

Шеховцова Юлиана Андреевна
Студент, КемГУ, Кемерово
Shekhovtsova Iuliana Andreevna
Kemerovo State University

**СТРУКТУРНЫЕ И ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ
ЖАРГОНИЗМОВ КИБЕРСПОРТА В РУССКОМ И КИТАЙСКОМ ЯЗЫКАХ
STRUCTURAL AND FUNCTIONAL FEATURES OF ESPORTS JARGON
IN RUSSIAN AND CHINESE**

Аннотация: Статья посвящена исследованию структурных и функциональных особенностей жаргонизмов киберспорта в русском и китайском языках. Рассмотрены аспекты образования жаргонизмов и сленгизмов в рамках киберспортивной дисциплины DotA 2.

Abstract: The article is dedicated to the study of the structural and functional features of esports jargon in Russian and Chinese languages. It examines the aspects of the formation of jargon and slang within the esports discipline of DotA 2.

Ключевые слова: Киберспорт, DotA2, русский язык, китайский язык, сленг, жаргон.

Keywords: Esport, DotA2, the Russian language, the Chinese language, slang, jargone.

Компьютерные технологии, которые изначально воспринимались как нечто сверхъестественное, в силу их «новизны», с каждым годом все глубже проникают в самые разнообразные области жизни человека, оказывая влияние, в том числе, на язык как средство общения.

В современном мире компьютер и интернет стали обыденностью. Вместе с ними в жизни человека появились и онлайн-игры. С этого момента началось развитие «нового» языка – игрового сленга, – основной характеристикой которого является постоянная обновляемость. Игровой сленг можно рассматривать как профессиональный язык, используемый для обозначения конкретных ситуаций в играх и киберспортивных дисциплинах. Хотя изначально жаргонизмы являются языком некоторых «закрытых сообществ», понятным только им, они так или иначе интегрируются в повседневную речь, тем самым выходя за рамки ранее упомянутых «закрытых сообществ».

История развития жаргонизмов в киберспорте начинается с первой ролевой игры «Dungeons and Dragons». В силу того, что явление онлайн-игр зародилось в США, игровой сленг включает в себя сокращения и заимствования из английского языка, адаптированные для языковой системы того или иного игрового сообщества.

Соответственно, одними из основных задач исследования являются выявление особенностей структуры образования и функционирования сленга в речи и текстах разного стиля, а также установление его значимости и степени воздействия на языковую норму.

Говоря о геймерском сленге, можно выделить такие его основные характеристики:

1. Ключевой фактор в любой коммуникации между игроками во время матча является краткость. Слова состоят в основном от 1 до 3 слогов. Зачастую от неминуемого поражения до победы остаются считанные минуты или даже секунды и времени на целые развернутые предложения просто нет, именно поэтому важно кратко и точно изложить ситуацию. В итоге, пользователи входящие в информационное поле киберспорта, намеренно сокращают слова.

2. Немаловажную роль играет эмотивная функция. Например, игроки имеющие недостаточный уровень владения игровыми функциями, часто в свой адрес получают такое выражение как: noob от англ. Newbee или же новичок, имеющее негативный подтекст. Но стоит учитывать, что наиболее эмоциональную окраску несут в себе нецензурные выражения, которые чаще всего употребляются в речи во время игры.



Можно выделить несколько способов образования сленга:

1. Калька. Калька включает в себя приём образования, при котором слово заимствуется из другого языка. При переносе слова из другого языка оно полностью заимствуется, вместе с написанием, произношением, и даже, значением. Данный способ удобен для общения между игроками, поэтому зная перевод и значение слова, собеседникам легко понять друг друга. Например, *ult* – *ульт* (навык, умение).

2. Полукалька. Та же калька, но перенёсшая ряд грамматических и фонетических изменений. При переносе сленга из одного языка в другой он обретает фонетические нормы не только первого, но и второго языка. При образовании данных сленгов к основе заимствованного слова прибавляются словообразовательные модели, взятые уже из языка, в который перешло слово. Примером может служить изменение слов по числам: «*рашу*» – «*рашим*» (*rush*).

3. Перевод. Здесь речь идёт о традиционном переводе игровых терминов. Такой способ имеет ряд неточностей и ошибок. Типичными ошибками становятся грамматические и орфографические, однако часто встречаются и неточности перевода, при которых меняется смысл фразы. В процессе перевода выступает ассоциативный метод мышления, т.е. сленги ассоциируют по сходству значения с каким-либо предметом или явлением. Например: от слова «*camp*» (лагерь, стоянка) образовано слово «*camper*» (персонаж, стреляющий из укрытия).

4. Способ конверсии. Данный способ словообразования заключается в том, что слова без использования специальных аффиксов переходят из одной части речи в другую. Выступая, например, в роли существительного, слово переходит в глагол. Так, глагол «*pick*» (выбирать) становится существительным «*тик*» и приобретает значение «выбор героев из списка».

5. Способ усечения, сокращения происходит путем отбрасывания части слова от основы. Распространенность этого способа объясняется тем, что у игроков остается мало времени на выражение своих мыслей, вследствие чего, использование длинных слов и выражений не является оптимальным. От основы отсекается часть слова, при этом сохраняется корень, который несет в себе определенный смысл слова. Пример: *argue* – *arg*. Слова при этом не теряют своего смыслового значения и являются вполне доступными для понимания.

6. Способ аббревиации – один из самых распространенных. При данном способе словообразования сленг образуется путем сокращения первых букв, то есть по принципу аббревиатуры. При использовании данного метода, новообразованное слово редко становится понятным без дополнительного разъяснения. Иногда от аббревиатур-сленгов образуются и другие слова, которые близки по значению и передают его различные смысловые оттенки. Например: *АФК* (от англ. *AFK* – away from keyboard).

Жанр МОВА в наши дни набирает большую популярность, в связи с чем, оказывает огромное влияние на сленг. Такие игры как *DotA 2* и *League of Legends* на слуху у каждого, кто знаком с компьютерным миром, именно поэтому слова, созданные игроками, внедряются и в повседневную жизнь подростков и студентов. «Ассимилируя» большое количество игроков, игра претендует на появление своего собственного игрового жаргона. Причиной стало то, что в первых версиях игры весь интерфейс был на английском языке, что заставляло игроков приспосабливаться. Сейчас всё намного проще, даже если игра выходит на английском языке, большое количество продвинутых пользователей интернета делают для неё руссификатор, чтобы облегчить жизнь тем, кто не разбирается в английском языке. Кроме того, в некоторых случаях знание языка может даже навредить, так например привычное слово для игроков МОВА, «*пуш*» (от англ. «*push*» толкать) означает атаку по вражеским постройкам. Но не стоит забывать, что в информационном поле русских игроков нередко используют выражение «толкать линию», дословно переводя слово «*push*» с английского.

Несколько примеров используемых слов во время матчей:

материалом для исследования послужил анализ во время игры в *DotA 2*.



№	Сленг	Перевод и значение	Тип употребления	Способ образования
1	Invade	Вторгаться, тактика игры внезапного нападения на территорию противника в целях его уничтожения	Общеупотребительный	заимствование
2	Асс buyer	Человек, покупающий аккаунты с высоким рейтингом, не имея достаточного уровня игры	Общеупотребительный	словосложение
3	Abuse	Дословно – злоупотреблять. Использование преимущества, заведомо зная о сильных сторонах предметов, персонажей и недостатках игры, в целях победы.	Общеупотребительный	заимствование
4	Buyback	Дословно – выкупить. возвращение в игру героя с помощью золота.	локальный	словосложение

Важно отметить, что большинство слов, используемых во время игр созданы при помощи аббревиации: *GG* или же *ГГ*, что означает «good game», хорошая игра, *CD* – cooldown, перезарядка способностей, *LS* – Low Skill, игрок с низким игровым навыком. Так же зачастую русскоязычные игроки употребляют названия способностей вместо их наименований на раскладке клавиатуры, адаптируя их к русскому языку, таким образом ультимативная способность персонажа Phoenix, называемая Supernova, приобрела название – «яйцо».

Такой способ образования является самым простым, и в то же время удобным.

Что касается китайского языка, здесь просматривается ряд совпадений и различий, в связи с тем, что профессиональные игроки в Китае не играют на своих серверах, им приходится коммуницировать с разноязычной аудиторией. Таким образом словообразование в китайском киберспорте делится на:

1. Заимствование и калька: 打野 (dǎ yě) – «jungling» (выполнение роли лесника, персонажа, идущего «фармить» крипов не на основной линии в играх жанра MOBA). Дословный перевод – джунгли; 2) Сокращения и аббревиатуры: ADC (攻击输出, gōngjī shūchū) – персонаж, наносящий урон не магией, а своими атаками; 3) Локальные термины: 猪仔 (zhūzǎi) – поросенок, игрок с низким уровнем игры; 4) Комбинированные слова: 肉盾 (ròudùn) – танк, персонаж принимающий на себя большее количество урона, дословно «мясной щит».

2. Однако стоит отметить, что исключительная особенность, которая есть только в пласте китайского языка – это нумеронимы. Действительно, в речи китайских игроков слова часто заменяются на цифры, в связи с созвучием тех или иных слов и выражений, так например: код 3154 закрепился среди игроков и стал интернет-мемом, означающий легкую победу. А причиной этому стал матч по DotA 2 в 2016 году между командами Team Secret и Newbee.

Очевидно, создание новых игр влечет за собой значительные речевые изменения. Проанализировав жаргонизмы по категориям игр, способу образования и сфере употребления, можно сделать вывод, что основная часть сленгов образуется путем словосложения или аббревиаций. Речь геймера довольно лаконична, она должна быть максимально краткой и одновременно информативной. Несмотря на то, что тенденция увлечения геймерством носит во многих аспектах негативный характер в виду формирования определенного социально пассивного психотипа личности, с точки зрения языковой специфики область IT-технологий и, в частности, геймерская субкультура являются интересным объектом для исследований.

Список литературы:

1. Большой китайско-русский словарь. – URL: <https://bkrs.info/taolun/thread-12056.html>
2. Елистратов, В. С. Русское арго в языке, обществе и культуре / В.С. Елистратов // Русский язык за рубежом. – 1995. – № 1. – С. 82-89.



3. Судзиловский, Г. А. Сленг что это такое? / Г.А. Судзиловский. – М.: Воениздат, 1973. – 182 с.
4. Цзэн Айхуа. Лексический состав языка онлайн-игр и его влияние на развитие китайской лексики / Айхуа Цзэн // Журнал языкознания и литературоведения. – 2010. – № 19. – С. 89-91.

