

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
**«БЕЛГОРОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**
(Н И У « Б е л Г У »)

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ИНСТИТУТ
ФАКУЛЬТЕТ ИНОСТРАННЫХ ЯЗЫКОВ
КАФЕДРА АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА И МЕТОДИКИ ПРЕПОДАВАНИЯ

**ТРАНСФОРМАЦИЯ ЯЗЫКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР В
МОЛОДЕЖНЫЙ СЛЕНГ**

Выпускная квалификационная работа
обучающегося по направлению подготовки
44.03.05 Педагогическое образование,
профиль Иностранный язык (первый, второй)
очной формы обучения, группы 02051305
Эверстовой Дарьи Николаевны

Научный руководитель:
к.ф.н., доцент
Трубаева Е.И.

БЕЛГОРОД 2018

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА I. Сленг как современное языковое явление	6
1.1. Сленг в лингвистике.....	6
1.2. Молодежный сленг как язык современного мира.....	10
1.3. Пути и способы образования молодежного сленга.....	19
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ I	22
ГЛАВА II. Язык компьютерных игр как источник формирования молодежного сленга	24
2.1. Источники формирования молодежного сленга.....	24
2.2. Анализ языка компьютерных игр как источника сленгизмов.....	26
2.3. Употребления языка компьютерных игр в русском молодежном сленге.....	33
ВЫВОДЫ ПО ГЛАВЕ II	45
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	47
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	49
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ СЛОВАРЕЙ	53
СПИСОК ИСТОЧНИКОВ ФАКТИЧЕСКОГО МАТЕРИАЛА	54

ВВЕДЕНИЕ

Молодежный сленг - совокупность непрерывно изменяющихся языковых средств высокой экспрессивной силы, которые используют в процессе коммуникации молодые люди. Сленг сегодня охватывает практически все области жизни человека, описывает любые жизненные ситуации, так как сленгизм рождается как результат эмоционального отношения говорящего к предмету разговора. Поэтому влиять на формирование молодежного сленга могут также различные сферы жизни молодого человека.

Компьютерная игра сегодня – неотъемлемая часть жизни молодого человека. Только в России по данным исследования одного из авторитетных изданий - 87% пользователей сегодня играют в компьютерные игры. Неудивительно, что процесс игры и коммуникации между игроками, которых все чаще называю «геймерами», отражается и в повседневной жизни человека, а вместе с этим и в речи.

Актуальность исследования связана, прежде всего, с тем, что широкое развитие информационных и компьютерных технологий сегодня влияет не только на нашу жизнь, но и отражается в речи. Сидя в автобусе, например, или стоя в очереди часто становишься невольным свидетелем того, как общаются молодые люди. Их речь далека от норм грамматики, орфоэпии и синтаксиса. Она наполнена сокращениями, иноязычными заимствованиями, значения которых трудно уловить в контексте, даже если Вы владеете тем или иным иностранным языком и аббревиатурами. Компьютерные игры, являющиеся сферой жизни молодёжи, безусловно, влияют на её речь.

Объектом исследования являются сленговые выражения, источником которых стала компьютерная игра.

Предмет исследования – состав, значение, происхождение сленговых лексических единиц, их функционирование в процессе коммуникации и место в компьютерных играх.

Цель данной работы – изучение языка компьютерных игр и исследование сленговых выражений, которые были образованы на основе компьютерных игр.

Поставленная цель предполагает решение следующих **задач**:

- Изучить литературу по конкретной тематике и раскрыть понятие «сленг».
- Отобрать сленговые выражения, источником которых стали компьютерные игры.
- Определить значения, которые получают данные лексические единицы в процессе повседневной коммуникации, и сравнить эти значения со словарными дефинициями, а также с теми значениями, которые они имеют в игре.
- Выявить место англоязычных заимствований в сфере компьютерных игр и их трансформацию в молодежный сленг русского языка.
- Рассмотреть контекст употребления той или иной лексической единицы в процессе повседневной коммуникации.

Теоретическую базу исследования составляют работы отечественных и зарубежных ученых, таких, как И.Р. Гальперин, В.И. Заботкина, Л.П. Крысин, В.А. Хомяков, E. Partridge, R.A. Spears и др.

Материалом исследования служат выборка лексических единиц, источником которых стала компьютерная игра, собранная с помощью онлайн словарей, форумов, социальных сетей, а также сбор материала у непосредственных носителей данных единиц.

Методы исследований, используемые в работе: анализ литературы по изучаемой проблеме, обобщение, классификация, анализ словарных дефиниций, метод сплошной выборки и метод контекстуального анализа.

Апробация работы состоялась на научно-практической студенческой конференции в рамках научной сессии на факультете иностранных языков Педагогического института НИУ «БелГУ» 12 апреля 2018 г. В рамках работы секции был сделан доклад «Компьютерная игра как источник сленгизмов».

Результаты исследования нашли отражение в научной статье, которую приняли к публикации в Вестнике Студенческого научного Общества (СНО) НИУ «БелГУ» 2018 г.

Структура и содержание работы определены составом решаемых проблем и задач. Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, выводов по главам, заключения, списка использованной литературы, списка использованных словарей, списка источников фактического материала.

ГЛАВА I. СЛЕНГ КАК СОВРЕМЕННОЕ ЯЗЫКОВОЕ ЯВЛЕНИЕ

1.1. Сленг в лингвистике

Сленг - это непрерывно развивающаяся область языка, отражающая действительность современной жизни. Поэтому изучение его сущности и происхождения сегодня интересует многих исследователей. Термин имеет широкое значение и применяется для обозначения множества различных понятий, следовательно, определить, какая лексическая единица относится к сленгизмам, а какая нет, может быть затруднительно.

Для того чтобы разобраться в многообразии определений термина «сленг», необходимо изучить его этимологию и проследить эволюцию данного понятия.

Впервые в письменном виде оно было зафиксировано в XVIII веке в Англии и означало «оскорбление». Но уже в 1850 году термин «сленг» стал использоваться шире для обозначения «незаконной» просторечной лексики (Гальперин, 1956: 53).

Позднее сленг стали описывать как «нецензурную разговорную речь», «монетного двора язык» (Galsworthy, 1924: 25), «поэзия простого человека»; или «сленг – это язык, который закатывает рукава, плюет на ладони и приступает к работе» и т.п. (цит. по Беляева, 1985: 31). В лингвистическом смысле ценность таких определений невелика, хотя именно они задают тенденцию к употреблению сленга, как языка простонародья и основы для формирования национального словаря.

В конце XIX века сленг стали рассматривать как заимствование из скандинавских языков. Например, Г. Уайлд и Э. Уикли считают, что у него общее происхождение с норвежскими *slenja-ord* – «новое сленговое слово», *slenja-namm* - «прозвище» и *slenja-kjeften* в значении «ругать, оскорблять ко-

го-либо» (Липатов, 2010: 47). В английском языке также существует идиома, сегодня являющаяся устаревшей, со сходным значением ‘to sling the jaw’. Эта интерпретация происхождения термина используется в некоторых словарях английского языка, например, в этимологическом словаре Скита (Skeat).

В конце второго тысячелетия интерес к изучению понятия «сленг» не пропал – появились новые предположения, которые, несмотря на свою аргументированность, не получили общего признания. Так, например, немецкие лингвисты О. Риттер и К. Вестендопф полагали, что слово ‘slang’ появилось в результате агглютинации первой части слова ‘language’ с суффиксом «-s’» в выражениях ‘thieves’ language’, ‘gypsies’ language’ (Ritter, 1906: 41-49).

Наиболее достоверной гипотезой XX века является гипотеза Э.Партриджа, который указывал, что слово «сленг», скорее всего, соотносится с глаголом to sling – to utter (говорить, высказываться), что подтверждает существование таких сочетаний, как sling words, засвидетельствованных еще в эпоху Чосера, а также некоторых сочетаний с тем же глаголом: sling language - to talk (разговаривать); sling the language - to speak a foreign language (разговаривать на иностранном языке); sling a yarn - to relate a story, to tell a lie (врать); sling (a person) slang - to abuse, scold violently; в последнем выражении slang - impertinence, abuse (значение, использованное с 1825 года).

Э. Партридж также предполагал, что сленг по своей этимологии может быть «испорченным» вторым причастием от вышеуказанного глагола. Эта точка зрения вполне правдоподобна, если учесть многочисленные примеры искажения глагольных форм в просторечии (Partridge, 1960).

В современной лингвистике единого определения понятия «сленг» нет. Оно не обладает терминологической точностью, и разные языковеды подразумевают под ним разные понятия.

Последователи Э. Партриджа - Дж. Гринок и К.И. Киттридж, например, определяют сленг как «бытующие в разговорной сфере весьма непрочные, неустойчивые, не кодифицированные, а часто и вовсе беспорядочные и случайные совокупности лексем, отражающие общественное сознание людей,

принадлежащих к определённой социальной или профессиональной среде» (цит. по Хомяков, 2001:22).

Дж.Х. Мак–Найт считает, что сленг - ‘a form of colloquial speech created in a spirit of defiance and aiming at freshness and novelty’; С. Поттер даёт следующую дефиницию: ‘slang – variety of familiar and colloquial speech, often new, picturesque, and striking, but not yet fully recognized and accepted by the community as a permanent part of the common language’. То есть, оба автора определяют сленг как форму разговорной речи, обладающей фамильярной окраской и придающей речи новизну и выразительность (цит. по Маковский, 2005: 32).

Данные определения позволяют сделать вывод о том, что явление сленга относится к сфере разговорной речи, и используется для придания описываемому явлению довольно ярких и зачастую позитивных характеристик.

Многие лингвисты противопоставляют сленг так называемому литературному языку. С одной стороны, его отождествляют с жаргоном, а с другой - с разговорным языком.

Так, Г. Бауман включает в сленг кокни и так называемый рифмованный сленг, т.е. к понятию «сленг» примешиваются также некоторые обозначения отдельных наименований диалектов (Гальперин, 1956).

Сленг зачастую рассматривается в так называемом «психологическом аспекте». С этой точки сленг – продукт индивидуального языкового творчества представителей отдельных социальных и профессиональных группировок, служащий языковым выражением общественного сознания людей, принадлежащих к той или иной среде.

Так, например, В. Гумбольдт говорит о том, что «видение мира», использование и интерпретация языка у представителей определённых социальных или профессиональных групп отличается от «видения мира» и владения языком на уровне всего языкового коллектива (Partridge, 1960).

Существуют также теории, отрицающие существование сленга. Например, И.Р. Гальперин утверждает, что смешение под одним термином

разнородных явлений лексико-стилистических и социолингвистического планов вызывают взаимоисключающие взгляды на сленг и, следовательно, приводят к бессодержательности самого термина, понимая под ним «тот слой лексики и фразеологии, который появляется в сфере живой разговорной речи в качестве разговорных неологизмов, легко переходящих в слой общеупотребительной литературной разговорной лексики». Таким образом, И.Р. Гальперин определяет сленг как лексико–стилистическую категорию неологизмов (Гальперин, 1956: 135-162).

Рассмотрев несколько подходов к трактовке данного понятия, можно говорить о том, что, несмотря на свою популярность, понятие «сленг» в настоящее время терминологической точностью не обладает. Однако, можно выделить некоторые черты, присущие данному явлению:

- Сленг - это лексика, возникающая и употребляющаяся в большинстве своем в устной речи.
- Сленг - это лингвистическое явление, характеризующееся определенной лексикой – словами и словосочетаниями, называемыми сленгизмами.
- Сленг - это нелитературная лексика. Сленгизмы находятся за пределами литературного языка с точки зрения требований современной литературной нормы.
- Сленг - это эмоционально-окрашенная лексика.
- Общеизвестность и широкая употребительность сленга. Им могут пользоваться представители разного социального и образовательного статуса, разных профессий и т.д.
- Сленг характеризуется фамильярной окраской подавляющего большинства слов и словосочетаний. Это свойство сленга ограничивает стилистические границы его употребления.

Таким образом, сленг – это одно из наиболее интересных, многогранных и противоречивых явлений лингвистики. Мнения ученых в определении понятия «сленг» и его этимологии расходятся. С одной стороны, он рассмат-

ривается, как языковое явление, отражающее современное видение мира. С другой стороны, само существование сленга некоторыми исследователями отрицается. Однако, исследовав этимологию данного явления, можно рассматривать его как социолингвистический феномен.

Благодаря взаимодействию определённых социальных и профессиональных групп формируется определенная нелитературная разговорная лексика, состоящая из слов и словосочетаний, именуемых сленгизмами, которые в свою очередь отражают особенности языка различных социальных слоев или периодов развития. Сленг характеризуется яркой эмоциональной и оценочной окраской, а также экспрессивностью. Он используется в определенных ситуациях общения и постепенно трансформируется в контекст общепринятой лексики.

1.2. Молодежный сленг как язык современного мира

Свой профессиональный сленг имеют почти все профессии. Юристы и врачи даже обязаны общаться на нем в присутствии клиента, так требует этика. Более того, в каждой семье передаются из поколения в поколение свои словечки, авторами которых подчас были дети. Они переиначивают слова так, как им кажется логичней.

По мнению психологов и лингвистов, причиной языковой дифференциации между поколениями становится возрастающий темп жизни, за которым представители старшего поколения не всегда успевают. Появление электронной почты, мобильных телефонов, программ обмена мгновенными сообщениями, интернет-форумов и чатов, является причиной того, что в языке молодежи возникает все больше коротких вербальных конструкций, позволяющих максимально быстро передать свою мысль, что зачастую вызывает

критику со стороны более консервативно настроенной части лингвистического сообщества.

В предисловии к своему словарю Э. Партридж выделяет тринадцать причин употребления сленга:

- 1) для развлечения;
- 2) как проявление чувства юмора;
- 3) с целью подчеркнуть свою непохожесть, оригинальность;
- 4) для придания речи большей яркости и образности;
- 5) с целью удивить;
- 6) во избежание клише и многословия;
- 7) для обогащения своего словарного запаса;
- 8) для придания конкретики абстрактным явлениям;
- 9) для приуменьшения торжественности, печали, трагедии;
- 10) для того, чтобы стать своим в компании;
- 11) для создания дружеской, интимной атмосферы;
- 12) для демонстрации принадлежности к какой-либо социальной группе, классу, следования моде, превосходства над собеседником;
- 13) с целью сокрытия предмета коммуникации (Partridge, 1982).

К данной классификации стоит также отнести немаловажный фактор модности употребления, так как в современном обществе мода занимает далеко не последнее место.

Традиционно выделяются внеязыковые (экстралингвистические) и языковые (лингвистические) причины заимствований сленгизмов. По мнению М.Ю. Семеновой, к экстралингвистическим обычно относят:

- 1) наличие более или менее тесных связей между двумя лингвокультурами в политике, экономике, культуре, обмен опытом и инновациями в этих сферах, что мгновенно отражается на уровне лексики;
- 2) психологические, этические и другие факторы, приводящие к использованию иноязычной лексики (например, стремление к эвфемистичности).

К лингвистическим факторам относят:

- 1) устранение полисемии (например, реклама - пиар);
- 2) образование структурно аналогичных слов или наличие ряда с общим структурным компонентом (например, слова с английскими морфемами -инг, -ер: лизинг, кастинг, боулинг; сканер, таймер, тюнер);
- 3) тенденцию к соответствию нерасчлененности обозначаемого понятия с нерасчлененностью обозначающего (например, электронное распечатывающее устройство - принтер; устройство для оцифровывания и ввода двухмерных изображений в ЭВМ - сканер) (Семенова, 2002).

В зависимости от сферы употребления сленг принято подразделять на общий и малоизвестный. К общему или как его называют общеупотребительному сленгу относятся сленгизмы, проникшие в общее употребление из различных источников (различных профессиональных или социальных групп). Малоизвестный сленг употребляется в ограниченной среде, например, профессиональной, поэтому данный тип сленга называют также жаргоном (jargon, cant), профессиональным сленгом (professional slang), арго (argot) и др.

Однако, В.Г. Вилюман, занимаясь проблемой сленга, предложил различать:

- 1) сленг, находящийся за пределами литературного языка, то есть общий. Это общепонятные и широко распространенные в разговорном языке образные слова и выражения эмотивного и оценочного характера. Эти слова претендуют на новизну и оригинальность и выступают в качестве синонимов слов и словосочетаний, существующих в литературном языке;
- 2) специальный сленг – слова того или иного профессионального или классового жаргона.

Общий сленг обладает определенными особенностями, к которым относят:

- понятность и широкая распространенность практически во всех слоях населения;

- ярко выраженный эмоциональный и оценочный характер;
- преобладание экспрессивной функции над номинативной;
- относительная устойчивость на протяжении длительного периода времени.

Специальный сленг также имеет свои отличительные черты:

- неодинаковость согласно своему генетическому составу, создание из разнообразных источников (жаргон, кент, профессионализмы, варваризмы и тому подобное);
- неоднородность по сравнению с фамильярным разговорным языком;
- обладание фонетическими, морфологическими, синтаксическими особенностями;
- функциональное и генетическое отличие от кента, жаргона и близких к кенту языковых образований (Виллюман, 1980).

Таким образом, учитывая вышеперечисленные особенности, можно дать более широкое определение каждому из понятий.

Общий сленг – это относительно стойкая для определенного периода, широко распространенная и общепонятная социальная языковая микросистема в просторечии, приближенная к фамильярной разговорной речи, с ярко выраженными эмоциональными и оценочными оттенками, которые зачастую употребляются как насмешки. К общему сленгу можно отнести такие бывшие жаргонизмы, как brass hat – офицер, J. I. Jesus – борец священник, Jerry – немецкий солдат и другие примеры.

Специальный сленг – это специфическая лексика и фразеология социальных жаргонов, профессиональных говоров и аргос (кент) преступного мира. В лингвистике английского языка данный вид сленга, к сожалению, пока что мало изучен. Специальный сленг включает в себя аргос, кент, рифмованный сленг, социальные жаргоны и профессионализмы, а также ‘back slang’. Для более точного понимания каждого компонента специального сленга в

отдельности следует подробно обратиться к следующим понятиям:

Арго – это тайный язык преступного мира. В. М. Жирмунский определяет арго, как «своего рода пароль, согласно которому узнают друг друга, и как способ профессиональной организации в условиях жесткой борьбы» (Жирмунский, 1964: 11).

Иногда бывший арготизм, превратившись в сленгизм, получает новое значение. Например, два первоочередных значения фразы *booby, booby hatch* (тюрьма) давно уже вышли из употребления, однако данный сленгизм широко распространен в США с новым значением – учреждение для душевно больных или психушка.

Кент – арго преступного мира Англии. Первые словари данного языка были составлены уже в начале XV I века.

Очень близким к арго по своему составу и сфере употребления является ‘*rhyming slang*’. «Рифмованный сленг» не имеет специальной профессиональной замкнутости, он растворен в лондонском просторечии (кокни) и выступает на правах шутливых, образных высказываний в повседневном языке, занимая место между общим сленгом и арго (кентом).

К специальному сленгу также относится ‘*back slang*’. Этот особый жаргон получил широкое распространение в середине позапрошлого века среди лондонских уличных торговцев, которые обычно находились в «деликатных» отношениях с полицией (HD).

Сущность ‘*back slang*’ заключается в том, что слова, как правило, переворачивались, обычно это были фонетические «переворачивания» с дополнительными искривлением произношения, характерными для кокни. Например, *penny* (монета в один цент) – *уенер*; *two pence* (два пенса) – *owt уенер*; *four pence* (четыре пенса) – *rouf уенер*; *yes* (да) – *say*; *look* (смотреть) – *cool*; *bones* (кости) – *енобс*; *police* (полиция) – *слор*; *policemen* (полицейские) – *памеслор*; *bad* (плохой) – *dab*; *good* (хороший) – *доог*; *man* (мужчина) – *пам*; *woman* (женщина) – *памов*.

Более сложной разновидностью тайного сленга является, согласно тер-

минологии Э. Партриджа, 'centre slang' (medial slang). Слова не просто переворачиваются, а «рассекаются» пополам и меняется постановка. Эта разновидность, как и 'back slang', характерна в основном для кокни (Partridge, 1979).

Говоря о разновидностях сленга, можно выделить значительное их количество. Молодёжная культура - это свой, ни на что не похожий мир. Он отличается экспрессивной, зачастую резкой и грубой, манерой выражать мысли, чувства, неким словесным абсурдом, который могут употреблять только молодые люди, смелые и решительные, настроенные против всего мира и создавшие свой неповторимый мир. Как следствие этого - возникновение молодёжного сленга.

Особый язык, созданный подростками и используемый ими для общения, называется молодежным сленгом. Этот язык выработан для того, чтобы скрыть информацию от тех, кому ее знать необязательно, к примеру, родителей, но при этом сделать ее доступной для друзей и сверстников.

Молодежный сленг не возникает из пустоты. Чаще всего лексические единицы в нем заимствуются из иностранных языков, формируются в социальных сетях или форумах, на основе фильмов, книг, компьютерных игр и других сфер жизни подростка.

В связи с этим, необходимо рассмотреть причины, которые побуждают молодежь создавать свой язык:

- Сокращение объема чтения художественной литературы. С развитием компьютерных технологий у подростков отпадает необходимость читать книги, ведь можно посмотреть фильм или прочитать пересказ. Поэтому литературный язык им далек и непонятен.
- Замена межличностного общения общением по переписке. Молодые люди сегодня привыкли общаться с помощью сообщений, что приводит к искажению слов, нарушению грамматики и синтаксиса.
- Несоблюдение языковых норм в СМИ. Молодежные программы, журналы, каналы и другие средства массовой информации сегодня в стрем-

лении сделать свой продукт более привлекательным и интересным вынуждены использовать язык близкий своей целевой аудитории. Это приводит к использованию сленгизмов, аббревиатур и нарушению норм языка.

- Культура. Все, что окружает сегодня подростков – кино, музыка, искусство – безусловно, влияет не только на их мировоззрение, взгляды, но и на формирование собственного языка, то есть сленга.

Итак, молодежный сленг - это набор лексических единиц, созданный молодыми людьми и используемый определенным кругом людей для упрощения процесса коммуникации и для внесения в него особого оттенка, характеризующего время и отражающего современные тенденции.

Каждый живой язык состоит из нескольких уровней, к которым относятся:

- Язык, включающий общепринятые единицы, понятные и используемые всеми его носителями, независимо от возраста, пола, профессии, места проживания и сферы употребления. Слова и словосочетания здесь используются в своем прямом, закреплённом в словаре значении.

- Язык, используемый в разговорной речи. На данном уровне представлены слова, используемые в быту. Значение этих лексических единиц понятно и используется практически всеми носителями языка на данном этапе его развития. Однако стоит отметить, что данный уровень не подходит для делового общения или общения в вежливой форме.

- Диалект. На данном уровне представлены лексические единицы и особенности произношения - акцент, присущи людям, проживающим в определенной местности или принадлежащим к определенной этнической группе.

- Сленг. Единицы, используемые на данном уровне языка, присущи определенным группам людей. Сюда можно отнести профессиональные группы, возрастные и социальные. Цель создания сленга не заключается в том, чтобы быть понятным всем носителям, а для того, чтобы упростить общение людей определенной группы (Шайкевич, 2005).

Таким образом, мы видим, что молодежный сленг – это уровень языка, используемый в речи, однако, сфера его употребления сводится к определенным группам, в отличие от других уровней, представленных более широко.

Это объясняется тем, что язык молодежи отличается тенденцией к сокращению слов. Такое намеренное искажение лексических единиц – это своего рода протест.

Современный сленг подростков - это, по сути, кодовый язык. Все в нем подчинено запутыванию и затуманиванию ясного смысла. К основным функциям молодежного сленга можно, в первую очередь, отнести то, что сленг выступает средством неформального общения. Он позволяет подростком обособить себя от мира взрослых, ограничить доступ в свой сокровенный мир.

Кроме того, сленг позволяет сделать речь более игривой, привнести в нее юмор, понятный только тем, кто является частью определенной группы. То есть сленг превращает сказанное в игру, нечто несерьезное, увлечение юности.

Действительно, употребление его со временем проходит. Отпадает необходимость шифровать свои действия, взрослый человек называет вещи своими именами.

В зависимости от периода существования слов в молодежном сленге выделяют несколько типов лексических единиц:

- слова, которые со временем становятся общеупотребимыми. Сюда относятся наиболее часто употребляемые единицы, значение которых в полной мере передает то или иное явление или предмет;
- слова, которые существуют какое-то время вместе со своими носителями, а затем забываются;
- слова, которые остаются сленгизмами и переживают не одно поколение, но к общеупотребимым так и не относятся.

Молодежный сленг, как было сказано выше, отражает современные тенденции, моду и эпоху, в которой он зарождается и живет. Главной осо-

бенностью молодежного сленга является скорость его изменения. Человек, как и язык, развивается. Тот, кто был подростком, через несколько лет взрослеет и уходит, на его место приходят другие и привносят в язык новые слова или значения. Поэтому молодежный сленг постоянно обновляется.

Употребление молодежного сленга ограничивается разговорно-просторечным стилем. Ему присуща фамильярная окраска лексических единиц разных типов. Она может быть насмешливой, грубой, пренебрежительной, ироничной или вульгарной, но чаще всего это шуточный оттенок.

Одной из причин эмоционально богатой окраски сленгизмов является то, что познавая определенное явление, человек, как правило, акцентирует внимание на определенной стороне этого явления, наиболее близкой, понятной ему, и наиболее востребованной в его деятельности. Так формируется его понимание сути явления, которое затем фиксируется в слове и становится частью определенного специального сленга.

Эмоциональность слов сленга тесно связана с их словообразованием. Так, специфическими словообразовательными средствами, которые подчеркивают эмоции смешного, являются аббревиация и искаженное воспроизведение на письме или в устной речи отдельных слов. Сленг используется для того, чтобы избежать скучной общеизвестности стандартных слов, он как бы предлагает уйти от «устоявшейся рутины каждодневной жизни» (Береговская, 1996).

Стоит отметить, что эмоциональная окраска слов сленга не является постоянной и зависит от контекста, в котором те или иные сленгизмы употребляются. Часто они предпочтительнее нейтрального эквивалента ввиду отчетливой видимой образности и выразительности сленгового слова.

Таким образом, в отличие от просторечной, разговорной и литературной лексики, слова сленга являются социально маркированными и имеют яркую эмоционально-экспрессивную окраску, которая обуславливает их высокочастотное употребление в разговорной речи, так как, во-первых, привлека-

ет внимание адресата, а во-вторых, формирует яркий образ сказанного и активно воздействует на слушателя.

1.3. Пути и способы образования молодежного сленга

Молодежный сленг отличается «заикленностью» на реалиях мира молодых. Рассматриваемые сленговые названия относятся только к этому миру, таким образом, отделяя его от всего остального, и зачастую непонятны людям других возрастных категорий. Благодаря знанию такого специального языка молодые чувствуют себя членами некоей замкнутой общности.

В силу того, что молодежный сленг широко употребляется и изучается в современном мире, различают несколько основных способов его формирования. Среди них выделяют следующие: иноязычные заимствования, рифмованный сленг, развитие полисемии, сокращение, тмесис, синонимическая или антонимическая деривация, усечение и сложение корней, метафорика, антономазия, универбизация, телескопия, метатеза, эпентеза и многие другие.

На сегодняшний день заимствования признаны наиболее продуктивным путем пополнения словарного запаса. В связи с этим П.А. Горшков выделяет несколько типов иноязычных заимствований, к которым относятся:

- калька, то есть прямое заимствование, то есть заимствуется слово целиком со своим произношением, написанием и значением. Сюда относятся, например, такие слова, как: гуд (good) – хорошо, хороший; мэн (man) – мужчина, парень; гё(р)л (girl) – девушка, девочка и т.д;
- полукалька - слова, образованные присоединением к иностранному корню суффикса, приставки или окончания. Например: аска́ть, от английского глагола to ask; бедо́вый, от англ. слова bad (интересно заметить, что данное заимствование, кроме того, созвучно русскому корню «беда», что, как бы, усиливает экспрессивность слова);

- фонетическая мимикрия – это слова, которые звучат похоже и используются в значении соответствующих заимствованных слов. Очень много слов третьей группы в языке компьютерщиков: мыло или емеля (e-mail) – электронная почта; аська, ася, асечка – система онлайн общения ICQ (произносится как «айсикью»);

- перевод - очень часто сленговая лексика образуется способом перевода английского профессионального термина. Данный способ включает в себя перевод слова с использованием существующих в русском языке нейтральных слов, которые при этом приобретают новое значение со сниженной стилистической окраской (Горшков, 2006).

Сегодня выделяется несколько основных способов образования сленговых выражений. Рассмотрим каждый из них:

Рифмованный сленг – язык, возникший в среде лондонских рабочих и заключающийся в замене обычных слов фразами, которые рифмуются с заменяемыми словами. Один из ярчайших примеров рифмованного сленга – «кокни», появившийся в XVII веке в восточном Лондоне. Например: money (деньги) = bees and honey (пчелы и мед); nails (ногти) = monkey's tails (сказки обезьяны); see you later (увидимся) = baked potato (печеный картофель); umbrella (зонт) = red and yellow (красный и желтый).

Следующий вид словообразования в молодежном сленге - полисемия – многозначность, многовариантность, то есть наличие у слова (единицы языка, термина) двух и более значений, исторически обусловленных или взаимосвязанных по смыслу и происхождению. Например, sand – сахар, песок, кокаин; wood – древесина, роща; ok – пожалуйста, спасибо, хорошо, правильно, все в порядке, не волнуйтесь.

Тмесис (от греч. τμήσις «рассечение») — лингвистическое явление, при котором слово разделяется на две части, удаленные друг от друга, между которыми вставляются любые другие слова. Например: abso-bloody-lutely, inde-goddamn-pendent; beauty-bloody-ful, inter-goddamn-national.

Деривация или словообразование – это образование новых слов от од-

нокоренных и возникшие в результате этого формально-семантические связи между дериватом и его производящим словом. Например: *pickuper* – парень, эффективно соблазняющий девушек; *stupidness* – тупость, глупость; *I'm screwed up* – мне конец.

Усечение корня или апокопа – это сокращение части корня под влиянием присоединяемого словообразовательного аффикса. Например, *zam* = *exam* (экзамен); *soph* = *sophomore* (второкурсник); *ret* = *tobacco cigarette* (табачная сигарета).

Сложение корней – способ словообразования, заключающийся в сложении основ двух или более слов. Например, *eduhater* – слово, обозначающее преподавателя, ненавидящего свою работу; образовано от словосочетания *education hater* (ненавидящий образование).

Метафорика – это способ образования сленгонизмов, при котором слова или словосочетания употребляются не в прямом, а в переносном значении. Прямое значение слова здесь сравнивается с чем-то или кем-то. Например, *to live in a birdcage* (птичья клетка) – жить в студенческом общежитии.

Антономазия – троп, выражающийся в замене названия или имени указанием какой-нибудь существенной особенности предмета или отношения его к чему-либо. В данном случае имя собственное используется как нарицательное - *baltic* – очень ветреная погода.

Универбизация или стяжение – это образование одного слова из словосочетания с сохранением смысла, введение однословного наименования вместо двусловного. Например, слово *motel* (мотель) образовано от словосочетания *motor hotel* (городской мотель), а *smog* (смог) от *smoke-fog* (дымка, туман с дымом).

Телескопия или вставочное словообразование – это сравнительно молодой словообразовательный способ. В отличие от других способов словообразовательной единицей здесь является не основа, а ее произвольный фрагмент (иногда совпадающий с основой по объему). Такой фрагмент не существует в языке, а появляется только в момент создания слова, что объясняет и

отсутствие единой модели в словослиянии. Основные приемы, используемые при словослиянии, сводятся к двум — соединению (амальгамированию) фрагментов основ и собственно слиянию (фузии) фрагментов.

Эпентеза – фонетическое явление, при котором в слово добавляется один звук или более, согласный либо гласный.

Метатезой называют взаимную перестановку звуков или слогов в словах на почве ассимиляции или диссимиляции. Например, *brofessional = brother professional* – настоящий брат (Беляева, 1985).

Выводы по ГЛАВЕ I

Понятие сленга относительно молодое в современной лингвистике. Сегодня нет четкого определения данного явления, а разные лингвисты подразумевают под ним разные понятия. Сленг является одним из наиболее подвижных пластов лексики, что сильно затрудняет его фиксацию в словарях. Несмотря на то, что точной терминологией данный аспект языка не обладает, все же возможно выделить основные его черты, к которым в первую очередь стоит отнести яркую эмоциональность и экспрессивность, а также общеизвестность и широкую употребительность сленгизмов в современном мире.

Таким образом, молодежный сленг — это живой организм, находящийся в процессе постоянного изменения и обновления. Он непрерывно заимствует единицы из жаргонов и прочих подсистем языка, а также сам становится поставщиком слов просторечного, разговорного обихода. Подвижность сленга делает невозможной его фиксацию на бумажном носителе, а также подсчет количественного состава.

В наше время сленг используется во многих сферах общества, между разными людьми. Наиболее популярен сленг среди подростков и молодежи, но это не значит, что другие совсем его не используют. Сленг присутствует в

политике, искусстве, в средствах массовой информации. Каждый использует его в своей речи как захочет, кто-то заменяет обычные слова непристойными выражениями, другие же подменяют более остроумными, у некоторых замена связана с родом их деятельности.

Сегодня насчитывается немало способов образования сленговых выражений, к которым относятся, например, рифмованный сленг, тмезис, метафорика, деривация. Однако, наиболее продуктивным способом пополнения современного сленга являются иноязычные заимствования, которые включают в себя несколько разновидностей – калька, полукалька, фонетическая мимикрия и перевод.

В настоящее время словарь молодежного сленга насчитывает сравнительно большое количество слов. Со сменой одного модного явления другим, старые слова забываются, приходят новые. В молодежном сленге лишь за прошедшее десятилетие бурного мирового прогресса появилось и ушло в историю невероятное количество слов.

ГЛАВА II. ЯЗЫК КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР КАК ИСТОЧНИК ФОРМИРОВАНИЯ МОЛОДЕЖНОГО СЛЕНГА

Как мы выяснили ранее, молодежный сленг охватывает почти все сферы жизни человека. Он сосредоточен на человеке – его деятельности, идеях, творчестве и т.д. Основываясь данным выводом, мы можем более четко обозначить факторы, влияющие на формирование молодежного сленга.

Итак, в век информатизации и компьютеризации логично будет утверждать, что одним из факторов формирования молодежного сленга является развитие компьютерных технологий, а именно появление и широкое развитие компьютерных игр.

2.1. Источники формирования молодежного сленга

Сегодня Интернет – это не только средство получения информации, но и средство коммуникации. В связи с этим в речи появляется множество компьютерных жаргонизмов, которые с течением времени проникают и в сленг. К таким, например, можно отнести слово `admin`, являющееся сокращением от `administrator`, и обозначающее человека, обслуживающего компьютеры в какой-либо организации или в офисе; или слово `blog` – являющееся усечением от словосочетания `web log` и означающее дневник, размещенный в интернет сети.

К факторам, влияющим на формирование молодежного сленга, можно также отнести современную музыкальную и кинокультуру, которые являются неотъемлемой частью жизни молодых людей. Например, очень популярное направление RnB, которое расшифровывается как `Rhythm and Blues`, сегодня носит определение - `Rich and Beautiful`. Само название уже говорит о

стиле жизни этой субкультуры: богатая и роскошная жизнь людей, приклоняющихся гламуру и богатству. RnB style ввел в употребление такие слова, как *icys* - то есть бриллианты невероятной чистоты и величины, *junk inside a trunk* - дизайнерские вещи в чемоданах Louis Vitton, *fabulous* - человек не только богатый, но и звездный.

Что же касается киноиндустрии, то здесь мир сленгизмов не менее богат и ярок. Например, *chick flick* – это «фильм для женщин», фильм о любви, чувственный и эмоциональный, в конце которого все плачут. Мужчины же предпочитают *bromance* – сленгизм, образованный слиянием слова *bro* (сл. «брат») и *romance* («роман», «мелодрама»). *A-lister* на «киносленге» означает знаменитость самого высокого уровня: актера, актрису, музыканта. Слово состоит из первой буквы алфавита, символизирующей высший уровень чего-либо (вспомним, например, что *A* – высшая оценка в большинстве американских школ), и слова *lister*, означающее «член списка».

Ещё одним фактором, влияющим на формирование сленга, является учеба. Жизнь современного школьника или студента во многом посвящена этому процессу, он занимает много времени. Учеба, как сфера жизни человека, послужила образованию таких сленгизмов, как, например, *to cram* - учить судорожно в ночь перед экзаменом, *a prof* - профессор, *a grunt* - усердный студент.

Так как наша работа посвящена языку компьютерных игр и его влиянию на формирование сленга, миру компьютерных игр, как фактору формирования молодежного сленга, именно этой сфере жизни современной молодежи нам хотелось бы уделить особое внимание.

Сегодня компьютерная игра все активнее проникает в жизнь и речь молодежи. И это вполне естественно, ведь современные технологии входят в повседневное употребление, при этом общепринятый язык не включает лексику, необходимую для обозначения новых понятий. Этим и объясняется возникновение так называемого языка геймера, созданного для общения игроков, но со временем все более активно входящего в повседневный обиход

и используемого молодежью в процессе общения.

Геймер – это неологизм, представляющий собой производную номинацию от английского gamer – игрок. От этого же корня сегодня образовано немало производных, таких как progamer – профессиональный игрок, gameplay - игровой процесс компьютерной игры с точки зрения игрока, game master – почетный титул завсегда, мастера той или иной игры.

Геймер – это человек, играющий в компьютерные игры. Но, как правило, таковыми себя называют лишь те, в чьей жизни увлечение играми занимает значительное место. Такой род занятий накладывает отпечаток на речевые особенности игроков и, таким образом, распространяется за пределы игрового процесса.

Субкультура геймеров зародилась сравнительно недавно. С появлением компьютерных игр и Интернета молодежь стала активно общаться во всемирной сети. Игра для них - это возможность вести диалог «в действии»: проходить задания со сверстниками и побеждать виртуальных врагов.

2.2. Анализ языка компьютерных игр как источника сленгизмов

Сегодня существует огромное количество компьютерных игр, с разными сюжетами, героями и заданиями. Люди по всему миру играют, объединяясь в команды, именуемые кланами, отводя этому процессу все больше времени. Поэтому вполне закономерно, что игроки стремятся выразиться кратко, четко и как можно проще, особенно если друзья по клану плохо говорят на английском. В связи с этим и создается словарь геймера.

Слова и фразы, используемые в процессе игры, можно разделить на несколько категорий. К первой категории относят названия игр, аббревиатуры и сокращения, образованные от них. Например, LoL (League of Legends), WoW (World of Warcraft) и другие.

Ко второй группе относятся слова и сокращения универсальные для всех игроков, независимо от типа и сюжета игры. Любой игрок использует в речи такие единицы, как: bg (сокращение от battleground - place of battle, place of meeting, place of meeting with enemies) – это место сражения или встречи в игре; quest (game's aim, achievement of it, the main idea of the game) – это цель игры, то есть задание, которое должен выполнить игрок.

В ходе исследования мы составили общий список наиболее популярных и используемых сленгизмов, универсальных для любого игрока:

AFK = 'away from the keyboard' - дословно данная аббревиатура переводится – «вдали от клавиатуры», а как сленгизм обозначает, что человек ненадолго отошел от компьютера. Такое сокращение используется не только среди игроков, но и во время онлайн переписки в чате или социальных сетях. Пример: 'Let's not go kill that frost giant yet, I need to go AFK to make a phone call' «Давай позже сразимся с этим морозным гигантом, мне нужно отойти, чтобы сделать звонок»;

Care = эквивалент англ. словосочетания 'be careful', что переводится как «будь осторожен» - как сленгизм означает предупреждение об опасности;

Combo – в переводе с английского обозначает «небольшую музыкальную группу»; среди игроков, данный сленгизм - серия побед, совершенных без остановок;

FAQ = аббревиатура от выражения 'frequently asked question' - неоднократно задаваемый вопрос, оставленный без ответа. Такое сокращение используется не только среди игроков, но и во время онлайн переписки в чате или социальных сетях;

HP = аббревиатура от словосочетания 'health points'. Данное выражение используется в языке многих игр и обозначает энергию или жизни, получаемые персонажем в игре;

Dood = эквивалент английским словам 'dude, guy'. Используется в онлайн играх и в повседневном общении. Пример: 'Dudes, let's do it!' « Давайте

сделаем это, парни!»);

Main = с английского переводится как «общий, основной, главный». В игре - основной персонаж, созданный игроком и используемый им;

To nerf = среди геймеров данный глагол обозначает уменьшение чего-то в игре, например, энергии противника; Как сленговое выражение употребляется в значении «тащить машину на буксире»;

Newb = от англ. newbie, что переводится как «новичок». Среди геймеров обозначает человека, который только начал играть в какую-либо компьютерную игру. В повседневной речи может использоваться для характеристики человека, который не имеет опыта и навыков в какой-либо сфере. Например: 'He is a newbie to local politics' «Он новичок в политике». В этом же значении используется и слово noob, что в переводе также обозначает «новичок», но в отличие от newb имеет негативный оттенок;

QFT = аббревиатура от выражения 'quoted for truth', которое часто используется в интернет переписке для выражения согласия с кем-то. Пример: 'My life has no meaning:*(QFT!'; «В моей жизни нет смысла:*(Это правда»;

Spam = с английского переводится как «нежелательное сообщение». Среди геймеров данный термин обозначает повторяющееся действие в игре, также используется для описания речи в чате. Пример: 'Stop spamming general chat!'; «Хватит засорять общий чат!»);

Toon = с английского переводится как «мультяшка; индийское красное дерево». В компьютерных играх обозначает аватар игрока или видимого персонажа в многопользовательской игре. Пример: 'The toons on this server have bugs'; «Мультяшки на сервере означают ошибку»;

W8 = сокращение от глагола 'to wait for', который в переводе с английского переводится как «подождать, ожидать кого-то или чего-то». При переписке геймеров - просьба подождать напарника в игре, но так же использует при переписке в чатах и социальных сетях. Пример: 'Chris: I'm running W8. Steve: Nah, sucks to be you'; «Крис: Я уже бегу, подожди меня. Стив: Аха, не хотел бы я быть на твоём месте»;

Troll = с английского переводится как «петь, напевать». Среди игроков употребляется в значении «дразнить, провоцировать». Пример: ‘Stop trolling him!’; «Перестаньте его дразнить!»;

XP = В мире компьютерных игр данная аббревиатура – это сокращение от словосочетания ‘experience points’, которое обозначает баллы для повышения уровня игры. Пример: ‘Damn, killing that Farastu Gehreleth last session gave me 6000 XP! That puts me up to level seven’; «Чёрт, убив Фарасту Герелета, я получу 6000 очков! Этого хватит, чтобы перейти на 7 уровень».

Также существуют группы слов, аббревиатур и сокращений, используемых игроками для выражения эмоций:

Ding! –с английского переводится как «звон, звенеть». Используется, когда игрок достиг высокого уровня в игре. Пример: ‘Me: Ding 60 8). Other: Gratz. (congratulations)’; «Я: Урааа, 60! Другой: Поздравляю!».

Как сленгизм обозначает «выгнать кого-то, исключить». Пример: ‘I don't like him, let's ding him’ «Он мне не нравится, давайте выгоним его»;

Kewl = эквивалент английского слова ‘cool’, что обозначает «классно, прикольно, круто». Пример: ‘The music is kewl’ «Эта музыка классная»;

BG = аббревиатура от словосочетания ‘boring game’, что дословно переводится как «скучная игра». Среди игроков используется в конце неудачной игры для выражения впечатлений. Пример: ‘Red team loses 24 to 2. (someone on the red team): bg’; «Красная команда проигрывает на 24 очка. Кто-то из красной команды: Ну, все ясно..»;

GG = аббревиатура от словосочетания ‘good game’, что дословно переводится как «хорошая игра». Данная аббревиатура используется в конце успешной игры. Пример: ‘Cats: You have no chance to survive, make your time. Captain: gg’; «Кэтс: У тебя нет шансов, не трать время. Капитан: Мы это сделали!».

В чатах и онлайн переписке может также употребляться как оскорбление кого-то, кто совершил невероятно глупый поступок. Пример: ‘Guy accidentally dumps mustard on the shirt of a cheerleader he likes.* Friends: GG’; «Парень случайно капнул горчицей на рубашку девушки-чирлидера, которая

ему нравится. Друзья: Ну, он даёт!»;

To lag = с английского переводится как «отставать, запаздывать». В игре обозначает замедленное движение персонажа или игрока, в связи с тем, что отсутствует Интернет-соединение или возникли проблемы с работой компьютера. Пример: ‘there's a lag on this computer. I need a pause!'; «Компьютер тормозит. Мне нужна пауза!».

Теперь необходимо рассмотреть язык наиболее популярных на сегодняшний день компьютерных игр. Согласно интернет-изданию PRO-Gamer, в тройку популярных компьютерных игр сегодня входят Dota 2, Overwatch и Counter-Strike: Global Offensive. Рассмотрев язык данных игр и онлайн чаты, посвящённые им, нам удалось составить список самых используемых слов и выражений среди игроков:

Assist = в переводе с английского обозначает «содействовать, помогать». На языке геймеров используется, когда необходимо помочь напарнику убить врага в игре. Пример: ‘In Call of Duty I shot a guy in front of me only for him to strafe away and I got an assist after he ran right into my teammate's bayonet'; « Я выстрелил в «Зов Чести» в парня прямо передо мной, он начал атаковать и мне понадобилась помощь, когда он побежал прямо к окопу моего напарника». Данное слово может также обозначать голевой пас в баскетболе, хоккее или футболе. Пример: ‘In an ice hockey game, I got an assist by passing across the ice to my teammate who then shot and scored'; «В хоккейном матче я сделал голевую передачу через всю площадку моему напарнику, который и забил шайбу»;

DPS = аббревиатура от словосочетания ‘damage per second’, которая на языке геймеров обозначает разрушительную способность игрока. Пример: ‘Hero 1 hits once per second and deals 100 damage. His DPS is 100'; «Этот герой совершает один удар в секунду и наносит урон в 100 очков. Его разрушительная способность равна 100 очкам»;

Farm = сокращение от слова ‘farming’, что в переводе обозначает «фермерство, земледелие». На языке геймеров – это процесс, при котором игрок

зарабатывает золото для повышения уровня. Пример: ‘You need farm’; «Тебе нужно заработать немного золота». В молодежном сленге выражение ‘to farm out’ обозначает «сбагрить, сплавить кого-то». Пример: ‘if i farm out the kids to Granny we'll come to the party’- «Если мы сбагрим детей бабушке, то сможем пойти на вечеринку»;

FB = аббревиатура от словосочетания ‘first blood’, в переводе с английского – «первая кровь», обозначающая первого убитого в игре. В сленге данная аббревиатура может быть сокращением от названия социальной сети ‘Facebook’. Пример: ‘Jojo has just taken a picture of Maddie. Maddie looks at the photo: Maddie: OMG! FB! FB! Jojo: Totally, i'll add it!’; «Джо взял фото Мэди. Мэди видит снимок и произносит: О боже! В Фейсбуке! Джо: В яблочко, я загрузил его». Так же аббревиатура используется как хэштег в Instagram, в качестве акронима от ‘follow back’. Пример: ‘FB Kim on ig and comments on a pic’; «Следите за инстаграм-страничкой Ким и комментируйте фото»;

Hard line = в игровом сообществе данное словосочетание обозначает часть игрового поля, в которой труднее играть. Пример: ‘I can't bear this hard line. I don't have XP’; «Я не могу пройти это игровое поле. У меня не достаточно очков опыта». Также данное словосочетание при переписке может означать неудачу. Пример: ‘Woman: How'd you get on with the driving test? Man: I failed .Woman: aww, hard lines!’; «Женщина: Ну как твой экзамен на права? Мужчина: Я провалил его. Женщина: Оуу, вот это неудача!»;

Push = с английского данное слово переводится как «выбирать, отбирать». Среди геймеров обозначает разрушение построек команды противника. Данный сленгизм также имеет значение «толкать, продавать что-то». Пример: ‘Have you been pushing much weed lately?’ «Ты продал много табака за последнее время?».

Проанализировав язык игроков компьютерных игр, мы обнаружили, что многие из них встречаются и в повседневной речи молодежи – то есть проникли в молодежный сленг.

Например, представленное выше слово kewl используется не только

среди геймеров, но и в разговорной речи: ‘You kewl. Wanna chattin?’; «Ты классный. Пообщаемся?», ‘yeah it's a render, but still kewl’; «Еее, он потрепанный, но все равно крутой». Или слово noob, обозначающее новичка в игре в речи употребляется для описания человека, который не знает о последних событиях, светских новостях и т.д.: ‘Jack hasn't heard about meteorite in Russia. He is such a noob’ «Джек не слышал о метеорите в России. Ну он и отсталый»;

Глагол to spam может в речи служить существительным, обозначающим электронные письма, засоряющие почту: ‘I had to defriend this dude I thought I knew from my high school days, but it turned out I didn't. He was sending me all sorts of events spam!’ «Мне придется удалить этого парня из друзей, мне казалось, что он учился со мной в старших классах, но я ошиблась. Он постоянно отправлял мне спам-приглашения на вечеринки»;

Фразовый глагол cool down употребляется в значении успокоиться, выпустить пар: ‘Give him a couple of days to cool down before you call him’ «Дай ему пару дней выпустить пар, прежде чем звонить». Конструкция ‘FTW’ – ‘For The Win’ – выражение радости и поддержки чего-либо: ‘Healthy nutrition, FTW!’ «Здоровое питание, так держать!»;

Глагол to perf тоже употребляется в речи молодежи в значении, когда что-то было сделано случайно: ‘The golden gun in James Bond needs to be perfed’; «Золотой револьвер в Джеймсе Бонде выстрелил случайно». Существительное dood употребляется в том же значении, что и dude, но является более современным словом: ‘Dood, whadup?’; «Парень, что случилось?»;

Rwned - одно из самых известных геймерских слов. Произошло оно от слова own (иметь), написанного с опечаткой – на клавиатуре буквы o и p находятся рядом. Означает что-то вроде «победил, сделал, уделал». Произношение варьируется от /owned/ или /poned/ или даже /pwned/: ‘What is wrong with you guys? That team totally pwned us!’ «Да что с вами, парни? Они уделали нас в два счета!»;

Griever - в ролевых онлайн играх, как и в жизни, есть разные люди – есть трудолюбивые и ленивые, осторожные и авантюристы, добрые и злые: ‘I

stopped playing on that server 'cause it got taken over by grifers'; «Я не играю больше на этом сервере, там одни гриферы»;

Cheater - от слова cheat – мухлевать, обманывать. Видеть сквозь стены, попадать не целясь, обладать неограниченным запасом амуниции – вот приемы, которыми пользуются читеры. Таких игроков не любят нигде: ‘There’s no way you could have three headshots in a row from this distance. Get away from this server you cheater’; «То, что ты три раза подряд совершил смертельный выстрел – невозможно. Проваливай с этого сервера, обманщик!». В повседневной речи используется в значении изменник, неверный: ‘My girlfriend is a cheater, she done it while i was at home worrying about her’ «Моя девушка изменила мне, пока я сидел дома и переживал о ней»;

IRL – ‘in real life’, в реальной жизни. Как бы ни нравилась игра, рано или поздно надо возвращаться в реальную жизнь: ‘Do you think we’ll ever meet IRL?’; «Думаешь, мы когда-нибудь встретимся вживую?». В повседневной жизни используется как сокращение при переписке: ‘Let’s meet IRL’ «Давай встретимся вживую».

2.3. Употребление языка компьютерных игр в русском молодежном сленге

Как уже было сказано выше, в последнее время произошло повальное увлечение молодежи компьютерными играми. Это послужило мощным источником новых слов в молодежном сленге. В связи с этим необходимо отметить, что большинство непрофессиональных пользователей не владеют достаточным уровнем английского языка, но пользоваться новой английской терминологией в процессе игры приходится. В связи с этим зачастую происходит неправильное прочтение или же трактование английского слова, и возникающие таким образом слова порой прочно оседают в их словарных запа-

сах. Вследствие этого, пользователи молодежного сленга заговорили на придуманном ими же самими языке.

Создание такого «языка» основывается, в основном, на иноязычном заимствовании. Как мы уже рассмотрели выше, заимствование включает в себя несколько видов. Поэтому рассматривать русские сленгизмы, источником которых стали компьютерные игры, мы будем, группируя их по способу заимствования.

Итак, первый вид заимствований, который мы рассмотрим – калька. Калька включает в себя заимствования, не освоенные русским языком. При этом слово заимствуется целиком со своим произношением, написанием и значением. Каждый звук в заимствованном слове замещается соответствующим звуком в русском языке в соответствии с фонетическими законами:

- Аддон – от англ. add-on (добавление, дополнение) – дополнительный материал к определенной игре. Обычно в состав аддона входят новые уровни, режимы, оружие, умения, продолжение сюжета и т.д. Пример: «...не читаемый флуд, для не установивших аддон, в общем чате будет абсолютно диким.»

- Аккаунт – от англ. account (счёт, расчёт, подсчёт) – учётная запись – специальная запись в базе данных, которая соотносит реального человека к принадлежащему ему виртуальному имуществу – персонажам, экипировке, подпискам на дополнительные услуги и т.д. Пример: «Зайди в свой аккаунт и установи аддон». «Блиин, у меня винда полетела, придется снова регаться и новый аккаунт придумывать(».

- Геймовер, гамовер – от англ. game over (конец игры) - окончание игры. В современных играх такой фразой обычно заканчивается проигрыш в игре, однако ранее такое окончание означало общее окончание игры, вне зависимости от того, выиграл игрок или нет. В повседневной речи – окончание чего-либо (негативная коннотация). Пример: «Показательно, что недалекий учёный был вытаснен в страну ещё одним диверсантом Ливановым, успешно добывающим и образование, и науку. Короче, Геймовер».

- Грифер – от англ. griefer (вредитель) – игрок, который получает удовольствие от того, что портит игру другим людям. Пример: «Грифер случайно задонатил 50 000 рублей в майнкрафт!»

- Баг – от англ. bug (жук) - ошибка в работе игры или какой-либо другой программы. В повседневной речи - полезный совет. Пример: «Слушай, чтобы я без тебя делала, мучаюсь тут уже два часа! Спасибо за баг».

- Нуб – от англ. noob (новичок) – в среде геймеров нуб – это неопытный игрок; малоопытный игрок; игрок, не имеющий никаких навыков. Однако данное слово сегодня широко используется и в повседневной речи для описания неопытного человека в какой-либо сфере. Пример: «Я нуб в этих ваших загадках», «Он полный нуб в политике».

- Ламер – от англ. lamer (хромой) – в среде геймеров – плохой, неумелый или начинающий игрок. В молодежной среде – это дилетант, человек, который мало что знает, но не стремится научиться, так как считает себя невероятно крутым. В русском языке данный сленгизм имеет несколько вариаций: ламо, ламирье, ламачье. Пример: «Ды, он же полный ламер! Возится только с ним...».

- Скил – от англ. skill (навык) – это определённый навык, способность или умение. Одновременно с этим значением есть и другое – мастерство игрока, его умение добиваться результатов. В русском языке имеет вариацию – скилуха. В повседневной речи данный сленгизм также используется в значении навык, умение. Часто данное выражение можно встретить в качестве хэштега в Instagramm. Пример: «Продолжаем качать катофанный скилл. #катофан#картоха#скил#скилуха#навык#». В социальных сетях и на форумах можно встретить выражение «мэд скиллз» (mad skills), которое означает «сумасшедшие навыки», и чаще всего употребляется в шутливо-ироничном смысле, когда налицо полное отсутствие этих самых навыков.

- Читтер – от англ. cheater (мошенник) – это игрок, пользующийся чит-кодами (специальный код, который вводится во время игры, меняя некоторые элементы геймплея. Зачастую использование читов дает бессмертие ге-

рою, много внутриигровой валюты и т.д. Чаще всего коды вводятся через игровую консоль) и уязвимостями в игровом процессе, дающими ему преимущество. В повседневной речи читтером могут называть того, кто делает обычные дела необычным способом. Важно: это должен быть более эффективный или быстрый способ. Пример: «#лайфхак для отдыха на природе☺#читтер 80 уровня#выходные#шашлык#киев#быловесело».

- Моб – от англ. mob (толпа, орава) – подвижный объект, для которого характерно определенное свойство – быть уничтоженным игроком для набора опыта, денег или различных предметов. Для того, чтобы процесс был интереснее, зачастую мобы в это время пытаются убить игрока. Иногда мобы выступают в роли усложняющего фактора при выполнении квестов – в таком случае его убийство может не приносить ничего игроку. Пример: «В этой локации мобы толпами бегают, одному не пройти». В повседневном общении означает незнакомого человека, а также людей без определенного места жительства. Пример: « - Тут Серый не проходил? – Не, только пару мобов проскочило».

- Левел – от англ. level (уровень) - уровень прокачки персонажа или аккаунта. Левел является численной характеристикой, которая повышается со временем, проведенным в игре, либо с повышением мастерства. В повседневном общении сленгизм употребляется чаще в его вариации – левел-ап, что обозначает улучшение какого-либо навыка, переход на новый уровень. Также может употребляться в переносном смысле для обозначения дня рождения. Пример: «Ну ты крут, так быстро сделал... Левел 80, красавчик!». «Повышаем скилл#учеба#...левел-ап#».

- Квест – от англ. quest (поиск) – данное определение в игровом мире имеет два значения: 1) жанр игры, главной задачей игрока в которых является решение логических задач и головоломок, часто связанных с необходимостью изначально найти предметы в доступных локациях, а затем придумать им применение; 2) задание, выдаваемое игроку. В повседневную речь данный сленгизм проник в своем первом значении. Сегодня широкую популярность

получили квест-комнаты. Однако, у слова «квест» среди молодежи также есть значение – выполнять несколько дел подряд. Пример: «Жена сегодня квест зарядила, прикинь. На дачу, потом к теще, потом в магазин, потом с собакой... Пипец, выходной!»

- Ивент – от англ. event (событие, явление) – В мире компьютерных игр данный сленгизм имеет значение - стандартное для игрового процесса событие, выражаемое в виде специального конкурса, ярмарки особых товаров или появление специальных мобов в местах, где их ранее не было. Обычно ивенты устраиваются администрацией проекта к праздникам или другим значимым датам, хотя их могут проводить и сами игроки – например, неофициальный турнир или организованное массовое наступление на позиции врага. Однако, данное выражение в этом же значении проникло и в повседневную речь. Пример: « - Пойдем в кино? – Блин, я б с удовольствием, но у нас в школке ивентик, надо готовиться(((». « - С Др, зайка:* - Спасибо, ма-ся...Ивентик в субботу. W8».

- Лейт – от англ. late (поздний) - поздняя стадия игры. Термин применяется в основном на аренах, где значимость героев либо возрастает, либо убывает со временем партии, тем самым меняя на лейте паритет сторон. Пример: «Я на лейте уже, пару мобов осталось!». В повседневном общении данный сленгизм означает завершение чего-то, например урока, пары или какого-либо мероприятия, а также поздний вечер. Пример: « - Ты скоро? – Да я на лейтике уже, ща буду».

Следующий вид заимствования, который нам бы хотелось рассмотреть – полукалька. Слова данной группы образуются путём присоединения к английской основе словообразовательной модели русского языка. При переходе термина из английского языка в русский, последний изменяет иноязычное слово согласно своим нормам не только фонетическим, но и грамматическим, а также нормам правописания.

- Апнуть – от англ. to upgrade (поднять, повысить) – в компьютерных играх английская основа сокращается до предлога «up», что служит основой

для русского аналога «апнуть», к которому присоединяется глагольный суффикс. Данный сленгизм среди геймеров обозначает – повысить уровень игрока. В повседневной же речи данный глагол употребляется в значении улучшить что-то, придать значимость. Пример: «Мы апнули кухню наконец-то, скоро новоселье». «Вопрос снова стал актуален, давайте апнем тему, чтобы все видели».

- Агриться – от англ. aggression (нападение) – в качестве основы для русского слова было использовано сокращение «aggr» и присоединен русский словообразовательный глагольный суффикс, в результате чего образовался сленгизм «агриться». В компьютерных играх данный термин обозначает – нападать. В повседневной же речи используется, когда кто-то не в настроении, или злится. Пример: «Мама агрится, придется все-таки на дачу пилить»! «Саша агрится☺ Лучше его не трогать».

- Дропнуться – от англ. to drop (ронять, уронить, падать) – в данном примере к английской основе «drop» присоединены русские глагольные суффиксы, в результате чего образован сленгизм «дропнуться». В геймерском сообществе данное определение обозначает убийство противника в игре. В быту используется в значении – падать. Пример: «У тебя ручка дропнулась!».
«Я вчера с мотика дропнулся, теперь с гипсом хожу».

- Забанить – от англ. to ban (запрещать) – к английскому слову-основе «ban» добавляются приставка и глагольный суффикс, в результате чего получается глагол «забанить». В игровой среде данный глагол обозначает «наказать пользователя за нарушение правил игры». В быту используется в смысле «лишить общения». Пример: «Отстань, я тебя забанил на время» - то есть не хочу сейчас с тобой общаться.

- Скрафтить – от англ. craft (поделка, ручная работа; умение, сноровка) – в данном примере слово образовано путем присоединения к английской основе «craft» русской приставки и глагольного суффикса. Таким образом, получился глагол – скрафтить, который в геймерской среде обозначает «создавать предметы, вещи, создавать что-то». Наиболее востребован данный глагол

гол среди игроков компьютерной игры Майнкрафт, однако, в быту данный сленгизм также используется. Пример: «#Скрафтить танк? #могу_умею_практикую».

- Лакер – от англ. luck (удача) – к английскому слову-основе «luck» присоединяется русский словообразовательный суффикс, с помощью чего образован сленгизм «Лакер». В компьютерных играх это слово используется для описания игрока, который добивается успеха благодаря случайному стечению обстоятельств. В повседневной речи данное существительное используется в этом же значении. Пример: «От это я#лакер :D Бесплатные бургеры с открытия #shake_shack в Метрополисе на 1200р :D».

- (за)Донатить – от англ. to donate (дарить, жертвовать) – данный глагол образован с помощью присоединения к английскому слову-основе «donat» русского глагольного суффикса. В онлайн играх «задонатить» означает внести плату игроком за дополнительное оружие или время. В повседневной речи данный сленгизм используется в значении профинансировать, дать денег. Пример: «Мам, мы идем гулять, задонатить?», «Батя задонатил! _ Ураа! Едем в Питер».

- Ливнуть – от англ. to leave (покидать, оставлять) - к английскому слову-основе «leave» присоединяется русский словообразовательный суффикс, с помощью чего образован сленгизм «ливнуть». В компьютерной игре данный глагол обозначает – покинуть сервер во время игры. Глагол имеет вариацию в виде существительного «Ливер». В повседневной речи сленгизм «ливнуть» также употребляется в значении уйти, уехать. Пример: «Ливнуть бы сейчас. Неважно куда».

- Стилить – от англ. to steal (украсть, стащить) – глагол образован с помощью присоединения к английскому слову-основе русского глагольного суффикса. Игроки используют данный глагол, когда говорят о том, что один игрок украл у другого бонусы в процессе игры. Пример: «Игорь постоянно стилит мои идеи!».

- Топдекнуть – от англ. topdeck (лучшая колода) – глагол образован с помощью присоединения к английской основе «topdeck» русского глагольного суффикса. В результате присоединения получился глагол «топдекнуть», который в карточных видео-играх обозначает достать из колоды именно ту карту, которая в данный момент игроку необходимо. В повседневную речь данный сленгизм попал примерно в том же значении. Топдекнуть – значит поймать момент, сказать, получить или сделать именно то, что важно в данный момент. Пример: «Вчера на экзамене реально топдекнуло! Прикинь, вытянул единственный билет, который знал!».

- Ачивка – от англ. achievement (достижение) – к английской основе «achieve» присоединяется русский суффикс, в результате чего получили существительное «ачивка». В игровом мире данное понятие обозначает награду за выполнение в игре определенного условия. В повседневной же речи «ачивка» – значит новое умение или достижение. Пример: (мама пишет в Instagram о своем маленьком ребенке) «Новая ачивка – крутиться вокруг своей оси, если лежит на животе».

- Лагать – от англ. to lag (отставать, запаздывать) – к английскому глаголу-основе присоединяется русский глагольный суффикс, в результате чего получается сленгизм «лагать». «Лагать» означает задержку в работе игры, проявляющаяся в виде временного подвисания игрового процесса. Данный сленгизм проник и в повседневную речь. Пример: «- Арина, у меня игра не идет. Помоги, пожалуйста. – Соня. – Лагает? Это всегда так, надо просто перезагрузить телефон. – консультирует гуру Арина. – Арина, а что такое «лагает»? – пытаюсь внедриться в тему. – Ну, это «тормозить» значит. – А так сразу нельзя сказать? Ты же образованная девочка, давай правильно говорить. Тем более ты хочешь стать врачом... - Ну да, сердце же не лагает))))))».

- Фармить – от англ. to farm (заниматься сельским хозяйством, обрабатывать землю) – с помощью присоединения к английскому слову-основе «farm» русского глагольного суффикса получили сленгизм «фармить». Фармить - означает многократные атаки на боссов с целью собирания некоторого

количества выпавшего с них при убийстве ресурса (шмота или оружия) и получения опыта. В повседневной речи данный сленгизм несет значение зарабатывать. Пример: «#работа#фармим#на#летние#посиделки».

- Скролить - от англ. to scroll (сдвигать, прокручивать) - к английскому слову-основе «scroll» добавляется глагольный суффикс, в результате чего получается глагол «скролить». В игровой среде данный глагол обозначает «менять оружие или свитки». В молодежном сленге данный глагол обозначает прокрутить, просмотреть стену в социальной сети или интернет страничке. Пример: « - Чё делаешь? -Ды я инсту скролю а ты?».

- Лутать – от англ. to loot (грабить, уносить добычу) – образован после присоединения русского глагольного суффикса к английскому слову-основе “loot”. В компьютерных играх «лутать» означает собирать вещи и добычу в целях повышения уровня персонажа. Пример: «Идём лутать, у этого босса куча шмота».

- Засейвить – от англ. to save (спасти, уберечь) - к английскому слову-основе «save» добавляется приставка и глагольный суффикс, в результате чего получается глагол «засейвить». В компьютерных играх данное определение значит - сохранить игровой прогресс, записываемый в файл или несколько файлов, которые хранятся на компьютере игрока, либо на сервере игры. В повседневном общении глагол часто используется в значении – сделать фото, то есть сохранить момент на память. Особенно употребим в Instagram, в качестве хэштэга или подписи к фото. Пример: « Давайте засейвимся, а то когда еще так все вместе соберемся?!»

- Баффить – от англ. to buff (полировать, поглощать удар) - в данном примере к английскому слову-основе «buff» присоединяется русский глагольный суффикс. В игре этот термин означает наложение характеристик на игрового персонажа, которые могут быть как положительными, так и отрицательными. В повседневной речи глагол «баффить» означает получить временные преимущества. Пример: «Надо пойти выпить кофе, чтобы баффнуться и не заснуть».

Третьим видом иноязычного заимствования, которое мы рассмотрим, является фонетическая мимикрия. Этот метод основан на совпадении семантически несхожих общеупотребительных слов и английских игровых терминов. Слово, которое переходит в сленг, приобретает совершенно новое значение, никаким образом не связанное с общеупотребительным.

- Шаровар – от англ. shareware (испытательная версия программы) - условно бесплатное программное обеспечение. Может быть неограниченной по функционалу (с просьбой оплатить), либо иметь закрытые функции, которые разблокируются при покупке. Пример: «Ты уже играл? – Не, я только шаровар потестил».

- Васик - от англ. basic (основной) – в компьютерной игре обозначает базовую или автоматическую атаку. Пример: «Только зашёл на аренку и сразу Васик, прикинь подфартило?!».

- Гренка - от англ. grenade (граната) - часто употребляемое название для гранат в шутерах. Данным термином называют как обычные гранаты, так и любые другие взрывные устройства. Пример: «Ды они гренками засыпали, гриферы блин!».

- Кряк – от англ. crack (удар, надлом) - специальный файл или программа, позволяющая запускать нелицензионную версию игры. Использование таких программ незаконно в большинстве стран. В речи используется вариация «крякнуть, крякнутый», которые обозначают взломать программу. Пример: «Прога клевая, если б ее еще крякнуть».

- Карик – от англ. cartridge (катушка пленки, картридж) - электронное устройство на основе микросхем ПЗУ, на котором находится игра для соответствующей игровой консоли. Пример: «Пацаны, сегодня карик с Баттлтоадс надыбал, играю, словно снова в детство вернулся!».

Итак, рассмотрев основные способы заимствований по классификации П.А. Горшкова, мы хотели бы также проанализировать сленгизмы, образованные с помощью аббревиации и сокращений.

- Имба – сокращение от англ. imbalance (дисбаланс) - недоработка игры, при которой один класс персонажей объективно сильнее других классов. Широко используется в качестве хэштэга. Пример: «Глупо равнять меня ко всем остальным и орать што мы имба».

- Инста – сокращение от англ. instance (случай) - локация, которая подгружается лично для группы. Однако, в сленге подобное слово является сокращением от популярной социальной сети Instagram. Пример: «Ты что слил фотки в инсту?».

- Ник – сокращение от англ. nickname (прозвище, кличка) - псевдоним, который используется пользователями в интернете и играх. Никнейм может отражать реальное имя, а может обозначать предмет, животное, какое-то явление, может писаться различными символами и сочетать буквы. Используется как имя для игровых персонажей, или при создании учетных записей в различных сервисах. Пример: «У меня в инсте новый ник, зацени:D».

- АФК – аббревиатура от английского выражения ‘away from keyboard’ (вдали от клавиатуры) - отойти от компьютера, не выключая окно, персонаж при этом остается онлайн. Данная аббревиатура широко используется не только среди геймеров, но и в повседневной переписке. Пример: «Не кричи ему, он афк».

- ББ – акроним от английского словосочетания ‘bye-bye’ (пока-пока) - прощание с собеседником в любой сетевой игре, а также в обыденной жизни при переписке или разговоре. Пример: «Ну, все ребят, мне пора. ББ».

- ГГ – акроним от английского словосочетания ‘good game’ (хорошая игра) - конец игры, которая ещё не закончилась, но уже предрешена. В повседневном общении может употребляться в значении близком к сленговым словам «конец, крышка, кранты». Пример: «Повестка в военкомат пришла - гг, брат..».

- НП – акроним от английского словосочетания ‘no problem’ - без проблем. Данная аббревиатура часто употребляется при переписке игроков во

время онлайн сражения, а также в повседневном общении. Пример: «Маш, хэлп ми с математикой! – НП, конечно, зайка!».

- РОФЛ – акроним от словосочетания ‘rolling on floor laughing’, что в переводе обозначает - кататься по полу от смеха. Используется в переписке не только между геймерами, но и молодыми людьми в повседневном общении. Пример: «Вчера посмотрел отличную комедию, весь фильм РОЛФ». «Когда Санёк познакомился с двумя няшками, на меня накатил истеричный РОФЛ».

- СС – сокращение от английского слова ‘miss’ (пропустить, скучать) - Используется для оповещения союзников об уходе врага с линии в игре Дота 2. В молодежном сленге используется в значении скучать. Пример: «Приезжай скорее**сс».

- КК – сокращение от английского ‘ok’ – наиболее употребимо среди игроков ‘League of Legends’ и «Дота 2», а также в повседневной переписке или разговоре. Пример: «Голян, нужно билеты на футбол купить, там ЦСКА играть будет с какими-то хмырями, ты со мной? - КК!»

- ГЛ – акроним от английского выражения ‘good luck’ (удачи) - это пожелание удачи для всех игроков, невзирая противники они или союзники. Также используется как пожелание в повседневном общении. Пример: «Завтра контроша по англишу. – гл».

- БРБ – аббревиатура от английского выражения ‘I’ll be right back’ (скоро вернусь) - обозначает своим союзникам по команде, что игрок перемещается из места столкновения с врагами в другое место, по какой-то одному ему известной причине, но он скоро вернётся. В повседневном общении используется в чатах и ICQ в значении «скоро вернусь». Пример: «Мама в магаз послала, я брб».

Таким образом, стоит отметить, что компьютерная игра является богатым источником сленгизмов. Связано это, прежде всего, с популярностью и широким распространением видео-игр и интернет технологий.

Выводы по ГЛАВЕ II

Сленг — незаменимая часть в жизни молодых людей. Они используют его при разговоре с родителями, в школе, на различных мероприятиях. Все это, прежде всего для того, чтобы утвердить себя в том или ином сообществе. В основном подростки относятся к сленгу положительно. Некоторые считают, что благодаря этому современному языку можно лаконично формулировать свои мысли, тратить меньше времени на разговор и быстро передавать важную информацию. Так же, сленг является у подростков своеобразным «тайным» языком, не понятным для взрослых, что позволяет выделиться из общей толпы и самовыразиться.

Компьютерные игры, являясь источником сленгизмов, широко пополняют словарь молодежного сленга. В процессе онлайн - игры «геймеры» общаются, используя слова и выражения, упрощающие процесс коммуникации. Сюда, как мы выяснили, относятся аббревиатуры, сокращения, а также сленгизмы. Каждая компьютерная игра имеет свой запас таких слов и выражений, понятный в основном только тем, кто в неё играет. Однако, в связи с широким распространением и развитием компьютерных игр, эти слова все больше проникают в «реальный мир» коммуникации.

Проведя исследование, нам удалось отобрать наиболее употребимые сленгизмы английского языка, выявить их значение, сравнить его со словарными дефинициями слов и отобрать примеры их употребления.

Во второй главе мы проанализировали англоязычные заимствования в русском молодежном сленге, источником которых стали компьютерные игры. В результате анализа сленгизмов, мы подразделили их по способу образования, выделив три наиболее используемых типа заимствования. К ним относятся калька, полукалька, по результатам исследования являющаяся наиболее употребимым типом заимствования, и фонетическая мимикрия.

На основе данных исследований, можно сделать вывод, что английский язык является богатым источником заимствований и широко употребим в русском языке, что связано, прежде всего, с тем, что подавляющее большинство компьютерных игр на сегодняшний день созданы на основе английского языка. Дети, подростки, студенты и взрослые, проводящие немало часов за игрой, в большинстве своем слабо владеют языком, поэтому значения, с которыми те или иные заимствования проникают в речь, обусловлены типом игры, местом лексической единицы в языке данной игры и контекстом её употребления.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Употребление сленга в наше время приобретает все большее распространение. Сленговые выражения мы слышим на улице, видим в социальных сетях, СМИ, кино и на телевидении.

Настоящее исследование было посвящено изучению сленговых выражений, источником которых стала игра. Сленг - это непрерывно развивающаяся область языка, отражающая действительность современной жизни. Особый язык, созданный подростками и используемый ими для общения, называется молодежным сленгом. Этот язык выработан для того, чтобы скрыть информацию от тех, кому ее знать необязательно, к примеру, родителей, но при этом сделать ее доступной для друзей и сверстников.

Молодежный сленг не возникает из пустоты. Чаще всего лексические единицы в нем заимствуются из иностранных языков, формируются в социальных сетях или форумах, на основе фильмов, книг, компьютерных игр и других сфер жизни подростка. Наибольший интерес в нашем исследовании представляли компьютерные игры, интерес к которым неуклонно растет уже несколько лет. Именно компьютерная игра, являющаяся неотъемлемой частью жизни все большего количества молодых людей, стала своего рода «создателем» языка, на котором общаются сегодня школьники, студенты, а также зачастую взрослые люди.

В ходе исследования мы отобрали сленговые выражения, источником которых стали компьютерные игры. Для этого мы проанализировали современные социальные сети (Twitter, Facebook, ВКонтакте, Instagram), молодежные форумы и порталы (Games-TV.com, Пикабу), а также журналы, посвященные данной тематике («PC-gamer», «Game-Exe», «Игромания»). Нам также удалось выяснить, что выражения, используемые среди игроков для упрощения процесса коммуникации, проникают и в повседневную речь. Такие фразы и выражения получают широкое распространение и становятся

используемыми не только так называемыми геймерами, но и молодыми людьми далекими от игрового процесса. В связи с этим, мы смогли определить значения, которые данные выражения получают в процессе повседневной коммуникации, и сравнить эти значения со словарными дефинициями, а также с тем значением, которые они имеют в игре.

Так как большинство игр написано на английском языке, а пользователи в России, зачастую, не обладают достаточными знаниями языка, то им приходится заимствовать слова, вычлняя их значения из контекста, а не из словаря. Иноязычные единицы, таким образом, проникают в русский язык по принципу кальки, т.е. полного заимствования единицы, полукальки – с помощью присоединение русской словообразовательной модели, либо по принципу фонетической мимикрии, который основывается на совпадении семантически несхожих слов. Основываясь данными принципами, в процессе исследования мы выявили место англоязычных заимствований в молодежном сленге русского языка, а также рассмотрели контекст употребления той или иной лексической единицы в процессе повседневной коммуникации. Нами были отобраны наиболее употребимые выражения и произведен их анализ с точки зрения перевода и сферы употребления. Полученные данные позволяют сделать вывод о том, что англоязычные заимствования сегодня являются одним из наиболее употребимых словообразовательных способов в русском молодежном сленге.

Приведенные результаты исследования могут быть использованы для преподавания теоретической и практической лингвистики современного английского и русского языка, а также методики преподавания. Кроме того, положения нашей работы могут применяться для дальнейшего исследования этой и смежной тематики. Возможно, будет интересным подойти к изучению этого явления не только с лингвистической, но и с переводческой точки зрения.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Беляева Т.М. Нестандартная лексика английского языка / под ред. Т.М. Беляевой, В.А. Хомякова. – Л.: Лен. Университет, 1985. – 134 с.
2. Береговская Э.М. Молодежный сленг: формирование и функционирование // Вопросы языкознания. – 1996. – № 3. – С. 32-41.
3. Берлянд И.Е. Игра как феномен сознания. – Кемерово: Алеф, 1992. – 93 с.
4. Вилюман В.Г. Английская синонимика: учеб. пособие для вузов/ В.Г. Вилюман. – М.: Высшая школа, 1980. – 123 с.
5. Виноградова Н.В. Компьютерный сленг и литературный язык: проблемы конкуренции // Исследования по славянским языкам. – 2001. – № 6. – С. 50-54.
6. Гальперин И.Р. Очерки по стилистике английского языка. – М.: Высшая школа, 1956. – 462 с.
7. Голденков М.А. Азы английской деловой переписки и английского сленга = ABC of English business letter and English slang / под ред. М. А. Голденкова. – Дубна: Феникс, 2002. – 232 с.
8. Голденков М.А. Осторожно! Hot dog! Современный активный English. – Мн.: ООО «Инпредо», 1997. – 212 с.
9. Гонта И.А. Структурные и семантические особенности композит-метафор в американском сленге: автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Киев, 2000. – 20 с.
10. Горшков П.А. Сленг хакеров и геймеров в Интернете: автореф. дисс. ... канд. филол. наук. – Москва, 2006. – 21 с.
11. Елистратов В.С. Сленг как пассиолалия // Вестник МГУ. Серия лингвистики и межкультурной коммуникации. - 2000. – № 4. – С. 43-48.
12. Жирмунский В.М. Введение в сравнительно-историческое изучение германских языков. – М.: Наука, 1964. – 109 с.

13. Заботкина В. И. Новая лексика современного английского языка / под ред. В. И. Заботкиной. – М.: ВШ, 1999. – 126 с.
14. Захарченко Т.Е. Английский и американский сленг. – М.: АСТ, 2008. – 478 с.
15. Иванова Н.С. Молодёжный жаргон в лингвокультурологическом освещении: автореф. дисс. ... канд. филол. наук. – Екатеринбург, 2007.– 22 с.
16. Колисниченко А.Н. Сленг в русском и английском языках: Структурно-семантический, функциональный, этимологический и стилистический аспекты. – М.: РГУПС, 2011. – 172 с.
17. Кочеткова М.А. Культурологические аспекты сленга. – Из-во Нижегородского государственного лингвистического университета, 2008. – 139 с.
18. Крысин Л.П. Новые иноязычные заимствования в нормативных словарях // Русский язык в школе. – 2006. – №1. – С. 66-70.
19. Липатов А.Т. Сленг как проблема социолектики. – М.: Элпис, 2010. – 317 с.
20. Литературный язык и нелитературные варианты национального языка: учеб. пособие / И.С. Трусова. – Владивосток: Изд-во МГУ им. адмирала Г.И. Невельского, 2005. – 28 с.
21. Лукашанец Е.Г. Вариативность как специфическая черта онлайн-словарей сленга и разговорной лексики // Вопросы лексикографии. – 2014. – № 1 (5). – С. 16-31.
22. Маковский М.М. Современный английский сленг. Онтология, структура, этимология /под ред. М.М. Маковского. – М.: УРСС, 2005. – 164 с.
23. Марочкин А.И. Лексика - фразеологические особенности молодежного жаргона. – Воронеж: Изд-во Воронеж. ун-та, 1998. – С. 71-76.
24. Маслов Ю.С. Введение в языкознание. – М.: Академия, 2005. – 304 с.
25. Мизюрина Т.В. Сленг как одно из ключевых понятий когнитивной лингвистики // Личность в контексте межкультурного взаимодействия. –

Томск: Изд-во ТГУ, 2011. – 212 с.

26. Равиндер Н.М. Англицизмы в русском молодёжном сленге // Русский язык за рубежом. – 2012. – № 4. – С. 62-67.

27. Радзиховский Л.А., Мазурова А.И. Сленг как инструмент отстранения // Язык и когнитивная деятельность. – М.: Наука, 1989. – 318 с.

28. Романов А.Ю. Современный русский молодежный сленг / под ред. А. Ю. Романова. – Мюнхен, 2004. – 206 с.

29. Семенова М.Ю. Сленговый пласт англицизмов в современном русском языке // Филологический вестник Ростовского госуниверситета. – 2002. – № 2. – С. 48-51.

30. Фоменко О.В. Метафора в современном американском сленге / под ред. О.В.Фоменко. – Коломна: КГПИ, 2004. – 142 с.

31. Фоос Ю.Б. Особенности семантического развития английской сленговой лексики: (опыт этимологизирования сленговой лексики на индоевроп. фоне): автореф. дис. ... канд. филол. наук. – М., 2004. – 16 с.

32. Хомяков В.А. Нестандартная лексика в структуре английского языка национального периода: автореф. дисс. ... доктора филол. наук. – Л., 1980. – 39 с.

33. Хомяков В.А. Нестандартная лексика в структуре английского языка национального периода / под ред. В. А. Хомякова. – Спб.: Проспект, 2001. – 95 с.

34. Хомяков В.А. Введение в изучение сленга – основного компонента английского просторечия / под ред. В. А. Хомякова. – М.: Либроком, 2009. – 104 с.

35. Шайкевич А.Я. Введение в лингвистику / под ред. А.Я. Шайкевича. – М.: Академия, 2005. – 400 с.

36. Швейцер А.Д., Никольский Л.Б. Введение в социолингвистику. – М.: Высшая школа, 1978. – 216 с.

37. Шейгал Е. И. Компьютерный жаргон как лингвокультурный феномен / под ред. Э. М. Береговской // Языковая личность: культурные кон-

цепты. – Волгоград, 1996. – С. 151-156.

38. Galsworthy J. On expression. – Oxford, 1924. – 159 p.

39. Partridge E. Slang today and yesterday, with a short historical sketch and vocabularies of English, American, and Australian slang. – New York: Bonanza, 1960. – 476 p.

40. Partridge E. Slang Today and Yesterday. - London: Routledge and Kegan Paul, 1979. – 190 p.

41. Potter S. Language in the modern world. – Harmondsworth: Pelican books, 1964. – 220 p.

42. Ritter O. Zur Herkunft von neuenglischen Slang / O. Ritter // Archiv für das neuere Sprachen und Literaturen. – Braunschweig, 1906. – Bd.116. – S. 41-49.

43. Spears R.A. Slang and Euphemism. – Jonathan David Publishers, 1981. – 427 p.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ СЛОВАРЕЙ

1. Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов. – М., 1964. – 608 с.
2. Дьяков А.И. Словарь английских заимствований русского языка. – Новосибирск: Новосибирское книжное издательство, 2010. – 588 с.
3. Словарь геймера. – [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://gamer-info.com/gamer-dictionary/> (дата обращения: 22.04.2018).
4. Словарь геймера «gamer-info.com». – [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://gamer-info.com/gamer-dictionary/> (дата обращения 15.03.2018).
5. Словарь молодежного сленга. – [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://teenslang.su> (дата обращения: 22.04.2018).
6. АBBYY Lingvo. – [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://www.lingvo.ru> (дата обращения: 28.03.2018).
7. Fowler H.W. Dictionary of Modern English Usage. – Oxford University Press, 1957. – 725 p.
8. The Macmillan Dictionary of American Slang. – L.: Macmillan, 1995. – 499 p.
9. Multitran. – [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.multitran.ru> (дата обращения: 12.03.2018).
10. The Oxford Dictionary of Modern Slang. Oxford. – NY: Oxford Univ. Press, 2008. – 408 p.
11. Partridge E. The Penguin Dictionary on Historical Slang // Abridged by J. Simpson, 1982. – 1065 p.
12. Skeat W.W An etymological dictionary of the English language. – [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://archive./etymologicaldictskeauoft> (дата обращения 1.03.2018).

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ ФАКТИЧЕСКОГО МАТЕРИАЛА

1. Игромания: Журнал. – [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.igromania.ru> (дата обращения 20.03.2018).
2. Информационный сайт о новостях игровой индустрии «gametarget.ru». – [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://gametarget.ru/razrabotchiki/> (дата обращения 10.02.2018).
3. ВКонтакте: социальная сеть. – [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://vk.com/feed> (дата обращения 12.02.2018).
4. Пикабу «peekaboо». Информационно-развлекательное сообщество. – [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://peekaboо-games.com/game-history-text/> (дата обращения 25.03.2018).
5. Facebook: социальная сеть. – [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://ru-ru.facebook.com> (дата обращения 12.03.2018).
6. Game-Exe: Журнал. – [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://game-exe.org/index.php?n=Exe.GameEXE> (дата обращения 20.03.2018).
7. Games-TV.com: Информационно-развлекательное сообщество.
8. Instagram: социальная сеть. – [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.instagram.com> (дата обращения 3.03.2018).
9. PC-gamer: Интернет-журнал. – [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://www.pcgamer.com> (дата обращения 23.02.2018).
10. Stopgame: игровые блоги. – [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://stopgame.ru/news/e3> (дата обращения 17.02.2018).
11. Techspot: technology news and analysis. – [Электронный ресурс] – Режим доступа: <http://techspot.com/vb/topic18270.html> (дата обращения: 17.02.2018).
12. Twitter: социальная сеть. – [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://twitter.com> (дата обращения 23.03.2018).