

УПЛЫЎ КАМП'ЮТАРНЫХ ГУЛЬНЯЎ НА МОЛАДЗЕВЫ СЛЭНГ

Буталенка Г.А., Шуба К.Я.

Беларускі дзяржаўны ўніверсітэт інфарматыкі і радыёэлектронікі
г. Мінск, Рэспубліка Беларусь

Албут А.А. – старшы выкладчык

Разглядаецца паняцце слэнгу і асобна гульнявога слэнгу. На аснове апытання студэнтаў БДУІР робіцца выснова пра месца гульнявога слэнгу ў маўленні моладзі.

Што такое слэнг? Сам тэрмін «слэнг» у перакладзе з англійскай мовы азначае:

- гаворка сацыяльна ці прафесійна адасобленай групы ў супрацьлегласць літаратурнай мове;
- варыянт гутарковага маўлення, які не супадае з нормай літаратурнай мовы.

Існуе некалькі пунктаў гледжання на тое, што такое слэнг. У англійскай лексікаграфіі тэрмін «слэнг» шырока распаўсюдзіўся ў пачатку XIX ст. Слэнг – разнавіднасць маўлення, якая выкарыстоўваецца пераважна ў вусных зносінах асобнай адносна ўстойлівай сацыяльнай групай, якая аб'ядноўвае людзей па прафесійнай або ўзроставай прымеце. З гэтага азначэння вынікае, што слэнг – разнавіднасць нелітаратурнага маўлення. Дж. Б. Грыноў і Дж. Г. Кітрыдж далі наступнае азначэнне: «Слэнг – мова-валацуга, што бадзеецца ў наваколлях літаратурнага маўлення і ўвесь час імкнецца прабіць сабе дарогу ў самае вытанчанае грамадства» [1]. Слэнг – словы, якія жывуць у сучаснай мове паўнаважнасцю жыццём, але лічацца непажаданымі да ўжывання ў літаратурнай мове. З дапамогай слэнгу моўца спрабуе найбольш поўна і свабодна выказаць свае пачуцці і эмоцыі.

У сучасным грамадстве існуе пэўны набор слоў, прызначаны для камунікацыі ў працэсе анлайн- і камп'ютарных гульняў, – так званы гульнявы слэнг. Гульнявы слэнг часта незразумелы прадстаўнікам дарослага пакалення, што спараджае непаразуменне паміж рознымі ўзроставымі катэгорыямі людзей.

На думку многіх даследчыкаў, на з'яўленне слэнгу аказала істотны ўплыў англамоўная культура. Такім чынам, слэнг (англ. *slang*) – набор слоў ці новых значэнняў вядомых слоў, якія ўжываюць у маўленні розныя групы людзей. На сёння многія слэнгавыя словы і звароты трывала ўгрунтаваліся ў літаратурнай мове. У якасці прыкладу можна адзначыць такія словы, як *шпаргалка*, *шуміха*, *праваліца* ('звездаць няўдачу'). Варта таксама адзначыць, што слэнг – гэта не прастамоўны выраз, а элемент стратыфікацыйнага складніка мовы. Слова «стратыфікацыя» ўтварылася ад слова *stratum* 'пласт', што ўказвае на магчымасць ужываць слэнгавыя выразы людзьмі розных сацыяльных пластоў. Часцяком гэты фактар падкрэслівае прыналежнасць моўцы да пэўнай групы людзей. На гэтай аснове можна пералічыць розныя віды слэнгаў: маладзёжны, сеткавы, ваенны, журналісцкі і гульнявы.

Гульнявы слэнг выступае ў якасці ўмоўнай мовы, праз якую адбываецца абмен інфармацыяй паміж гульцамі. Гульнявы слэнг узнік са з'яўленнем масавых анлайн-гульняў, якія немагчымыя без вызначанай унікальнай гульнявой мовы. Гульнявы слэнг валодае сцісласцю, і, як вынік, змястоўнасцю і эмацыйнасцю, без чаго немагчыма хутка і дакладна перадаць інфармацыю ў напружаным гульнявым працэсе.

Сёння камп'ютарныя гульні ўсё больш актыўна пранікаюць у жыццё і маўленне моладзі. І гэта зразумела, бо сучасныя тэхналогіі ўваходзяць у штодзённы ўжытак і сучасны чалавек больш не ўяўляе сябе без мабільных тэлефонаў, планшэтаў, камп'ютараў і іншых электронных прылад, так званых «гаджэтаў», пры гэтым літаратурная мова не заўсёды паспявае сфарміраваць лексіку, неабходную для абазначэння новых паняццяў. Гэтым і тлумачыцца ўзнікненне так званай мовы геймера. Створаная для зносінаў гульцоў, гэта мова з часам усё больш актыўна ўваходзіць у штодзённае маўленне і выкарыстоўваецца моладдзю ў працэсе зносінаў.

Геймер – гэта неалагізм, які паходзіць ад англійскага *gamer* 'ігрок'. Ад гэтага ж караня сёння ўтворана нямала вытворных, такіх як *progamer* 'прафесійны ігрок', *gameplay* 'гульнявы працэс камп'ютарнай гульні з пункту гледжання гульца', *game master* 'ганаровы тытул заўсёдняка, майстра той ці іншай гульні'. Геймер – гэта чалавек, які іграе ў камп'ютарныя гульні. Але, як правіла, так сябе называюць толькі тыя, у чым жыццё захопленне гульнямі займае значнае месца. Такі род заняткаў накладвае адбітак на маўленчыя асаблівасці гульцоў і, такім чынам, распаўсюджваецца за межы гульнявога працэсу. Субкультура геймераў зарадзілася параўнальна нядаўна. Са з'яўленнем камп'ютарных гульняў і інтэрнэту моладзь стала актыўна ўзаемадзейнічаць ў сусветнай сетцы. Гульня для маладых людзей – гэта магчымасць весці дыялог «у дзеянні»: праходзіць заданні з аднагодкамі і перамагаць віртуальных ворагаў. Сёння існуе вялікая колькасць камп'ютарных гульняў, з рознымі сюжэтамі, героямі і заданнямі [2, 3].

Вялікая роля ў развіцці камп'ютарнага слэнгу належыць камп'ютарным спаборніцтвам, якія ўпершыню былі пачаты ў 1996 г. Аднак найбольш імклівае развіццё дадзены слэнг набыў з 2013 г., пасля афіцыйнага прызнання спаборніцтваў па відэагульнях кіберспортам, калі геймераў пачалі лічыць новай асобнай субкультурай. Дадавая акалічнасць пацягнула за сабой не толькі актыўнае развіццё спаборніцтваў па відэагульнях, але і скачок маркетынгававай сферы гульнявога кірунку. Неабходна адзначыць, што слэнг геймераў убірае ў сябе ў асноўным англамоўныя адзінікі, бо развіццё і распаўсюджванне электроннай тэхнікі, відэагульняў і самога кіберспорту прыйшло ў беларускамоўны сегмент з-за мяжы.

У камп'ютарнаму слэнгу маецца пераважная колькасць лексічных адзінак, якія прыйшлі з англійскай мовы, напрыклад: *вінда* (ад англ. *Windows*) 'аперацыйная сістэма кампаніі Майкрасофт'; *апгрэйд* (ад англ. *upgrade*)

'абнавіць, палепшыць с'ютэмныя патрабаванні прылады'; *клікер* (ад англ. *click*) 'націонуць'; *спікер* (ад англ. *speak*) 'дынамік мацярынскай платы', *баг* (ад англ. *bug*) 'с'ютэмны збой у дадатку або праграме' [4].

Беларуская мова, якая з'яўляецца вельмі гнуткай і здольнай «убіраць» у сябе новае, ідзе ў нагу з часам. Маладое насельніцтва, якое імкнецца вылучыцца і паказаць сваю незалежнасць ад дарослых людзей, спарадзіла сваю моўную культуру, часта зразумелую толькі ў сваім коле. З'яўленне слэнгу ўвогуле можа ўспрымацца як прагрэс мовы, якая робіцца блізкай, нязмушанай, зразумелай [5, 6]. Гэта свая гаворка для моладзі, якая на сённяшні дзень шырока выкарыстоўвае камп'ютары і інтэрнэт у штодзённым жыцці. Гульнявы слэнг з'яўляецца даволі новым відам слэнгу, але не выключана што з'явіцца новыя, бо наша мова не стаіць на адным месцы, а ўвесь час развіваецца.

Было праведзена апытанне пра геймерскую лексіку ў маўленні студэнтаў БДУіР. У нашым даследаванні прымалі ўдзел студэнты розных курсаў БДУіР (33 чалавекі). Апытанне ўключала дзевяць пытанняў. Былі атрыманы наступныя вынікі.

1-е пытанне. Як вы ставіцеся да гульнявога слэнгу?

Палова апытаных студэнтаў (15 чалавек) адказала, што да гульнявога слэнгу ставяцца станоўча. Гэта можна растлумачыць тым, што выкарыстанне гульнявога слэнгу можа быць спосабам зносін, якія дазваляюць студэнтам выказаць сваю індывідуальнасць і крэатыўнасць. Тут таксама можна прасачыць уплыў таго, што апытанне праходзіла сярод студэнтаў, якія непасрэдна задзейнічаны ў ІТ-сферы і гульнявой індустрыі. 13 чалавек адказалі, што ставяцца нейтральна. Малая ж частка апытаных (5 чалавек) наогул не звяртаюць увагі на выкарыстанне гульнявога слэнгу. Патлумачылі яны гэта тым, што не зацікаўленыя ў відэагульнях.

2-е пытанне. Ці заўважалі вы, што гульнявы слэнг можа быць незразумелы для людзей, якія не гуляюць у камп'ютарныя гульні?

На гэта пытанне ўсе 33 студэнты адказалі станоўча. Гэта пацвярджае, што гульнявы слэнг змяшчае спецыфічныя тэрміны, скарачэнні або выразы, якія выкарыстоўваюцца выключна ў кантэксце гульнявой індустрыі і дзейнасці.

3-е пытанне. Ці заўважылі вы, што, гуляючы ў камп'ютарныя гульні, вы даведаліся больш англійскіх слоў?

31 апытаны студэнт адказаў на гэта пытанне сцвярдзальна. Патлумачылі яны гэта тым, што ў гульнях сутыкаюцца з вялікай колькасцю англійскіх слоў і фраз. І толькі 2 чалавекі адказалі адмоўна.

4-е пытанне. Ці лічыце вы, што выкарыстанне гульнявога слэнгу можа ўскладніць зносіны паміж пакаленнямі ці, наадварот, палепшыць разуменне паміж імі?

Сярод апытаных студэнтаў большасць (48%) выбрала варыянт «Слэнг спрыяе пагаршэнню разумення». Дадзеныя людзі маглі лічыць, што выкарыстанне слэнгу ўскладняе разуменне, асабліва для тых, хто не знаёмы з такой лексікай ці недастаткова ёй валодае. Аднолькавую колькасць галасоў набралі варыянты «Слэнг спрыяе паляпшэнню разумення» і «Ніяк не ўсплывае».

5-е пытанне. Ці лічыце вы, што выкарыстанне гульнявога слэнгу можа быць для моладзі спосабам выказаць сваю індывідуальнасць?

У дадзеным пытанні галасы падзяліліся амаль напалову. Так, 18 чалавек адказалі станоўча, а 15 – адмоўна. Апошнія гэта патлумачылі тым, што выкарыстанне слэнгу можа проста быць часткай агульнапрынятай практыкі зносін у пэўнай сацыяльнай групе і не абавязкова адлюстроўваць унікальныя рысы асобы.

6-е пытанне. Як вы мяркуеце, словы з камп'ютарных гульняў, якія выкарыстоўваюцца ў рэальным жыцці, «засмечваюць» мову ці ўзбагачаюць яе?

19 студэнтаў лічаць, што слэнг дапаўняе мову. У гэты ж час 5 чалавек выбралі цалкам супрацьлеглы варыянт адказу. Аргументаваць пазіцыю тых студэнтаў, якія лічаць, што словы з камп'ютарных гульняў дапаўняюць мову, можна тым, што новыя тэрміны і выразы здольны пашырыць лексікон, робячы яго больш разнастайным і актуальным. З іншага боку, людзі, якія лічаць, што словы з камп'ютарных гульняў «засмечваюць» мову, могуць баяцца, што празмернае выкарыстанне жаргону і тэрміналогіі з гульняў можа ўскладніць разуменне для тых, хто не знаёмы з гэтымі выразамі.

7-е пытанне. Ці трэба змагацца з ужываннем гульнявога слэнгу ў маўленні?

Пераважная большасць лічыць, што змагацца са слэнгам не трэба. Так, 26 студэнтаў прагаласавалі за варыянт «Не», 4 чалавекі выбралі варыянт «Так», яшчэ 3 студэнты – «Не ведаю».

8-е пытанне. Ці заўважалі вы, што разуменне гульнявога слэнгу карысна ў штодзённым жыцці і камунікацыі?

57% лічыць, што разуменне гульнявога слэнгу карысна ў штодзённым жыцці і камунікацыі. Студэнты тлумачаць гэта тым, што веданне гульнявога слэнгу можа дапамагчы ўзаемадзейнічаць з людзьмі, захопленымі гульнявой культурай, і літаратльна стварыць агульную мову і інтарэсы. Аднак 7 чалавек выбралі варыянт «Не».

9-е пытанне. Якімі словамі з камп'ютарнай гульні вы карыстаецеся ў штодзённым жыцці?

У дадзеным пытанні былі прапанаваны словы: *данат*, *скін*, *шутар*, *сэйв*, *скіл*, *ачыўка*, *лор*, *лутбокс*. Большасць студэнтаў выкарыстоўвае такія словы як *скіл* (29 студэнтаў), *данат* (19 студэнтаў), *сэйв* (16 студэнтаў). Таксама былі прапанаваны свае варыянты: *кэры*, *сапорт*, *запушыць*, *імба*, *сяброўка*.

10-е пытанне. Ці гуляеце вы ў камп'ютарныя гульні?

13 з апытаных студэнтаў захапляюцца і гуляюць у камп'ютарныя гульні. 10 чалавек не задзейнічаны ў гэтай сферы. Яшчэ 6 студэнтаў гуляюць вельмі рэдка, а 4 студэнты гуляюць вельмі часта.

11-е питання. Ваш узрост?

Дадзенае апытанне прайшлі студэнты ва ўзросце 17–21 год. Большасці (20 чалавек) 19 гадоў.

Праведзенае даследаванне паказвае, што студэнты, якія задзейнічаны ў ІТ-сферы і гульнявой індустрыі, ставяцца да гульнявога слэнгу станоўча і лічаць яго спосабам зносін і выражэння сваёй індывідуальнасці. У той жа час ужыванне гульнявога слэнгу можа быць незразумелым для тых, хто не гуляе ў камп'ютарныя гульні. Гульні могуць дапамагчы ў больш лёгкім засваенні англійскай мовы праз пагружэнне ў пэўны кантэкст. Слэнг з гульняў можа павялічыць лексикон студэнтаў, хаця не заўжды можа быць зразумелым для іншых. Выкарыстанне гульнявога слэнгу можа быць для моладзі спосабам выказаць сваю індывідуальнасць, але не абавязкова адлюстроўваць унікальныя рысы асобы. Разнастайныя меркаванні студэнтаў паказалі, што выкарыстанне гульнявога слэнгу можа як дапаўняць, так і засмечваць маўленне ў залежнасці ад сітуацыі.

Спіс выкарыстаных крыніц:

1. Соколова, А. Г. Использование сленга: теоретическая сущность и адаптация к современным реалиям [Электронный ресурс] / А. Г. Соколова, Дж. Ф. Амирова // Современное педагогическое образование. – 2022. – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-slenga-teoreticheskaya-suschnost-i-adaptatsiya-k-sovremennym-realiyam>. – Дата доступа : 10.04.2024.;
2. Беликова, И. А. Особенности образования терминов-неологизмов в подъязыке компьютерной техники : автореф. дис. ... к.ф.н.: 10.02.04 / И. А. Беликова. – Омск. – 2004 – 27 с.
3. Лихолитов, П. В. Компьютерный жаргон / П. В. Лихолитов // Русская речь. – 1997. – № 3. – С. 22.
4. Хомяков, В. А. Введение в изучение сленга – основного компонента английского просторечия / В. А. Хомяков – М. : Либроком, 2009. – 124 с.
5. Матюшенко, Е. Е. Заимствование как один из самых продуктивных способов образования единиц современного молодёжного сленга / Е. Е. Матюшенко // Социальные варианты языка – II : материалы Междунар. науч. конф. — Н.Новгород : НГЛУ им. Н. А. Добролюбова. – 2003. – С. 386–389.
6. Голуб, И. Б. Основы культуры речи / И.Б. Голуб. – М. : Дрофа, 2007. – 254 с.