

ФУНКЦИОНИРОВАНИЕ МОЛОДЕЖНОГО ЖАРГОНА В ТЕКСТАХ ИГРОВЫХ ЧАТОВ

YOUTH JARGON FUNCTIONING IN THE TEXTS OF COMPUTER GAMES CHATS

*T. Yacovets
E. Korol*

Summary. The present article is dedicated to the investigation of the youth jargon in the texts of gaming chats and of the modes of their functioning. The authors postulate the rapid development of a new layer of jargon in the English language, namely, computer jargon and investigate its nature, discrimination features, its structural and functional characteristics.

Keywords: gaming chats, youth jargon, functionality, method of linguistic description.

В современной лингвистике в последнее время много исследователей уделяют больше внимания речевым структурам, используемым в интернет-чатах. С появлением интернета язык перетерпел немало различных изменений, которые нельзя определить однозначно. Появились компьютерные онлайн игры, сопровождаемые комментариями и беседами игроков, различные социальные приложения, где пользователи общаются друг с другом, используя особые языковые единицы. Коммуникация в текстах игровых чатов — это специальный язык, на котором общаются игроки и их основная цель — экономить время и пространство написания. Исследование вербальных составляющих интернет коммуникации в текстах игровых чатов, на наш взгляд, может быть интересным, так как они являются своеобразными словами и выражениями, которые показывают групповую солидарность, объединение людей на основе хобби или профессии, а также дать некоторые идеи для исследования направлений языкового развития и преобразования. Актуальность исследования заключается в недостаточной изученности функционирования жаргонизмов в текстах игровых чатов. В настоящее время сфера интернет — общения оказывает огромное влияние на сознание людей во всем мире. Развитие этой сферы общения оказывает также непосредственное влияние на функционирование и структуру языка, его лексику, грамматику, стилистические особенности.

Целью данной статьи является анализ функционирования жаргонизмов в текстах игровых чатов. Материалом для выполненного исследования являлись тексты

Яковец Татьяна Яковлевна
К.п.н., доцент, Сургутский государственный университет
jatja57@mail.ru

Король Елена Витальевна
К.филол.н., доцент, Сургутский государственный университет

Аннотация. В статье проводится исследование жаргонизмов английского языка в текстах игровых чатов и рассмотрение основных способов их функционирования. Авторы определяют признаки компьютерного жаргона, как нового, быстроразвивающегося пласта лексики, исследуют его природу, отличительные черты, структурные и функциональные характеристики.

Ключевые слова: игровые чаты, молодежный сленг, жаргон, функционирование, метод лингвистического описания.

игровых чатов пользователей интернета в приложении «Discord», словари игровых жаргонизмов интернет-сленга английского и русского языков. В рамках проведенного исследования мы рассмотрели соотношение традиционно выработанного понятие «жаргон» как явление в современной лингвистике и исследуемых текстовых единиц; соотнесли классификацию жаргонов и определили типы и функции игровых жаргонизмов, рассмотрели компьютерные игры как один из источников новых языковых единиц и структур, соответствующих жаргону.

Определение понятия «МОЛОДЕЖНЫЙ ЖАРГОН»

Любой язык развивается только в обществе. Язык является средством коммуникации, он не статичен и изменяется под влиянием различных социальных особенностей. Язык — это знаковая система со своими внутренними законами функционирования.

В разных языках одна и та же идея выражается по-разному в зависимости от ситуации. Существует нейтральная лексика, которая является основой языка и используется во всех сферах общения, и стилистически окрашенная лексика, используемая в конкретных случаях. Такая лексика помечена в словарях как нелитературная или нестандартная.

Жаргон (фр. jargon) — социолект; он отличается от общеразговорного языка тем, что в его состав входит специфическая лексика и фразеология, он обладает экс-

прессией, но в нем отсутствует собственная грамматическая и фонетическая система.

Жаргонная лексика (или жаргонизмы) — это слова и словосочетания, используемые в процессе коммуникации группой людей, связанной общим делом, хобби, работой и т.д. У жаргонизмов имеются соответствия в литературном языке [11, с. 224].

Однако термин «жаргон» разными авторами воспринимается по-разному. Определения термина «жаргон» из некоторых английских и американских словарей имеют разительные отличия. Например, в американских толковых словарях выделили три главных определения термина «жаргон»: 1) непонятная речь; незначительное, несущественное или бестолковое высказывание; 2) пиджин; смешанный диалект или смешанный язык; технический язык торговли, социального класса, какой-либо группы, связанной интересами или занятием; кэнт [12, с. 61]. В.А. Хомяков согласен с определением, которое дал Э. Партридж: «Жаргон, по происхождению (как у Чосера) — пение птиц, он свободно употребляется в качестве кэнта, сленга, английского пиджин, неграмотной речи. Используется в технических науках, профессиях, при предоставлении услуг, в торговле, ремеслах, различных видах спорта и спортивных играх, искусстве и гуманитарных науках» [11, с. 61; 10, с. 164].

В конце XX в. в лингвистике зарождается новый термин — интержаргон. Он образовывается на стыке различных жаргонов. Относится к социолекту как общий жаргон, который в нашем понимании сильно уменьшил связи с первичной средой употребления, однако не потерял своего стилистически сниженного оттенка. Интержаргон популярен в СМИ (в журналах, на телевидении, в газетах, на радио) или в художественной литературе и стремится получить положение общелитературной лексики [2, с. 108].

Жаргон — полуоткрытая лексико-фразеологическая подсистема, используемая различными социальными группами для того, чтобы отделиться от остальной части языкового сообщества, он обладает конкретным ограничением по использованию в определённой среде или по употреблению людьми какого-либо возраста.

Существуют различные классификации рассматриваемых лексических единиц. Например, Крысин Л.П. описывает три главных варианта жаргона: молодёжный, групповой, профессиональный. Профессиональные подязыки — это вспомогательные лексические формы используемого языка, присущие представителям какого-либо промысла, хобби, а также профессии или производства и всех его отраслей. Обучение любой профессии прочно объединено с освоением соответствующей про-

фессиональной лексики. По словам Л.П. Крысина «некоторые профессиональные выражения служат как бы символом владения какой-либо профессией» [6, с. 69].

Групповые жаргоны рассматриваются как языковые формирования, базирующиеся на социальном разобщении людей [6, с. 66]. Арго является вариантом группового жаргона. Выделяют также и тюремно-лагерный жаргон, который в современном мире употребляется как в литературе, так и в молодежном жаргоне.

Молодежные жаргоны, в свой черед, состоят из жаргонов школьников, студентов; жаргонов солдат и матросов (сюда можно отнести и военный жаргон); жаргонов субкультур: панки, готы, эмо и т.д.; немного отличается жаргон молодёжи, обладающей общими увлечениями в спорте и компьютерах [11, с. 386].

Тем не менее при сравнении профессиональных жаргонов с молодежным можно выделить основное отличие: он «предназначен для обозначения не каких-либо специальных понятий или явлений, имеющих место, например, в учебном процессе (в вузе и в школе), а таких понятий и явлений, которым соответствуют устойчивые и регулярные обозначения в литературном языке» [6, с. 373]. Однако номинативная функция не так важна, главную роль играет эмоционально-экспрессивная, оценочная функция — желание сформировать что-то очень выразительное и яркое, сильнее обращающее на себя внимание.

Типичным качеством молодежного жаргона и, на наш взгляд, наиболее интересным с точки зрения лингвистического анализа является непрерывное пополнение его словами и словосочетаниями, стремительная их сменяемость: всякое последующее поколение старается выделяться с помощью языка не только от старших, но и от предыдущего поколения [6, с. 78], что может затруднять исследовательские подходы.

Молодежный жаргон, точно также как и общий жаргон, имеет смешанный тип, который включает в себе почти все области жизни. Жаргон сконцентрирован на человеке, на образе его жизни и отношениях с другими людьми. Довольно часто жаргонные слова, которые употребляет молодёжь, плавно перетекают в речь уже взрослых людей и превращаются в ее неотделимую часть.

Компьютерные игры как один из источников молодежного жаргона

В настоящее время в русском языке просматривается значительное усовершенствование особой подсистемы лексического пласта, который может быть сформули-

рован как четвертый вариант жаргона, а точнее компьютерный жаргон. Компьютерный жаргон объединяет в себе качества и молодежного и профессионального жаргонов, находясь в промежуточной позиции. Он имеет общие черты с групповым жаргоном, но все же они не очень ярко выражены. С одной стороны, компьютерный жаргон — это вариант профессионального жаргона, потому что он используется специалистами в процессе работы, но с другой стороны, большинство пользователей ПК — молодежь, которая пользуется компьютером для обучения или компьютерных игр. Природа образования компьютерного жаргона и его интеграция с устной речью демонстрирует достаточно веские доводы в пользу того, что «компьютеризмы» представляют собой наикрупнейший ряд лексических единиц молодежного жаргона. Таким образом, говоря о характерных признаках компьютерных новаций, мы будем опираться на профессиональный и молодежный жаргоны.

По мере усовершенствования компьютерной техники в России и популяризации компьютерных игр начал развиваться специфический язык, который употребляют как активные пользователи ПК, так и геймеры. Для нынешнего этапа эволюции русского языка свойственно «частое отсутствие слов, необходимых для обозначения компьютерных реалий в литературном языке» [9, с. 84]. Таким образом, развивающийся пласт жаргонной лексики из узко — направленного функционирования переходит в языковую систему, посредством переноса жаргонной номинации соответствующей реалии в сознание носителей языка.

В профессиональных языках термины сначала получают стилистическую окраску профессионализмов, а впоследствии переходят в категорию жаргонизмов. С возникновением компьютерного жаргона в этой области случается обратный эффект: компьютеризм сначала становится профессионализмом, а затем термином [13, с. 72].

Между компьютерным и молодежным жаргоном присутствует сходство, это наблюдается в речевых функциях, способах словообразования. Растущая популярность персональных компьютеров и появление интернета привели к тому, что ими стали пользоваться все слои населения, которые изменили и обогатили компьютерную жаргонную лексику.

На сегодняшний день человечество владеет различными средствами, способами и формами передачи и принятия информации, большинство из которых обязательно имеют отношение к современным технологиям. Интернет-общение или интернет-коммуникация — это такие способы связи, в которых вся информация передается по интернет-каналам при помощи стандарт-

ных протоколов обмена этой информацией. Информация распространяется разными способами: голосовое общение, мгновенные сообщения, видео трансляции, файлы и так далее [5, с. 104]. Одним из способов общения в интернете являются социальные сети, специальные интернет приложения, например, «Discord» или компьютерные онлайн игры. Так как приложения для общения и онлайн игры возникли сравнительно недавно, изучение их с лингвистической точки зрения представляет для нас особый интерес. Можно выделить некоторые особенности, которые определяют своеобразие и функции молодежного жаргона в текстах игровых чатов. Для исследования языковых единиц игровых жаргонизмов и сленга в интернет приложении или компьютерных играх следует учитывать все их особенности «сложного взаимодействия, некоторого открытого множества факторов при изначальной включенности человека в социально-культурный контекст взаимодействия в сети» [5, с. 110]. В отличие от общения в онлайн играх, где чат не сохраняется и затрудняет его исследование, в приложении «Discord» все сообщения остаются в памяти программы, что значительно облегчает исследование игровых жаргонизмов и современный сленг молодых людей по всему миру. Участие в игровой коммуникации молодых людей из разных стран предполагает наличие различных языковых базисов, влияющих на построение структур и единиц коммуникации, что определяет интернациональный характер языка чатов.

Основной разницей между жаргоном и компьютерным подязыком или компьютерным жаргоном является существование у него письменной формы, а его письменная форма преобладает над устной. То есть, это письменный вид коммуникации, который сформирован на базе современной разговорной речи и основной целью которой является максимально быстрая передача информации путем ее сжатия. Такая интернет коммуникация имеет ряд специфических черт, например, использование аббревиатур, сокращений и усечений, знаки препинания опускаются, заглавные буквы не используются, активное употребление разговорной лексики, так как коммуникация в интернете носит оттенок простоты и торопливости. Употребление компьютерных жаргонизмов или компьютерной лексики сегодня является способом выразить себя, упрочняет групповое единство [4, с. 57]. Так как компьютерный жаргон обладает письменной формой, это говорит о том, что он имеет разнообразный ряд функций, как и литературный язык.

Говоря о функциях жаргонизмов, обратимся к классификации, предложенной Забело И. В., которая считает, что компьютерный жаргон обладает следующими функциями:

1. экспрессивной;
2. манипулятивной;

3. функцией категоризации и систематизации;
4. номинативной.

К жаргонизмам, обладающим экспрессивной функцией, И. В. Забело относит группу слов, в которую входят оценочные жаргонизмы, выражающие некомпетентность или глубокие знания в работе с компьютером, например: *read-onlyuser* (пользователь, который с компьютером на «вы») или *superprogrammer* (супер программист). И. В. Забело сюда также относит юмористические номинации (*sys-frog* — системная лягушка, т.е. человек, который хорошо разбирается в компьютерах), номинации, не имеющие аналогов в терминологии и дающие более детальное определение, например, *netter* — человек, пользующийся интернетом [4, с. 90].

Слова, относящиеся ко второй группе, подразумевают наименования действий человека и ответных действий компьютера. Например: *tobeam* — послать по электронной почте. По мнению И. В. Забело, жаргонизмы с функцией категоризации и систематизации охватывают названия деталей компьютера и периферийных устройств, например, *toaster* — периферийное устройство. Четвёртая группа, по её мнению, включает в себя юмористические наименования, семантика которых имеет оттенок шутовскости, сюда входят названия операционных систем, например, *Windoze (Windows)*, жаргонные названия компьютерных игр: *Dungeon-and-Dragons-like* (игра Подземелья и драконы), где суффикс *-like* представляет собой пример использования нелитературных словообразовательных элементов — продуктивного способа словообразования компьютерного жаргона. На пересечении множества слов третьей и четвертой тематических групп находятся различные жаргонные названия компьютера, который, как известно, включает в себя как аппаратное, так и программное обеспечение. Жаргонизмы данного ряда дают оценку или предлагают более экспрессивный, образный вариант обозначения этого ключевого профессионального понятия [4, с. 90].

В английском компьютерном жаргоне И. С. Куликова выделяет следующие основные тематические группы:

1. Человек, имеющий отношение к миру компьютеров.
2. Человек, отдающий предпочтение чему-либо в мире компьютеров.
3. Работа с компьютером. Неудачи в работе с компьютером.
4. Составные части компьютера.
5. Название программных продуктов, команд, файлов. Компьютерные игры.
6. Интернет [7, с. 115].

Взяв за основу данную тематическую классификацию, нами была предпринята попытка создать тематиче-

скую классификацию для жаргонизмов текстов игровых чатов, используя словарь игровых жаргонизмов английского языка [14], словарь игровых жаргонизмов русского языка [15] и приложения для общения «Discord» [16]:

В первую группу были отнесены игровые жаргонизмы, обозначающие игроков: *user* — пользователь какой-либо игры, *noob* — новичок или игрок, который плохо играет, *feeder* — игрок, который специально или непреднамеренно отдаёт очки вражеской команде, *donator* — игрок, который вкладывает большое количество денег в игру, получая преимущества перед другими игроками, *carry* — игрок, который повлиял на исход боя, благодаря которому его команда победила, *GM* или *admin* — работник игровой студии, *teammate* — игрок из вашей команды, *fed* — игрок, который получил много очков в течении игры и соответственно обладает преимуществом над другими и становится почти не убиваемым, *rager* — расстроенный или разозлённый игрок, который вымещает свою злость на свою команду. В первую группу была добавлена подгруппа, обозначающая игровые сообщества: *clan, party, legion, alliance* — объединения игроков для совместной игры.

Во вторую группу были отнесены игровые жаргонизмы, обозначающие действия игроков: *toattack* — атаковать вражеского персонажа или монстра, *tousebasicattack* — атаковать с помощью базовой атаки, а не умениями, *toassist* — атаковать одну и ту же цель вместе со своей командой, *tobackdoor* — атаковать вражескую башню, без чьей-либо помощи, пока вражеский герой не замечает, *tobait* — специальный обманный манёвр, спомощью которого игрок разводит вражеского игрока на использование умений, а потом, когда его умения в откате, нападает на него, *tobodyblock* — блокировать атаки противников туловищем своего персонажа, закрывая свою команду.

К третьей группе относятся жаргонизмы, обозначающие игровые классы и персонажей: *assassin* — класс ближнего боя, использующий в качестве оружия кинжалы, обладающий хорошим уроном, но слабой защитой, его также называют *jungler, warrior* — класс ближнего боя, использующий высокую защиту и владеющий хорошим уроном, *mage* — магический класс, с очень низким уровнем защиты и довольно высоким уроном, *hunter* — класс дальнего боя, с высоким уроном, он же *ADC, guardian* — класс с очень высоким уровнем защиты, но низким уроном, также обладает большим запасом здоровья.

В четвёртую группу были собраны игровые жаргонизмы, относящиеся к умениям персонажей. Например: *ultimate* — самое сильное умение персонажа, сокращённо называется *ult*, *cooldown* — время отката умения, *skill*

или *ability* — умение, *aura* — умение, распространяющееся на всех членов группы, *buff* — умение, усиливающее команду, *debuff* — умение, ослабляющее команду противника, *silence* — умение, накладывающее запрет вражескому игроку на использование умений, *blind* — умение, которое ослепляет противников, *nuke* — умение с огромным уроном, *DoT* (damageovertime) — умение, которое наносит постепенный урон, *heal* — умение, исцеляющее свою команду, *stun* — умение, которое не позволяет вражескому персонажу двигаться какое-то время.

В пятую группу были собраны игровые жаргонизмы, обозначающие различные игровые предметы: экипировка, игровые здания или строения, предметы, усиливающие персонаж, например: *weapon* — любое игровое оружие, *gear* или *equip* — снаряжение, *jewellery* — усиливающая бижутерия, *skin* — красивая одежда, которая надевается поверх брони, *dungeon* — специальное помещение для группового прохождения, с уникальной добычей, *set* — доспехи.

И в шестую, последнюю группу, были отнесены игровые жаргонизмы, обозначающие персонажей, управляемых компьютером, например: *minion* — монстр, убийство которого даёт игровой опыт и деньги, *creep* — тоже самое, что и *minion*, *NPC* — игровые герои, управляемые компьютером, за убийство которых тоже можно получить награду, *bot* — игровые персонажи, управляемые компьютером, против которых можно вести бой для того, чтобы получить опыт ведения боя, *mob* — игровой монстр, управляемый компьютером, за убийство которого можно получить игровой опыт и деньги, *monster* — тоже, что и *mob*, *boss* — самый сильный игровой монстр, для убийства которого нужно собирать много людей, награда за него очень ценна, *guard* — более сильный монстр, обычно охраняющий что-либо.

Рассмотрим функциональные характеристики выделенных элементов каждой из групп, представленных выше.

Для первой группы были отобраны жаргонизмы, характеризующие игроков; данная группа обладает *экспрессивной функцией*, так как сюда входят оценочные жаргонизмы, выражающие некомпетентность или высокий уровень игры.

Вторая группа жаргонизмов, характеризующая действия игроков, обладает *манипулятивной функцией*, так как обозначает действия человека, в нашем случае игрока, и ответных действий компьютера.

Остальные группы изученных выше жаргонизмов обладают функцией *категоризации и систематизации*, так как они называют различные элементы компьютер-

ной игры, такие как: игровые сообщества, игровые классы и персонажи, умения персонажей, игровые предметы и персонажи, управляемые компьютером.

Рассмотрев 364 примера молодежного жаргона из текстов игровых чатов и их типологию, мы определили, что жаргонизмы рассматриваемого типа обладают следующими функциями: *экспрессивной* (18%), *манипулятивной* (21%) и *функцией категоризации и систематизации* (61%), которая является самой распространённой.

Проведя анализ существующих научных взглядов и исследований в области жаргонизмов и рассмотрев функционирование молодежных жаргонов в текстах игровых чатов, можно сделать следующие выводы:

- ◆ жаргонизмы текстов игровых чатов имеют черты как молодёжного, так и профессионального жаргонов, находясь между ними;
- ◆ основной характеристикой молодёжного сленга можно назвать высокую эмоциональность, выразительность, оценочность и метафоричность речи молодых людей;
- ◆ популярным средством коммуникации являются в настоящее время социальные сети и различные приложения для общения;
- ◆ изучение различного рода коммуникаций посредством приложений для общения представляет собой лингвистическую ценность, так как такого рода приложения появились сравнительно недавно и хранение всех переписок в приложении позволяет беспрепятственно извлекать из них нужную нам информацию;
- ◆ особенность компьютерного жаргона состоит в том, что его письменная форма преобладает над устной, в отличие от других видов жаргонов, что позволяет нам сравнить его с литературным языком, основываясь на его немалом количестве языковых функций.

Изучив типологическую классификацию игровых жаргонизмов, мы попытались определить функции жаргонизмов для каждой типологической группы. В результате мы пришли к выводу, что первая типологическая группа, характеризующая игроков, обладает экспрессивной функцией, вторая типологическая группа, характеризующая действия игроков, обладает манипулятивной функцией, а остальные группы обладают функцией категоризации и систематизации.

Таким образом, мы видим, что в современной лингвистике виртуальная коммуникация рассматривается как особая сфера коммуникации, в которой своеобразно преломляются типичные особенности устной и письменной форм речи. Экономия усилий со стороны отправив-

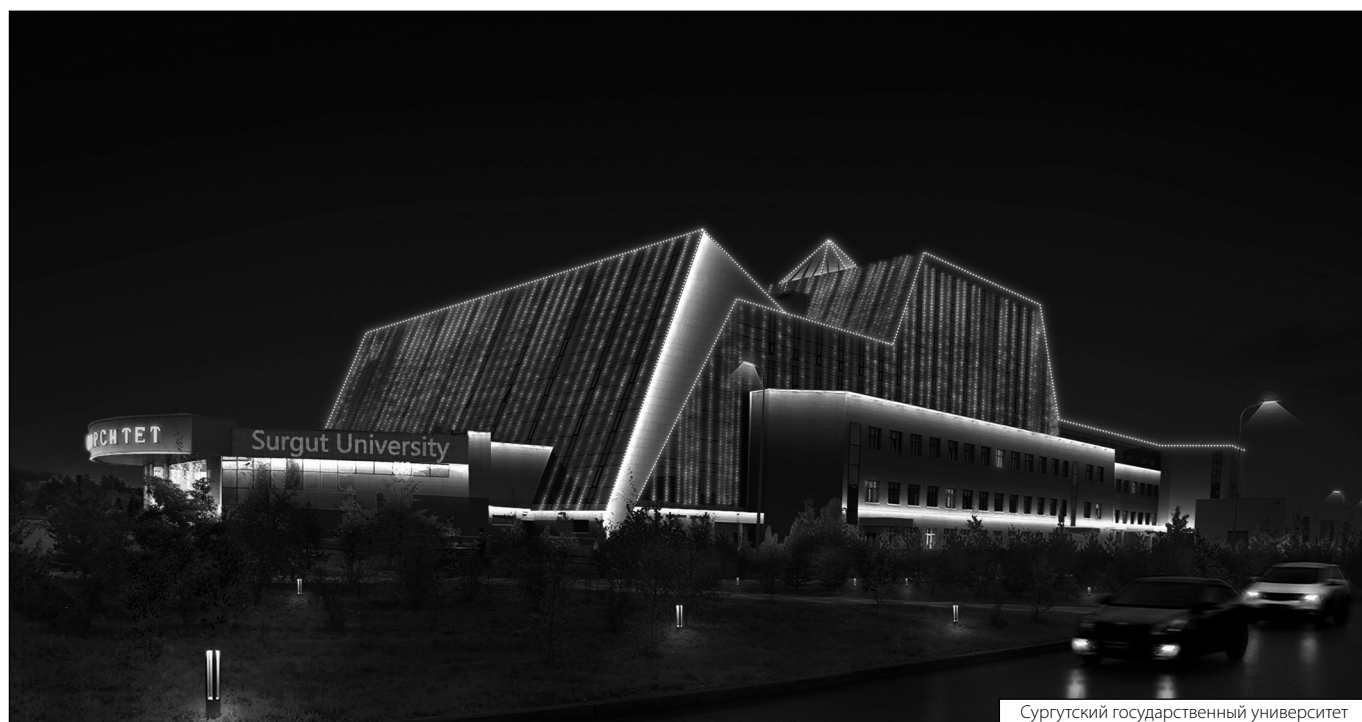
теля, которому часто приходится бороться за избирательное внимание получателя, обуславливает большую нагрузку на использование различных способов выражения для достижения большей эмоциональности неформального общения. Дальнейшее изучение этого

быстро развивающегося и изменяющегося пласта лексических единиц может способствовать систематизации и развитию лингвистических взглядов на молодежный жаргон, а также иметь практическую значимость в обучении языкам.

ЛИТЕРАТУРА

1. Арнольд, И. В. Стилистика. Современный английский язык / И. В. Арнольд. — М.: Флинта: Наука, 2002. — 384 с.
2. Гальперин И. Р. Очерки по стилистике английского языка / И. Р. Гальперин. — М.: Изд-во литературы на иностранных языках, 1958. — 459 с.
3. Грачев, М. А. Третья волна. Русская речь / М. А. Грачев. — 1992. № 4. — 64 с.
4. Забело, И. В. Некоторые особенности тематической организации лексики компьютерного жаргона / И. В. Забело // Библиотека. — 2001. № 6. — 110 с.
5. Зайцева, Ю. Е. Роль ведения Интернет-дневника в становлении индивидуальности // Личность и межличностное взаимодействие в сети Internet. Блоги: новая реальность. / Под ред. Волохонского В. Л., Зайцевой Ю. Е., Соколова М. М. — СПб.: Издательство СПбГУ, 2006. — 117 с.
6. Крысин, Л. П. Социолнгвистические аспекты изучения современного русского языка / Л. П. Крысин. — М.: Наука, 1989. — 157 с.
7. Куликова, И. С. Введение в металингвистику / И. С. Куликова, Д. В. Салмина. — СПб.: САГА, 2002. — 352 с.
8. Марочкин, А. И. Лексико-фразеологические особенности молодежного жаргона: (На материале речи молодежи г. Воронежа). Дис. на соиск. учен. степ. канд. филол. наук. / А. И. Марочкин. — Воронеж, 1998. — 170с.
9. Мешков, О. Д. Словообразование современного английского языка. / О. Д. Мешков. — М.: Наука, 1976. — 246 с.
10. Хомяков, В. А., Нестандартная лексика английского языка. / В. А. Хомяков, Т. М. Беяева. — Изд. 2, 2010—136 с.
11. Шмелев, А. Д. Русский язык и внеязыковая действительность, 2002 / А. Д. Шмелев. — М.: Просвещение, 2008. — 291 с.
12. Partridge E. Usage and Abuse: A Guide to Good English / E. Partridge. — L.: Penguin Books, 1999. — 401 p.
13. Spears, R. A. NTC's Dictionary of American Slang and Colloquial Expressions / R. A. Spears. — М.: Рус. яз., 1991. — 528 p.
14. Словарь игровых жаргонизмов игры «Smite» — 2018 [Электронный ресурс]. — URL: <https://smiteworld.wordpress.com/2012/08/31/smite-glossary/> (дата обращения 29.11.2017)
15. Словарь молодежного сленга английского языка — 2018 [Электронный ресурс]. — URL: <http://www.urbandictionary.com/> (дата обращения 29.11.2017)
16. Discord / Приложение для общения. — 2015 [Электронный ресурс]. — URL: <https://discordapp.com/> (дата обращения 29.11.2017)

© Яковец Татьяна Яковлевна (jatja57@mail.ru), Король Елена Витальевна.
Журнал «Современная наука: актуальные проблемы теории и практики»



Сургутский государственный университет