

ВЛИЯНИЕ ВИДЕОИГРОВОЙ КУЛЬТУРЫ НА СЛЕНГ И ТЕРМИНОЛОГИЮ РУССКОГО ЯЗЫКА

Керимов С. А., Пулатов С. Х.

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

Сычёва Е. С. – преподаватель

В статье рассматривается влияние видеоигровой культуры на русский язык. Анализируются процессы влияния английских слов из игровой индустрии на сленг и терминологию русского языка. Делается вывод, что компьютерная лексика – это динамическая система, которая активно развивается, выходя за рамки узкоспециализированного использования.

В современном мире геймерский язык, сложившийся в рамках видеоигровой культуры, представляет собой актуальный объект для исследования в силу своей специфики. Особенности игрового языка, которые отличают его от прочих лексических пластов, связаны, во-первых, со средой, в которой сформировалась эта лингвистическая система, а во-вторых, с процессом слияния отличных друг от друга естественных языков. Говоря о первом факторе, следует уточнить, что словарь геймеров (от англ. *gamer* – «игрок») состоит из лексем, предназначенных для обозначения тех или иных внутриигровых явлений и предметов, которые, как правило, не являются характерными для реальной действительности. Вторым фактором обусловлен тем, что онлайн-игры представляют собой особую среду, которая привлекает геймеров с различных частей света. И, встречаясь с другими игроками в рамках какого-либо проекта, геймеры вступают друг с другом в диалог.

В результате долгих коммуникационных процессов произошло слияние языков и образование речевых клише, которые помогли любителям компьютерных игр частично преодолеть языковой барьер и в дальнейшем чувствовать себя комфортно в окружении иностранцев.

Интерес к киберспорту мотивирован тем, что именно в рамках сетевых видеоигр и сформировался геймерский язык.

Вследствие развития индустрии, возросла популярность игровых проектов, а значит, и аудитория. В результате подобной повальной заинтересованности игровой язык вышел за пределы виртуального пространства, став феноменом и заняв место в культуре. Язык геймеров все чаще встречается в речи людей или во время сетевого общения. Таким образом, активное использование геймерских выражений в нехарактерных для них сферах общества расширило области применения игрового словаря. Неологизмы в гейм-среде возникают со стабильным постоянством [1, с.395].

Понятие «геймер» не ограничивается определением «человек, играющий в компьютерные игры», оно представляет собой целую культуру, имеющую характерные черты и специфичную культуру речи, сленг. Некоторые «игровые» слова вышли за пределы жаргонизмов этой социальной группы и знакомы многим пользователям интернета, которые не имеют отношения к видеоиграм: например, такие слова, как «костплей» (от англ. «*costumeplay*» – «костюмированная игра»); «баг» (жаргонное слово, обычно обозначающее ошибку в программе или системе); «го» (от англ. «*go*» – идти), «аккаунт» (от англ. «*account*») и т.д.

В языке геймеров смешаны единицы всех стилей языка – от литературного до разговорно-просторечного, поэтому он весьма разнообразен. К литературному языку относятся слова, перешедшие из сленга в разряд терминов. Например, наименования жанров видеоигр: карточная стратегия – которая является ничем иным, как виртуальной версией настольной карточной игры, градостроительный симулятор – это экономическая стратегия, целью которой является развитие населенный пункт, и т.д.

Также в лексике геймеров множество слов, произошедших от английских терминов: геймплей (англ. «*gameplay*» – игровой процесс), ачивмент\ачивка (англ. *achievement* – достижение), дамаг\дамажить (англ. *damage* – урон).

Часто в русский игровой сленг приходят слова, образованные с помощью транскрипции:

1) написание, употребляемое в научных целях и ставящее своей задачей дать по возможности точную запись всех тонкостей произношения какого-либо языка независимо от его графических и орфографических норм;

2) передача иноязычных собственных имен, географических названий и научных терминов буквами данного языка». Можно сказать, что это англоязычные слова, но с русскоязычной артикуляцией. Чаще всего, это самые распространенные слова, не только среди геймеров, но и среди интернет-пользователей. Например, аккаунт (англ. account) – учетная запись пользователя на сайте или в игре.

Исходя из всего вышесказанного, мы можем утверждать, что компьютерная лексика – это динамическая система, которая активно развивается, выходя за рамки узкоспециализированного использования. Это происходит благодаря невероятно быстрому развитию и популяризации компьютерных технологий вообще и виртуальной реальности в частности. Самые распространенные и часто употребляемые слова компьютерного жаргона со временем переходят в официальную терминологию.

Проанализировав способы перехода англоязычных лексем в русский язык, можно сделать вывод, что сленг позволяет облегчить процесс адаптации англоязычного термина, делая его наиболее удобным для постоянного использования в разговорной речи. Это та часть языка, которая развивается наиболее стремительно в связи с таким же стремительным развитием технологий. Новые понятия появляются слишком часто, у языка просто нет времени, чтобы выработать свои лексемы, поэтому происходит активный процесс заимствования англоязычных терминов, которые адаптируются под русский язык для удобства использования, а уже существующие слова приобретают новые значения.

Список использованных источников:

1. Щербина, В.Е. Язык геймеров как компонент молодежного сленга иностранному / В. Е. Щербина // *Филологические науки. Вопросы теории и практики*, 2018. - № 3, ч. 2. - С. 395-398.