

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра русского языка, речевой коммуникации и русского как иностранного

**Сленг геймеров компьютерной игры Counter Strike и его
отражение в киберспортивных СМИ**

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

студента 4 курса 431 группы
направления 42.03.02 «Журналистика»
Института филологии и журналистики

Родионова Родиона Витальевича

Научный руководитель
профессор, д.ф.н., доцент

Т. А. Милёхина

ПОЛП

Зав. кафедрой д.ф.н., доцент

А. Н. Байкулова

ПОЛП

Саратов 2024

Введение. Начало двадцать первого века в России ознаменовано бурным ростом компьютерных технологий, распространением глобальной сети Интернет, новыми формами молодежной коммуникации.

По мере того, как в моду входят компьютерные игры, получает развитие сленг геймеров - участников виртуальных игр. Геймеры – спортсмены нового поколения, молодые люди, возраст которых колеблется в рамках 12-30 лет. Counter-Strike – многопользовательская компьютерная игра в жанре шутера от первого лица, в которой игроки распределяются по двум командам и сражаются друг против друга. В последнее время компьютерная игра Counter-Strike получила мировое признание. Были организованы десятки международных киберспортивных турниров, посвящённых этой игре, участие в которых приняли сотни команд.

Игровые сленговые выражения активно используются в языке средств массовой информации. Они присутствуют в материалах, посвящённых жизни молодых людей, их интересам, праздникам и кумирам, практически во всех СМИ, освещающих эту тематику.

Актуальность работы обусловлена возрастающим влиянием игрового сленга на речь молодёжи. **Новизна** связана с тем, что в работе изучается сленг в реальной речи молодёжи и в киберспортивных СМИ.

Объектом изучения в данной работе является сленг геймеров компьютерной игры Counter Strike и его отражение в киберспортивных СМИ.

Предмет исследования – лексикон игрового сленга.

Материалом для анализа в данной работе выступает сленг игроков компьютерной игры Counter-Strike, также известной как Half-Life.

Цель данной работы – проанализировать лексикон компьютерной игры и его функционирование в реальной речи молодёжи и киберспортивных СМИ.

Для решения данной цели предполагается решить следующие **задачи**:

1. изучить теоретическую литературу по теме исследования;

2. проанализировать лексикон данной игры в словообразовательном и семантическом аспектах;
3. записать и проанализировать реальную устную речь игроков Counter Strike;
4. охарактеризовать использование игрового сленга в киберспортивных СМИ.

Материалом для анализа являются 50 единиц игрового сленга Counter Strike, расшифрованные записи устной речи игроков общим объёмом 13 180 словоупотреблений и интервью популярного киберспортсмена Simple «Если я вижу, что кто-то халявит, то меня это не устроит», которое было опубликовано известным российским киберспортсменом Overdrive в январе 2020 года на его YouTube-канале.

Работа состоит из трёх глав, введения и заключения. Во введении обосновывается выбор темы, формулируются цель и задачи работы, материал исследования. В первой главе анализируются теоретические материалы по теме: понятия молодёжных субкультур, компьютерного жаргона, игрового сленга, а также характерные черты устной разговорной речи и киберспортивных СМИ. Во второй главе представлен лингвистический анализ игрового лексикона с точки зрения его происхождения и семантической специфики, анализируется игровой сленг в реальной речи игроков. В третьей главе охарактеризовано использование игрового сленга в интервью киберспортсмена молодёжному СМИ. В заключении подводятся итоги работы. В приложении представлены текст интервью Simple с OverDrive и расшифровка записи реальной речи игроков Counter Strike.

Основное содержание работы. В Главе 1 рассмотрена теоретическая часть изучения сленга геймеров компьютерной игры Counter Strike. В работе изучен игровой сленг, язык молодёжных субкультур, компьютерный жаргон. Проанализировано влияние игрового сленга на речь молодежи, а также характерные черты устной разговорной речи.

В современной научной работе для обозначения языковых образований, обслуживающих коммуникативные потребности социально ограниченных групп людей, используются различные термины: жаргон, арго, сленг. В данной работе используется термин «сленг» как языковое образование, которое занимает промежуточную позицию между арго и жаргонами, с одной стороны, и литературным языком, с другой.

Игровой сленг, лексика компьютерных виртуальных игр, тесно связана с компьютерным жаргоном, но более закрыта, оказывает влияние на язык молодого поколения, легко проникает и в повседневную сферу, и в общемолодёжное общение, в том числе и в устную разговорную речь.

Устная речь отличается от письменной целым рядом параметров. В то же самое время специфическими особенностями обладает устная разговорная речь. Яркой приметой современной речи молодёжи является использование игрового сленга, чему способствует увлечение компьютерными играми.

Киберспортивные СМИ посвящены миру компьютерных игр. Среди них самыми популярными являются журнал «Игромания», игровые порталы StopGame.ru., StopGame, видео-дайджест «Игрозор», медиа-портал Cybersport.ru.

В Главе 2 проанализирован игровой сленг игры Counter Strike с точки зрения происхождения. Сленг этой игры очень популярен среди молодежи и используется даже вне игры. В большинстве своем это заимствованные из английского языка слова, но также встречаются и русская лексика, которую используют исключительно русские геймеры.

Анализ сленга игроков компьютерной игры показал, что основная масса слов является английскими словами, которые произносятся в русифицированном варианте. Среди таких слов – и словосочетания, и аббревиатуры. Вторая группа – русские по происхождению сленгизмы, представляющие собой пёструю картину. Это метафорические переосмысления (*морковка, муха*), аббревиатуры, сокращения (*допы –*

дополнительные раунды), заимствования из других жаргонов. Третья группа слов – русские слова, преимущественно глаголы, образованные от английских заимствований (*засмочить, флешить, шифтить*). Четвёртая группа – использование англицизмов и русских слов параллельно (*карта-мап, дым-смоук*).

Семантический анализ игрового сленга показал, что в лексиконе этой игры можно выделить следующие лексико-семантические группы: наименование игрока; оружие; действия игрока; тактика игрока; одежда игрока; место игры; баллы; игровые предметы. Приведём примеры состава каждой группы.

Проведенный анализ реальной речи игроков Counter Strike показал, что лексической основой является игровой сленг и игровые устойчивые выражения. Помимо игрового сленга широкое распространение получает молодёжный жаргон, а также скатологическая и обценная лексика.

В главе 3 проведен семантический анализ интервью киберспортсмена Александра Костылёва, который ничем не отличается по своей структуре от обычных интервью знаменитостей, людей, которые получили известность в той или иной сфере деятельности. Это рассказ о своей карьере, оценочные суждения по поводу игрового спорта, впечатления о путешествиях и соревнованиях.

А стилистический анализ интервью показал, что используя различные группы лексики, предпочтение киберспортсмен отдаёт игровому сленгу: *читы, фикситься, скилл, хайлайт, ноузумы, рандом, засейвить, тимплей*. Даже своих друзей, известных игроков, он представляет по их никнеймам, под которыми они выступают в игре.

Заключение. Сленг геймеров компьютерной игры Counter Strike был проанализирован в нескольких аспектах. В первую очередь был охарактеризован лексикон игры.

Было установлено, что по происхождению большинство сленговых единиц являются заимствованиями из английского языка, произношение которых русифицировано (*девайс* – оружие, *фраг* – очко). Среди них имеют место и отдельные слова, и словосочетания (*ванишот* – один выстрел) и аббревиатуры (*айс* – ликвидация всех соперников).

Вторая группа слов, составляющих игровой сленг, – русские слова, получающие в сленге метафорическое переосмысление (*кастрюля* – защитная каска, *слон* – винтовка, *муха* – гранатомёт); слова, образованные по различным активным словообразовательным моделям русского языка: *эмка*, *кольт*, *молик* (коктейль *Молотова*); сленгизмы, образованные от имён собственных (*калаш*, *кольт*); аббревиатуры (*ПП* – пистолет-пулемёт); разговорные стяжения (дополнительное время – *дон*); русские глаголы, образованные от английских заимствований (*засмочить* – задымить, *флешить* – ослеплять); параллельное использование англицизмов и русских слов (*дым-смоук*, *карта* – *ман*).

Семантический анализ игрового сленга позволил выделить в лексиконе игры следующие лексико-семантические группы: наименование игрока; оружие; действия игрока; тактика игрока; одежда игрока; место игры; баллы; игровые предметы. Самой объёмной группой является лексико-семантическая группа «наименование оружия»: *девайс*; *калаш*; *эмка*; *кольт*; *морковка*; *слон*; *муха*; *ПП*; *дымовуха*; *пехаль*; *чечня*; *машина*. Следующая по численности группа – «действия игрока». К действиям относятся прежде всего убийства различным способом противников: убийство соперника одним выстрелом (*ванишот*), выстрел из снайперской винтовки (*ноускап*); предварительный огонь (*префайр*), двойное убийство (*дабл-килл*) и т.д.

Таким образом, семантический анализ игрового сленга показал, что самыми обширными лексико-семантическими группами являются группа

«наименование оружия» и «действия игроков (прежде всего убийство). Данная игра является игрой – стрелялкой. Популярность данной игры заставляет задуматься о том, какое влияние оказывает такая игра на языковое сознание и формирование картины мира молодого человека.

Следующим аспектом анализа стало исследование игрового сленга в реальной речи игроков Counter Strike. Было установлено, что лексической основой речи является игровой сленг и игровые устойчивые выражения. Сленгизмы в устной речи используются в более широких значениях, переосмысливаются. *Агрить* используется в значении *обижаться, злиться*; *гамать* используется в значении *играть*; от английского глагола kill произведена форма *кильнуть – убить*. Все эти глаголы приобретают в речи не только русские грамматические формы, но и так или иначе расширяют своё значение.

Помимо игрового сленга широкое распространение в реальной речи получает молодёжный жаргон (*норм, найс, шняга, косяк*). Реальная речь игроков экспрессивна, эмоциональна, содержит языковую игру (*турнир – турик, играбельно, руинить - уничтожать*), а также скатологическую и обценную лексику.

Особенности использования игрового сленга в киберспортивных СМИ показали, что в семантическом отношении интервью известного киберспортсмена с ником Simple строится так же, как и все интервью со знаменитостями: рассказ о карьере, оценки кибертурниров, размышления о своём месте в киберспорте, впечатления о путешествиях.

Стилистический анализ лексики интервью показал, что хотя в речи Simple используется нейтральная, разговорная (*халявит, проседает*) и просторечная (*фигня*) лексика, предпочтение он отдаёт игровому сленгу Counter Strike: *читы, фикситься, скилл, хайлайт, ноузумы, рандом, засейвить, тимплей*. Даже имена известных игроков представляют собой никнеймы, под которыми они выступают в игре. Важно отметить, что в речи спортсмена используются и сленгизмы, заимствованные из лексикона

компьютерной игры Dota 2: *импакт; сигнатурка; абилка; микро; макро*, что говорит о формировании общего фонда игрового сленга, функционирующего в лексиконах разных компьютерных игр.

Таким образом, проведённый анализ показал, что игровой сленг компьютерной игры активно используется в речи современной молодёжи, переживает процессы активной адаптации к системе русского языка как на уровне грамматики, приобретая формы, характерные для русской грамматики, так и на уровне лексической семантики, сосуществуя параллельно с русскими эквивалентами или развивая новые переносные значения.