Английская лексика в языке пользователей компьютерных онлайн-игр: анализ основных тенденций (на материале русского и французского языков)

А.В.Агеева, К.Р.Кашефразова
Казанский (Приволжский) федеральный университет

игровой сленг, сокращение, заимствование, англицизм, лексико-тематическая группа

Конец XX века принес с собой повсеместное внедрение информационных технологий, и человек не мог не воспользоваться такой возможностью для создания совершенно новых видов деятельности: профессиональной, развлекательной, а зачастую и комбинирующей оба этих направления.

Понятие ˝игровой сленг˝ (или ˝игровой жаргон˝) возникло несколько позже, когда у любителей продукции игровой индустрии возникла необходимость в общении друг с другом. В настоящее время игровому сленгу посвящаются целые интернет-статьи, сборники и словари игровых терминов, которые помогают новичку, а иногда и продвинутому игроку разобраться в сложных ситуациях внутриигрового общения.

Тем не менее, в отечественной лингвистике игровой сленг нередко обходят стороной, и тому есть несколько причин. Во-первых, как понятие относительно новое, игровой сленг весьма разнообразен и потому представляет некоторые сложности для изучения и систематизации, в первую очередь в связи с неопределенностью критериев последней. Во-вторых, несмотря на существование общих понятий и принципов создания игровых терминов, этот жаргон в силу проработанности и масштабности мира одной игры очень часто используется исключительно в ее пределах, что создаёт весьма обширную терминологическую систему, понятную только пользователям одной и той же игры. И, наконец, до недавнего времени игровой сленг был языком ограниченной группы людей и в обычной речи практически не использовался, потому его изучение не представляло большого интереса. Однако в последнее время терминология нередко переходит в общепринятые формы разговорной и литературной речи, а также используется в различных художественных произведениях [Агеева 2014:159].

В широком смысле под игровым сленгом понимают любые жаргонные слова, используемые в той или иной игре. В таком понимании к игровому сленгу можно отнести терминологию не только компьютерных игр всех жанров, но и слова, используемые в настольных и групповых играх, включая некоторые виды спорта (шахматы, шашки, го и т.д.) и ролевые игры живого действия (например, встречи ˝толкиенистов˝).

Однако в большинстве случаев под игровым сленгом подразумевают жаргон компьютерных игр, и особенно жаргон массовых многопользовательских ролевых онлайн-игр, или ММОРПГ (англ. Massively multiplayer online role-playing game, MMORPG). Именно этого, более узкого, значения мы будем придерживаться далее.

˝Житель˝ игрового мира общается не только с компьютерными персонажами, но и с реальными людьми, поэтому сленг игры имеет особое значение. Жаргон ММОРПГ – это особый язык, используемый игроками для обозначения игровых предметов и явлений как в самой игре, так и за её пределами. Нередко обозначения предметов переносятся из виртуального мира в реальный, и тогда игровые термины становятся общеупотребительными (так, например, слово ˝нуб˝ из игрового перешло в общеупотребительный молодёжный сленг и обозначает теперь не только новичка той или иной игры, но и непрофессионала в общем).

Особенности игрового сленга обусловлены целым комплексом причин, сформировавшим данный пласт лексики, первой и основной из которых является тенденция к сокращению.

Сравним два текста:

На инсте гейта минусовый хуррик, в бубле, в агре. – В непосредственной близости от звездных врат находится линейный крейсер расы Минматар класса ˝Хуррикейн˝, пилот которого является врагом нашей корпорации/альянса, в течение последней минуты совершивший акт агрессии против другого игрока, что не позволяет ему использовать звездные врата по прямому назначению. Крейсер находится в антигиперпрыжковом поле, что не позволяет ему использовать генератор гиперпрыжкового поля и прыгнуть вглубь системы.

Стремление сократить речь является неотъемлемой характеристикой игрового сленга, что легко объяснимо с точки зрения игровой реальности: в условиях боевого процесса (битвы и сражения суть наиболее привлекательная сторона игры) скорость реакции и степень слаженности действий членов команды напрямую определяют ее успешность.

Отметим также, что тенденция к сокращению является универсальной и не определяется лишь динамикой игры: *Des patchs sont diffusés à l'aide d'un patcheur pour non seulement corriger des bugs, mais aussi pour modifier le gameplay. – Des programmes corrigeant les disfonctionnements du jeu sont diffusés à l'aide d'un un logiciel fonctionnement parallèlement au client d'un MMOG permettant de vérifier la version du jeu pour non seulement corriger ses disfonctionnements, mais aussi pour modifier l'ensemble des règles gouvernant ce jeu.*

Несмотря на то, что вышеприведенная реплика взята из форумной дискуссии, т.е. находится за пределами ситуации, требующей немедленной реакции, стремление передать максимум информации посредством минимального количества слов наблюдается и здесь.

Второй особенностью игрового сленга является обилие иноязычной лексики (в первую очередь, англицизмов), что обусловлено двумя факторами: 1) жанр ММОРПГ зародился в США и до сих пор создается либо локализуется в англоязычной версии, в связи с чем многие игроки, не желая ждать официального перевода, привыкают к английскому варианту;

2) сленг многопользовательских онлайн-игр тесно связан с компьютерным и молодежным жаргоном (что неудивительно, учитывая целевую аудиторию игр), который характеризуется обилием англицизмов, и это утверждение верно для обоих языков – русского и французского.

Порой заимствование достигает таких масштабов, что практически невозможным становится понимание содержания сообщения [Шайхутдинова 2007: 233]. При этом игровой сленг полностью описывает как процесс игры, так и виртуальный мир, являя собой гибкое и динамичное явление, активно пополняющееся новыми лексическими единицами, чье возникновение и распространение напрямую обусловлено потребностью в номинации все новых и новых реалий. Игровая лексика, таким образом, весьма разнообразна по тематике:

1) *Описание игрового процесса* (**фармить** ‘выполнять однообразные действия по умерщвлению толп монстров с целью получения золота, опыта и игровых предметов’ (от англ. *farm ‘возделывать землю’*). С тем же значением выступает и французский глагол **farmer** ‘action de rester longtemps au même endroit dans un monde virtuel afin d'en tirer parti au maximum’; **билд** ‘определенный набор способностей, заклинаний, а иногда и статов, позволяющий игрокам специализировать своих персонажей для определённых целей или стиля ведения боя’ (от англ. *build ‘строение’*) сохраняет значение во французском языке: **build** – les choix d'évolutions, de compétences, voire d'équipement retenus pour un personage; аббревиатура **ХП / HP** ‘очки здоровья’ (англ. *hit points*) также является общей для обоих языков: **HP** ‘acronyme de l'expression anglaise ˝Health Points˝, signifiant points de santé’);

2) *Наименования персонажей* (**моб** ‘монстр, не являющийся боссом, генерируется случайно’ (сокр. от англ. *mobile object ‘подвижный объект’*). Аналогичный

неологизм существует во французском языке: **mob** ‘néologisme formé de la contraction des termes anglais mobile object, objet mobile’; **лич, личер** ‘игрок-пиявка, бегающий с группой ради получения опыта, предметов и золота, но при этом не приносящий пользы’ (от англ. *leech ‘кровопийца, пиявка’*). Существительное со сходным значением существует во французском языке: **leech** ‘le fait de voler l'expérience d'un autre joueur en attaquant un monstre avec lequel il avait déjà commencé à combattre’);

3) *Наименования предметов* (**лут** ‘то, что выпало при убийстве монстра: золото, вещи и т.д.’ (от англ. *loot – добыча*). Имя существительное **loot** функционирует во французском в том же значении: ‘un ˝loot˝ est le butin susceptible d'être pillé sur le cadavre d'un ennemi vaincu (l'or ou les objets utilisés par une créature hostile vaincue)’; **крафт** ‘вещь, сделанная по рецепту’ (от англ. *craft – ремесло*). Лексема **craft** также заимствована и французским языком, выступая в нем со сходным значением: ‘terme anglais servant à désigner ˝l'artisanat˝ dans jeu en ligne, c'est-à-dire la capacité d'un personnage à fabriquer des objets utiles dans le jeu’);

4) *Наименования способностей, умений* (лексема **стат** ‘атрибут, статистика персонажа (сила, ловкость, живучесть или выносливость)’ (от англ. *statistic point*) буквально с тем же значением существует и во французском языке: **stat** ‘abréviation du terme ˝statistique˝, désignant généralement les caractéristiques principales d'un personnage (sa force, son intelligence, son charisme ou encore sa sagesse)’; лексемы **баф / дебаф** (от англ. *buff / debuff*) — наложение положительного / отрицательного эффекта, действующего определенное время – также зарегистрированы во французском языке: **buff** ‘pouvoir qui permet d'améliorer les aptitudes d'un personnage, comme par exemple ses caractéristiques’ / **débuff** ‘néologisme (qu'on oppose au buff), désignant un sort ou une capacité dont l'objet consiste à affaiblir un adversaire en réduisant ses capacités ou résistances’);

5) *Лексика игровых форумов / чатов* (аббревиатуры **LFM / ЛФМ** ‘поиск игрока/ов’ (англ. *look for members*); **AFK / АФК** ‘игрок отошел от PC, оставив персонажа в игре’ (англ. *away from keyboard*); **NTR, n2r** ‘починка’ (англ. need to repair); **ofc** ‘конечно, непременно’ (англ. *of course*) широко распространены и на французских игровых форумах: **LFM** ‘abréviation de l’anglais looking for more et looking for members, signifiant respectivement cherche un de plus et cherche des membres’; **AFK** ‘abréviation anglaise de away from keyboard, signifiant loin du clavier, désigne le fait qu'un joueur ne soit plus devant son ordinateur ou occupé, donc indisponible’; **NTR** ‘la réparation’; **Ofc** ‘bien sûr’.

Таким образом, анализируя сленг пользователей онлайн-игр, мы приходим к выводу, что главными причинами заимствования иноязычной (в нашем случае английской) лексики как в русском, так и французском языках становится стремление к сокращению речи и необходимость в универсальных терминах, которые можно использовать, общаясь с игроками из других стран.

Литература

JeuxOnline – L’actualité des MMORPG, MOBA, FreeToPlay et plus encore... [Электронный ресурс]. – URL: http://www.jeuxonline.info/ (дата обращения: 02.09.2015).

Агеева А.В. Типология иноязычных вкраплений в русских текстах // Вестник Московского университета. Серия 22: Теория перевода. – М., 2014. – № 1. – С. 153-162.

Форум RPG-CLUB [Электронный ресурс]. – URL: http://forum.rpg-club.com/ (дата обращения: 05.09.2015).

Шайхутдинова Р.Р. Семантическое освоение новых иностранных слов (на материале англоязычной лексики) / Р.Р.Шайхутдинова, Н.В.Габдреева // Вестник Чувашского университета. – Чебоксары, 2007. – № 4. – С. 232-235.