

ИГРОВОЙ СЛЕНГ В СОВРЕМЕННЫХ РУССКОМ И АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКАХ

Е.В. Соколова, Р.В. Шаринда, 2 курс

Научный руководитель – Л.А. Изотова, преподаватель

Полесский государственный университет

В наше время информационные технологии стремительно развиваются, что обусловило появление такой новой спортивной дисциплины, как киберспорт. Большинство видов деятельности предполагают наличие отличительного сленга, и компьютерный спорт не является исключением. Тематический игровой словарь имеет свои отличительные признаки и особенности, что вызывает неподдельный интерес к их изучению и анализу. В нашей работе мы проанализировали 267 слов кибер-сленга, с целью узнать их происхождение и значение, а также способы их перевода на русский язык.

При проведении исследования мы выяснили, что в киберспорте мало слов русского происхождения, например: «ЛС» (*сокращение от «личное сообщение»*), подразумевающее отправку сообщения конкретному игроку, которое не сможет увидеть никто кроме него; «перс» (*сокращение от «персонаж»*) — объект игрового мира, находящийся под управлением игрока; «рак», т.е. игрок, который даже после большого количества времени, проведенного в игре, никак не развивает свои навыки и т.д [1].

Большинство слов, которыми оперируют киберспортсмены, являются словами английского происхождения, их используют, в том числе, и русскоговорящие игроки. Примерами сокращений, которые состоят из нескольких английских слов, могут служить следующие: 'BRB' ('*be right back*' – «сейчас вернусь») – сокращение, используемое игроками при необходимости ненадолго отлучиться; 'KK' ('*ok, ok*' – «да, да») – утвердительный ответ, который показывает нежелание продолжать разговор; 'LOL' ('*laughing out loud*' – «очень сильно и громко смеяться») – используется, когда кто-то пошутил, и вы хотите показать, что вам понравилась шутка; 'OMG' ('*oh my god*' – «боже мой») – служит для выражения удивления или разочарования; 'GTG' ('*good to go*' – «все в порядке»); 'ROFL' ('*rolling on floor laughing*' – «катаюсь по полу от смеха») [1].

С другой стороны, одной из особенностей киберсленга являются «слова-цифры», с помощью которых можно заменить слово или же целое выражение: 10x ('*ten x*' = '*thanks*', «спасибо»); 2 ('*two*' = '*to*', «к, до, в, для»); 2U ('*two you*' = '*to you*', «для Вас, для тебя»); me2 ('*me two*' = '*me too*', «я тоже, мне тоже»); 4 ('*four*' = '*for*', «для»); 4U ('*four you*' = '*for you*', «для тебя»); CU l8r ('*see you leightr*' = '*see you later*', «увидимся позже»)[2].

Анализируя способы перевода слов, используемых в игровой субкультуре, нами было обнаружено, что самым простым, но в тоже время наиболее эффективным способом перевода является транслитерация, например, донат ('*donate*' – «пожертвования»); нуб ('*newbie*' – «новичок»); скилл ('*skill*' – «умение»); тролль ('*troll*' – «тролль»); хейтер ('*hate*' – «ненавидеть»); читер ('*cheater*' – «мошенник»); акк ('*account*' – «учетная запись»); скриншот ('*screenshot*' – «снимок экрана»); таунт ('*taunt*' – «насмешка»); юзать ('*use*' – «использовать»); лут ('*loot*' – «добыча»); лакер ('*lucky*' – «удачливый»); лаг ('*lag*' – «задержка»); килл ('*kill*' – «убивать»); итем ('*item*' – «предмет»); ивент ('*event*' – «событие»); имба ('*imbalance*' – «дисбаланс»); инвиз ('*invisibility*' – «невидимость»); диспел ('*dispel*' – «рассеивать»); дизейбл ('*disable*' – «лишать возможности»); гайд ('*guide*' – «руководство»); дамаг ('*damage*' – «урон»); ассист ('*assist*' – «помощь»)[2].

Таким образом, многие компьютерные игры подразумевают наличие определенного набора терминов или лексики, которая и составляет их тематический игровой словарь. Так, в популярной среди молодежи игре Dota 2 существует много сокращений, связанных с наличием в игре множества предметов, например, BKB (*Black King Bar*); MKB (*Monkey King Bar*); MOM (*Mask of Madness*); SnY (*Sange and Yasha*); PMS (*Poor Man's Shield*) [3] и героев, например, Kotl (*Keeper of the Light*); LD (*Lone Druid*); QoP (*Queen of Pain*); SF (*Shadow Fiend*); TA (*Templar Assassin*) [4] и др. Интересным является факт, что само название DOTA – это и есть сокращение от англ. 'Defence of the Ancient' («Защита Древних»).

Необходимо отметить, что если Dota 2 является игрой жанра MOBA ('*multiplayer online battle arena*'), то не менее популярная игра в молодежной среде CSGO представляет собой не что иное, как FPS (*first-person shooter*). Соответственно, так как жанры упомянутых игр не совпадают, то и лексическое наполнение этих игр существенно отличается. Так, характерными примерами игры CSGO могут быть следующие: *плентить бомбу* ('*to plant a bomb*', «устанавливать бомбу»); *дефюзить бомбу* ('*to defuse a bomb*', «обезвреживать бомбу»); Т ('*terrorist*', «террорист»); КТ ('*counter-terrorist*', «контр-террорист, спецназовец»).

Общеизвестным является факт, что большинство игр включают различные стадии, на каждой из них киберспортсмены используют определенные слова и выражения. Так, в начале игры обычно наиболее распространенным выражением служит такое, как 'GL, HF' ('*good luck, have fun*', «удачи, хорошей игры»). В некоторых играх существует такая стадия, как мид-гейм («половина игры»), когда команды меняются сторонами. Так, игроки на этой стадии зачастую пишут 'GH' ('*good half*'), желая сопернику хорошо провести оставшуюся половину игры, либо 'BH' ('*bad half*') с пожеланием сопернику плохих результатов во второй половине игры. Также были проанализированы выражения, которые используются в конце игры, например, 'GG' ('*good game*', «хорошая игра»), 'TY' ('*thank you for the game*', «спасибо за игру»).

Таким образом, исходя из проведенного исследования, можно утверждать, что большинство слов в лексике компьютерных игр имеют английское происхождение. При переводе с английского на русский наиболее распространенным является такой способ перевода, как транслитерация. Существование всевозможных сокращений в игровом сленге может быть логически обоснованно тем, что в киберспорте крайне важны краткость и скорость передачи информации.

Список использованных источников

1. Словарь игровых терминов и сокращений [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ongab.ru/dictionary>– Дата доступа: 17.03.2020
2. Приложение: Компьютерный сленг [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://ru.wiktionary.org/wiki/Приложение: Компьютерный_сленг.](https://ru.wiktionary.org/wiki/Приложение:Компьютерный_сленг)– Дата доступа: 17.03.2020
3. Items [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://www.dotabuff.com/items.](https://www.dotabuff.com/items)– Дата доступа: 17.03.2020
4. Heroes [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://www.dotabuff.com/heroes.](https://www.dotabuff.com/heroes)– Дата доступа: 17.03.2020