

DOI: <https://doi.org/10.18454/RULB.2024.49.16>

ЯЗЫКОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ СЛЕНГА КИБЕРСПОРТА

Научная статья

Гареева Л.М.^{1,*}, Тоухар А.О.²¹ ORCID : 0000-0001-8046-9762;² ORCID : 0009-0009-7962-0029;^{1,2} Московский финансово-промышленный университет «Синергия», Москва, Российская Федерация

* Корреспондирующий автор (liliyagareeva[at]yandex.ru)

Аннотация

В статье рассматриваются языковые особенности лексики сферы киберспорта как разновидности современного сленга русского языка. В процессе исследования был проведен анализ современного сленга киберспортсменов, выявлены его словообразовательные разновидности и тематические группы, изучена этимология единиц. Лексика игровой индустрии в данном исследовании классифицируется как локальная и глобальная. В качестве основных особенностей лексики киберспорта авторы статьи выделяют тематическое многообразие; главенствующую позицию англицизмов, в разной степени адаптированных к русскому языку; неупорядоченность словарного фонда; вариативность и сниженный характер языковых единиц. В заключении определены основные направления для дальнейшего исследования данного пласта лексики.

Ключевые слова: сленг, киберспорт, лексика, английский язык, игра, тематическая группа, этимология.

LINGUISTIC SPECIFICS OF CYBERSPORT SLANG

Research article

Gareeva L.M.^{1,*}, Touahar A.O.²¹ ORCID : 0000-0001-8046-9762;² ORCID : 0009-0009-7962-0029;^{1,2} Moscow University of Finance and Industry "Synergy", Moscow, Russian Federation

* Corresponding author (liliyagareeva[at]yandex.ru)

Abstract

The article examines the linguistic specifics of cybersport lexicon as a variety of modern slang of the Russian language. In the course of the research, the modern slang of cybersportsmen was analysed, its word-formation varieties and thematic groups were identified, and the etymology of units was analysed. The vocabulary of the game industry in this study is classified as local and global. As the main features of the cybersport lexicon, the authors of the article highlight the thematic diversity; the predominant position of anglicisms adapted to the Russian language to varying degrees; disordered vocabulary; variation and reduced character of linguistic units. The conclusion defines the main directions for further research of this layer of vocabulary.

Keywords: slang, cybersport, vocabulary, English, game, thematic group, etymology.

Введение

Сленг в настоящее время является не только словарным запасом (слов, выражений, речевых традиций) неформального регистра, табуированным в официальной речи, но и эксклюзивным языком определенных сообществ, помогающим установить групповую идентичность и создать собственный специальный язык.

В лингвистических исследованиях последних нескольких десятилетий сленгу было уделено значительное количество работ российских и зарубежных ученых. Данной теме посвящены исследования А.И. Гальперина [3], Д.С. Головановой [5], В.С. Елистратова [6], М.А. Кронгауза [7], А.Т. Липатова [8], М.Ю. Руденко [9], О.Г. Твердохлеб [10], В.А. Хомякова [11] и многих других.

В «Словаре лингвистических терминов» можно найти такое определение: «Сленг – 1. Разговорный вариант профессиональной речи. 2. Элементы разговорного варианта той или иной профессиональной, или социальной группы, которые, проникая в литературный язык или вообще в речь людей, не имеющих прямого отношения к данной группе лиц, приобретают в этих языках особую эмоционально-экспрессивную окраску» [2, С. 157].

Размышляя о причинах возникновения сленга, М.А. Кронгауз пишет: «Появление новых слов или новых значений у старых слов означает, что мир вокруг нас изменился. В нем либо появилось что-то новое, либо что-то существующее стало важным настолько, что язык (а в действительности мы сами) создает для него имя. В последнее время в русском языке появилось столько новых слов, что лингвисты не успевают следить за ними и издавать словари, а обычные люди часто просто не понимают, о чем идет речь» [7, С. 14].

В настоящее время существует множество определений сленга. В данной работе мы будем придерживаться определения, сформулированного В.А. Хомяковым: «Сленг – это относительно устойчивый для определенного периода, широко употребительный, стилистически маркированный (сниженный) лексический пласт (имена существительные, прилагательные и глаголы, обозначающие бытовые явления, предметы, процессы и признаки), компонент экспрессивного просторечия, входящего в литературный язык, весьма неоднородный по своим истокам, степени приближения к литературному стандарту, обладающий пейоративной экспрессией» [10, С. 11].

Самой популярной классификацией сленга является подразделение, основанное на наименованиях групп людей, использующих сленг: молодежный, профессиональный, компьютерный, криминальный, связанный с хобби и различными сообществами по интересам, а также субкультурами [4, С. 130].

Данное исследование посвящено анализу современного сленга киберспортсменов, выявлению его словообразовательных разновидностей, тематических групп, этимологических особенностей.

Актуальность исследования связана с новизной изучаемого лингвистического материала, попыткой упорядочить и классифицировать сленговые единицы сферы компьютерных игр, набирающих все большую популярность во всем мире.

В работе были использованы теоретические и практические методы. В теоретической части исследования применялись типологический и описательный методы. В практической части использовался метод сплошной выборки единиц сленговой лексики и фразеологии из различных интернет-ресурсов и результатов опроса действующих игроков.

Основные результаты

В статье С.Ю. Артеменко и Л.М. Гареевой сленг любителей компьютерных игр упоминается как второй по продуктивности источник пополнения лексического состава молодежного сленга (первым являются, конечно, социальные сети) [1, С. 131].

Киберспорт (компьютерный спорт, электронный спорт, e-sports) – это вид спорта, основанный на командном или индивидуальном соревновании в видеоиграх.

Уже 25 июля 2001 года Россия первой в мире признала киберспорт как официальный вид спорта, создала Федерацию киберспорта России.

Процессы игры онлайн транслируются в Сети в прямом эфире, поэтому возможность подключиться и участвовать есть у киберспортсменов со всего мира. Интернет-спорт продолжает набирать популярность во всем мире, в первую очередь, за счет его доступности, ведь играть и участвовать в соревнованиях можно прямо из дома, а соперники, скорее всего, будут из разных городов или даже стран.

Лексика киберспорта – открытая, активно развивающаяся система, что объясняется постоянно возникающими новыми играми. Ввиду этого лексические элементы киберспортивной системы все глубже проникают в речь носителей русского языка. Такой пласт языка отражает образ жизни речевого коллектива, который его создал.

В процессе игр на соревнованиях игроки постоянно коммуницируют как внутри команды, образованной на матче, так и между участниками всего сообщества определенной игры.

Сначала появились компьютерные клубы, где выражения передавались как фольклор – из уст в уста, затем возникли геймерские чаты и форумы, в которых лексические единицы приобрели письменную форму, часто искажаемую в результате калькирования с иностранного языка.

Лексика игровой индустрии постоянно видоизменяется, что связано с трансформациями в игровой среде: некоторые игры уходят с поля, другие остаются только в ограниченном кругу игроков, а некоторые задерживаются на пике популярности надолго. Поэтому игровую лексику можно разделить на локальную и глобальную. Глобальная будет понятна любому игроку, а локальная – участникам одной игровой среды.

Хотя многие киберспортсмены не знают английского языка на разговорном уровне, большая часть неологизмов заимствована именно из него. В условиях игры многие слова приобретают совершенно иное значение. То есть, заимствуя из других языков слова, киберспортсмены почти всегда их преобразуют удобным для общения и использования способом.

Каждое из понятий, используемых во время игры, соотносится с определенной тематической группой: названия предметов, игроков, процессов, свойств, режимов, единиц измерения, состояний, мест и видов деятельности и т.п.

К наименованиям предметов относятся виды оружия, волшебные предметы, транспортные средства, экипировка. Например: *шмот* (сокр. от шмотки – собирательное название доспехов, оружия, бижутерии игроков) – образовано по способу усечения; *абишка* от англ. ability (способность, используемая персонажем) – образовано по способу усечения + суффиксация; *бот* от англ. bottom (нижняя линия на карте), *мид* от англ. middle (центральная линия) / *деф* от англ. defend (защита какого либо объекта, например линии или строения) – тоже образованы по способу усечения; *лут* от англ. loot – добыча (вещи/предметы, остающиеся после «убитого» игрока); *банка* – зелье, настойка, мазь; *мана* – магическая энергия для совершения заклинания.

Более ста лет назад Роберт Генри Кодрингтон (1830-1922) впервые описал в монографии *The Melanesians: Studies in their Anthropology and Folk-Lore* (1891) значение слова «мана».

Обозначение «мана» является универсальным названием энергии, связанной с наличием необычных способностей. Впервые оно было использовано разработчиками компьютерных игр ещё 50 лет назад и до сих пор является широко известным в игровой индустрии.

Мы выделили наиболее продуктивные тематические группы используемой игроками лексики:

1. Названия игроков: *руинер* (от англ. ruin – разрушать) – человек, нарочно проигрывающий в сражении; *аватар* – персонаж, управляемый игроком; *маг* – любой персонаж, пользующийся заклинаниями; *моб* (сокращение от англ. mobile object – подвижный объект) или *монстр* – вид персонажа, основное назначение которого быть «убитым» ради получения игроком опыта/добычи; *критовик* (сокр. от «критическое повреждение») – вид персонажа, специализирующийся на нанесении критического урона; *вендор* (от англ. vendor – торговец) – неигровой персонаж – торговец и др.; *имба* (от англ. imbalanced) – слишком сильный персонаж;

2. Названия процессов/эффектов/состояний: *вайп* (от англ. wipe – стирать, оттирать) – смерть всех членов группы, после которой нужно проходить непройденный этап с нуля; *дамаг* (от англ. damage – урон, повреждение) – наносимый персонажем урон; *инвиз* (сокр. от англ. invisibility – невидимость) – состояние невидимости, а также умение, вводящее

в это состояние (*уйти в инвиз* – стать невидимым); *хилить* (от англ. heal) – лечить; *бан* или *банить* (от англ. ban) – этап выбора персонажа, на котором одна команда запрещает команде соперника взять определенного персонажа.

Таким образом, киберспортсмены могут образовывать и существительные, и глаголы, и прилагательные, и словосочетания с ними.

Род слов в иностранном и русском языке зачастую не совпадает, поэтому при переходе из английского слова приобретают не свойственный им признак рода и способность к склонению.

Общению киберспортсменов свойственно стремление к краткости, поэтому на первом месте по частоте употребления стоят аббревиатуры, которые благодаря удобству и частоте использования вошли и в речь обычных пользователей интернета.

В коммуникации киберспортсменов совершенно нет определенного правила, по которым происходит аббревиация. Причем при переводе на русский язык сложносокращенные слова могут и не сохранить изначального написания заглавными либо строчными буквами. К аббревиатурам пользователи факультативно добавляют окончания для однозначного понимания сообщения адресатом:

АФК (англ. сокр. away from keyboard) – дословно *отошел от клавиатуры*, употребляется человеком, покинувшим игру: «Все, я в афк»;

ГГ/ГЖ/ГЛ (англ. сокр. good game / good job / good luck) – пожелание в конце или начале игры;

ББ (англ. сокр. bye bye) – прощание;

ДД (англ. сокр. double damage) – двойной урон;

КД (англ. сокр. cooldown, CD) – время перезарядки способности или предмета;

ХП (англ. сокр. health – здоровье и percent – процент, дословно можно перевести, как процент здоровья) – запас здоровья. Это стандартная единица измерения здоровья игрока);

ВП (дословный перевод и сокращение от англ. well played) – хорошо сыграно;

МП (англ. сокр. mana points) – очки маны (ресурс, который используется для создания заклинаний);

СС (англ. сокр. miss, SS) – сообщение о том, что вражеский герой покинул линию;

ДПС (англ. сокр. damage per second) – урон в секунду;

АоЕ (англ. сокр. area of effect) – область действия заклинания или предмета;

Ваншот (сокр. от англ. one shot – один выстрел) – убийство с одного удара;

Вар (рус. сокр. варвар) – обозначение любого класса, использующего энергию и оружейные способности (по-другому – *физик*);

Плз, пжл (от англ. please или русского «пожалуйста») – пожалуйста;

LOL (англ. сокр. League of Legends) – название игры;

КС (англ. сокр. Counter-Strike) – название игры. Либо Kill Steal – убийство чемпиона;

WOW (англ. сокр. World of Warcraft) – название игры.

Часто также игроки используют усечения:

Тп (рус. сокр.) – телепорт;

Тв (рус. сокр.) – территориальные войны;

акк (англ. сокр. account) – учетная запись, а также информация об игроке или характеристике персонажа в игровом мире;

шмот (сокр. разг. шмотки) – оружие, доспехи, элементы внешнего вида;

ник (англ. сокр. nickname) – псевдоним игрока;

ок – окей/хорошо;

агр(о) – сокр. от агрессия;

грац (англ. сокр. congratulations) – поздравление;

Морта (англ. сокр. Mortal Kombat) – название игры.

Самые популярные способы образования киберспортивных лексических единиц – это калькирование (одно из самых частотных по употреблению и уже вошедших в речь не только киберспортсменов, но и других людей слово *изи* от англ. easy – просто, причем имеет оно уже часто сниженный насмешливый характер), аббревиация, транслитерация, усечение.

Используются также и морфемные способы образования. Например, префиксально-суффиксальный: *прочекать* (от англ. check – проверять) – найти соперника с целью убийства; *засмочить* (от англ. smoke – дым) – задымить территорию. Суффиксальный: *фармить* (от англ. farm – ферма) – копить что-либо; *ливнуть* (от англ. leave – покидать) – выйти из игры, *абилка* (от англ. ability) – способность, используемая персонажем; *ваншотнуть* (англ. one shot) – убить с первого выстрела; *крафтить* (от англ. craft – ремесло) – создавать предметы.

В речи киберспортсменов есть и слова, появившиеся с помощью звукового уподобления. Примером фонетической мимикрии может быть *silence* (способность в игре, которая запрещает персонажу какое-то время взаимодействовать) – *сало*; *courier* (персонаж, приносящий предметы из магазина, курьер) – *курица*, *кура*. Одно из самых популярных слов – *нуб* (от англ. newbie – новичок), которое сейчас уже используется не только для названия неопытных игроков, но и как оценочное слово, применительно к людям, которые не разбираются в какой-то теме. Например: «Ну ты и нуб в математике».

В качестве признаков киберспортивной лексики можно назвать наличие синонимии и омонимии терминов, что свидетельствует о ее недостаточной упорядоченности и может быть еще обусловлено локальным терминами внутри конкретных игр.

Как одну из особенностей лексики киберспорта можно выделить также обилие лексики, обозначающей процесс убийства. В большинстве игр целью является именно устранение соперников, поэтому закономерно появление большого количества наименований, связанных с убийством. Например: *тимкилл* (убийство игрока своей команды),

инстакилл (быстрое убийство чемпиона с полным здоровьем), *КС* (намеренное убийство чемпиона соперника), *ласт хит* (нанесение последнего удара сопернику), *ванишот* (убийство соперника одним выстрелом), *хэдшот* (попадание в голову), *энтри-килл* (убийство, открывающее раунд игры), *double kill* (двойное убийство), *first blood* (первое убийство в матче или дословно первая кровь).

Заключение

В заключение отметим, что лексика киберспорта как сленговая разновидность современного русского языка представляет собой постоянно развивающуюся, открытую систему. В связи с тем, что исследования в данном направлении еще только начинаются, можно прогнозировать усиленный интерес лингвистов к теме сленга игровой индустрии как новой разновидности специальной лексики. Неизученными остаются вопросы системных отношений между единицами (синонимии, антонимии, омонимии), расширения круга оригинальных русских наименований, стилистики и синтаксиса киберспортивной лексики.

Конфликт интересов

Не указан.

Рецензия

Александрова Е.В., Самарский государственный медицинский университет, Самара, Российская Федерация
DOI: <https://doi.org/10.18454/RULB.2024.49.16.1>

Conflict of Interest

None declared.

Review

Aleksandrova E.V., Samara State Medical University, Samara, Russian Federation
DOI: <https://doi.org/10.18454/RULB.2024.49.16.1>

Список литературы / References

1. Артеменко С.Ю. Платформа “ТikТок” как один из источников современного молодежного сленга / С.Ю. Артеменко, Л.М. Гареева // Гуманитарные науки и образование. — 2022. — № 1. — С. 128-132.
2. Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов / О.С. Ахманова. — Москва: Советская энциклопедия, 1966. — 608 с.
3. Гальперин И.Р. О термине сленг / И.Р. Гальперин // Вопросы языкознания. — 1956. — № 6. — С. 114-115.
4. Гареева Л.М. Современный молодежный сленг: его источники и разновидности / Л.М. Гареева // Международный научно-исследовательский журнал. — 2021. — № 9. — С. 129-130.
5. Голованова Д.С. Влияние интернет-сленга на речевую культуру современной молодежи / Д.С. Голованова, И.Н. Якименкова // Юный ученый. — 2019. — № 3. — С. 1-3.
6. Елистратов В.С. Толковый словарь русского сленга / В.С. Елистратов. — Москва: АСТ-Пресс Книга, 2010. — 672 с.
7. Кронгауз М.А. Русский язык на грани нервного срыва / М.А. Кронгауз. — Москва: Знак; Языки славянских культур, 2008. — 320 с.
8. Липатов А.Т. Сленг как проблема социолингвистики / А.Т. Липатов. — Москва: Элпис, 2010. — 318 с.
9. Руденко М.Ю. Исследование арго, жаргона и сленга: вопросы терминологии / М.Ю. Руденко // Филологические науки. Вопросы теории и практики. — 2016. — № 5. — С. 127-134.
10. Твердохлеб О.Г. Профессиональный жаргон в речи представителей разных профессий / О.Г. Твердохлеб // Новая наука: теоретический и практический взгляд. — 2016. — № 6. — С. 181-183.
11. Хомяков В.А. Введение в изучение сленга – основного компонента английского языка / В.А. Хомяков. — Вологда: Областная типография, 1971. — 103 с.

Список литературы на английском языке / References in English

1. Artemenko S.Ju. Platforma “TikTok” kak odin iz istochnikov sovremennogo molodezhnogo slenga [The “TikTok” Platform as One of the Sources of Modern Youth Slang] / S.Ju. Artemenko, L.M. Gareeva // Gumanitarnye nauki i obrazovanie [Humanities and Education]. — 2022. — № 1. — P. 128-132. [in Russian]
2. Ahmanova O.S. Slovar' lingvisticheskikh terminov [Glossary of Linguistic Terms] / O.S. Ahmanova. — Moscow: Soviet Encyclopaedia, 1966. — 608 p. [in Russian]
3. Gal'perin I.R. O termine sleng [About the Term Slang] / I.R. Gal'perin // Voprosy jazykoznanija [Issues of Linguistics]. — 1956. — № 6. — P. 114-115. [in Russian]
4. Gareeva L.M. Sovremennyy molodezhnyj sleng: ego istochniki i raznovidnosti [Modern Youth Slang: Its Sources and Varieties] / L.M. Gareeva // Mezhdunarodnyj nauchno-issledovatel'skij zhurnal [International Research Journal]. — 2021. — № 9. — P. 129-130. [in Russian]
5. Golovanova D.S. Vlijanie internet-slenga na rechevuyu kul'turu sovremennoj molodezhi [The Influence of Internet Slang on the Speech Culture of Today's Youth] / D.S. Golovanova, I.N. Jakimenkova // Junyj uchenyj [Young Scientist]. — 2019. — № 3. — P. 1-3. [in Russian]
6. Elistratov V.S. Tolkovyy slovar' russkogo slenga [Explanatory Dictionary of Russian Slang] / V.S. Elistratov. — Moscow: AST-Press, 2010. — 672 p. [in Russian]
7. Krongauz M.A. Russkij jazyk na grani nervnogo sryva [The Russian Language is on the Verge of a Nervous Breakdown] / M.A. Krongauz. — Moscow: Sign; Languages of Slavic Cultures, 2008. — 320 p. [in Russian]
8. Lipatov A.T. Sleng kak problema sotsiolingvistiki [Slang as a Problem of Sociolinguistics] / A.T. Lipatov. — Moscow: Elpis, 2010. — 318 p. [in Russian]

9. Rudenko M.Ju. Issledovanie argo, zhargona i slenga: voprosy terminologii [Research on Argot, Jargon and Slang: Terminology Issues] / M.Ju. Rudenko // Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki [Philological Sciences. Issues of Theory and Practice]. — 2016. — № 5. — P. 127-134. [in Russian]
10. Tverdohleb O.G. Professional'nyj zhargon v rechi predstavitelej raznyh professij [Professional Jargon in the Speech of Representatives of Different Professions] / O.G. Tverdohleb // Novaja nauka: teoreticheskij i prakticheskij vzgljad [New Science: a Theoretical and Practical View]. — 2016. — № 6. — P. 181-183. [in Russian]
11. Homjakov V.A. Vvedenie v izuchenie slenga – osnovnogo komponenta anglijskogo jazyka [Introduction to the Study of Slang, a Major Component of the English Language] / V.A. Homjakov. — Vologda: Regional Printing House, 1971. — 103 p. [in Russian]