или его антоним – главный злодей [3];

– термины, описывающие геймплейную составляющую, например, *Grind* – выполнение монотонных и однотипных занятий); *Buff* (*Debuff*) – положительный либо отрицательный эффект на персонаже, *Loot* – награда, *Exp* – опыт и др. [4];

– термины, которые используются в монетизации проекта. К ним можно отнести: *ARPPU* (средний доход на одного платящего пользователя), *Gross Revenue* (общая сумма денег, которую заплатили игроки) и др.;

– термины, описывающие механики игры: *Blast* – механика, где ты нажимаешь на фишку определенного цвета и этим взрываешь весь блок фишек данного цвета, стоящих рядом; *Battler* – игры про прокачку отряда персонажей; *Hyper Casual* – игра без сюжета, где ты имеешь максимально простое управление и др.

Рассмотрев различные специальные слова в сфере игровой индустрии, отличительными её чертами можно назвать следующее:

– значительное количество заимствований из других сфер информационных технологий;

– большое количество англицизмов, которые не адаптируются в русском языке, а передаются без изменений;

– высокая вероятность вариативности значения некоторых терминов в зависимости от определенного коллектива, в котором они употребляются.

Подводя итог, можно заметить, что специальные термины в игровой индустрии растут прямо пропорционально росту самой игровой индустрии в целом. Новое поколение использует специальные слова из игр, после чего они могут утратить специфику, выходят за рамки специального словоупотребления и становятся обыденностью.

Список использованных источников:

1. Горностаев, С.В. Специальная лексика в сфере игровой индустрии / Горностаев С.В. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/spetsialnaya-leksika-sfery-igrovoy-industrii> – Дата доступа: 31.11.2021.
2. Словарь геймера [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://gamer-info.com/gamer-dictionary>
3. Глоссарий геймдизайнера-ремесленника [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://dtf.ru/gameindustry/73954-glossariy-geymdizaynera-remeslennika> – Дата доступа: 31.11.2021.
4. Словарик: 10 важных терминов из сферы геймдизайна [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://vokigames.com/slovarik-10-vazhnyh-terminov-iz-sfery-gejmdizajna> . – Дата доступа: 31.11.2021.