

Щербина Валентина Евгеньевна

### **ЯЗЫК ГЕЙМЕРОВ КАК КОМПОНЕНТА МОЛОДЕЖНОГО СЛЕНГА**

Предметом исследования в данной статье является язык геймеров как компонента лексикона молодежи. В качестве материала исследования используются неологизмы, являющиеся одним из способов пополнения языка геймеров; выявляются основные модели их создания. В статье делается вывод, что язык геймеров представляет собой не только компьютерную терминологию, связанную с онлайн-играми, но и сленговые формы языка, образуемые в процессе общения геймеров. Теоретические положения подкрепляются актуальными примерами из языка немецкоязычных геймеров.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/2/2018/3-2/44.html](http://www.gramota.net/materials/2/2018/3-2/44.html)

Источник

### **Филологические науки. Вопросы теории и практики**

Тамбов: Грамота, 2018. № 3(81). Ч. 2. С. 395-398. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/2.html](http://www.gramota.net/editions/2.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/2/2018/3-2/](http://www.gramota.net/materials/2/2018/3-2/)

### **© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [phil@gramota.net](mailto:phil@gramota.net)

## PROSPECTS OF THE DEVELOPMENT OF LANGUAGE SITUATION IN ASTRAKHAN REGION

Shcheglova Inna Vladimirovna, Ph. D. in Philology  
Astrakhan State Technical University  
isheglova@yahoo.com

The article offers a comparative analysis of the communicative behaviour of the Astrakhan natural bilinguals of the younger generation – the native speakers of the Tatar, Kazakh, Chechen, Avar, Tabasaran, Rutul, Lezgin languages. The tendencies in the functioning of the languages in question are gradually distinguished and the prospects of the development of the language situation within the boundaries of the designated area are substantiated. In particular, it is stated that the demographic and communicative capacities of the languages in question do not match.

*Key words and phrases:* bilinguals; natural bilingualism; national-Russian bilingualism; language situation; communicative behaviour of natural bilinguals.

УДК 811.112.2+811.161.1:81'373.72

*Предметом исследования в данной статье является язык геймеров как компонента лексикона молодежи. В качестве материала исследования используются неологизмы, являющиеся одним из способов пополнения языка геймеров; выявляются основные модели их создания. В статье делается вывод, что язык геймеров представляет собой не только компьютерную терминологию, связанную с онлайн-играми, но и сленговые формы языка, образуемые в процессе общения геймеров. Теоретические положения подкрепляются актуальными примерами из языка немецкоязычных геймеров.*

*Ключевые слова и фразы:* язык геймеров; молодежный сленг; лексикон; неологизм; способы образования неологизмов.

Щербина Валентина Евгеньевна, к. филол. н., доцент  
Оренбургский государственный университет  
wjatschina@rambler.ru

## ЯЗЫК ГЕЙМЕРОВ КАК КОМПОНЕНТА МОЛОДЕЖНОГО СЛЕНГА

Язык и общество, культура и язык – связь между этими понятиями очевидна для каждого, кто интересуется современными лингвистическими исследованиями. В последнее время эта связь становится еще более очевидной: общество развивается, и вместе с ним изменяется язык молодежи.

Сленг регулярно употребляется в среде молодежи какого-либо учебного заведения, района или отдельной более или менее замкнутой референтной группы, например геймеров, как способ скрыть смысл произносимого от окружающих их людей. Согласно статистике, средний возраст рядового геймера составляет 23 года. Из этого следует, что язык геймеров является компонентом молодежного сленга.

Желая выглядеть современными, «продвинутыми», молодые люди начинают употреблять слова и выражения, отличающиеся от общепринятой речевой нормы. В ход идут сокращения, иностранные слова, а для обозначения новых устройств, процессов, явлений создаются неологизмы.

Неологизмы в гейм-среде возникают со стабильным постоянством. Эта сфера становится все популярнее, стремительно развивается и пополняет язык новыми терминами. Большое количество неологизмов появляется в связи с созданием новых, ранее не существовавших онлайн-игр, их персонажей, игровых стратегий. При этом формируется особая среда для развития неологизмов, которые представляют собой не только терминологию, связанную с онлайн-играми, но и сленговые формы языка, образуемые в процессе общения геймеров.

Рассмотрим основные модели образования неологизмов в языке немецкоязычных геймеров.

Геймеры активно используют в своей речи сокращения, отражающие не только тенденцию экономии языковых средств, но и желание не быть понятыми.

**Rofl** – сокращение от англ. *rolling on (the) laughing floor* – кататься от смеха, аналог рунетовского «пацталом». *Rofl* используется в играх и чатах для выражения безудержного приступа смеха. Постепенно это слово переместилось из виртуально-письменного в реально-устное общение. Поэтому, если Ваш собеседник восторженно восклицает *rofl, der war gut*, это ни в коем случае не говорит о его проблемах с артикуляцией, он всего лишь смеется над какой-то шуткой [3].

В своей разговорной речи геймеры охотно используют усечения.

**Progs** – сокращение от слова *Programme* – (компьютерные) программы. При покупке каждый ноутбук уже оснащен базовой комплектацией программного обеспечения для обработки текстов, видео и фото. Если необходимо дополнительное программное обеспечение, то эти программы (Progies) можно скачать из Интернета [11].

**Char** – усечение от английского *charakter*. На языке геймеров это слово обозначает личный персонаж геймера со всеми его способностями [3].

**Reggen** – усеченный вариант глагола *registrieren* – зарегистрироваться. Тот, кто бороздит просторы Интернета, должен на многих веб-страницах или в соцсетях указать свой ник, пароль, адрес электронной почты, чтобы в полном объеме пользоваться предлагаемыми контентом. То есть необходимо зарегистрироваться – *reggen* [8].

**Atten** – усеченный вариант глагола *attackieren* – атаковать. Коммуникация в среде геймеров протекает «коротко и ясно». Опытный геймер знает: того, кто отвлекается на чаты, противник может застигнуть врасплох. В целях безопасного общения создаются «закодированные» сленговые формы, в основе которых лежат сокращения и англицизмы. Так и появилось «экономичное» слово *atten* [1, S. 39].

**Tekki** – трекеры/трекки от англ. *Trekkers* – поклонники научно-фантастической вселенной «Звездный путь» (англ. *Star Trek*). На сегодняшний день трекеры представляют собой большое движение. Слово «Треккер» напрямую происходит от английского слова *Trek* в названии сериала. Слово «Треки» является производным и означает рьяного поклонника чего-либо, фаната. По всему миру треки объединяются в фанклубы «Звездного пути». Как следствие столь большой популярности сериала появилась его версия в формате онлайн-игры [Ibidem, S. 68].

**Bot** – бот, популярное сокращение от англ. *robot* = нем. *Roboter*, используется для обозначения компьютерных программ, самостоятельно выполняющих рутинные действия. Обычно боты предназначаются для выполнения работы, однообразной и повторяемой, с максимально возможной скоростью намного выше возможностей человека.

В комиксах и фильмах существуют два вида роботов: добрые герои, полезные помощники, и злые разрушители, которые стремятся уничтожить все человечество. Боты в этом отношении похожи на роботов. Если мелкие, самостоятельно работающие программы «хорошие», то поисковые машины, например *Google*, отправляют их, чтобы посетить интернет-страницы и оценить их содержание. Если же они «злые», то они помогают жульничать в онлайн-играх, делают подборку электронных адресов для спамеров, заражают компьютеры.

Боты находят также применение в условиях, когда требуется лучшая реакция по сравнению с возможностями человека, например игровые боты, или, реже, для имитации действий человека, например боты для чатов и т.п. [Ibidem, S. 41].

Еще одним способом создания неологизмов является контаминация или сращение – это способ, при котором часть одного слова сливается с частью другого, чтобы образовать единое слово, или с целым словом. Молодым людям очень нравятся слова, образованные таким образом, слова, которые не встретишь ни в одном словаре, но которые можно узнать по наличию двух изначальных слов.

**Screenager** – скринейджер – сращение из английских слов *screen* – экран и *Teenager* – подросток. Поколение детей и подростков, которым кажется скучным и недостойным внимания всё, что происходит вне экрана, становится все моложе. Тинейджеры проводят большую часть своего времени перед телевизором, компьютером или планшетом и тем самым образуют группу так называемых скринейджеров. Родители критикуют эту удаленность от внешнего мира и не понимают, чем новый сокергейм на приставке интереснее реального футбола на траве [Ibidem, S. 64].

**Netizen** – интермен, сетянин – сращение из слов *Net (Internet)* и английского *citizen (Bürger, Bewohner – житель)*. Интермены – «жители Всемирной паутины». Их жизнь в основном протекает в режиме онлайн. Они воспринимают Интернет как сообщество, частью которого они являются и обязаны соблюдать его правила и нормы [Ibidem, S. 57].

**Chatlag** – слово, состоящее из *Chat* (беседа, непринужденный разговор) и *Jetlag* (нарушение суточного режима организма, нарушение биоритмов). Мы назвали это явление «чат-пик». В «чат-пик» попадает тот, кто открывает сразу слишком много окон чатов и не может одновременно со всеми общаться, или общение в чате происходит так быстро, что во время написания ответа на вопрос на экране появляется уже следующее сообщение на совершенно другую тему, что делает ответ на предыдущий вопрос просто ненужным. Тому, кто постоянно общается одновременно в *ICQ, Skype* или *Facebook* и получает сообщения параллельно от нескольких друзей, приходится виртуозно жонглировать вопросами и ответами. Многочисленным собеседникам в это время приходится подолгу ждать ответа. Эта виртуальная измена партнеру по чату часто обозначается глаголом *chatcheaten* от английского *to cheat* – обманывать [Ibidem, S. 13].

**Webciety** – сращение из слов *Web* и английского *society (Gesellschaft – общество)* – веб-пространство, виртуальное общество. Социальные сети приобретают все большее значение. Постепенно коммуникация и межличностное общение перемещаются в Сеть. На выставке *Cebit*, которая состоялась в 2009 г. в Ганновере, онлайн-обществу было дано официальное название *Webciety*. При этом виртуальное общество является не противоположностью реальному, а его продолжением в Интернете [Ibidem, S. 73].

**Webnapping** – сращение из слов *Web* в значении «Интернет» и *Kidnapping* – процесс переманивания интернет-пользователей на желаемые страницы. Коммерческие интернет-страницы и разработчики онлайн-игр очень заинтересованы в том, чтобы побудить как можно больше пользователей кликнуть на ссылки с рекламой своих товаров, в том числе новых игр. Поэтому яркие баннеры, логотипы размещаются на страницах, чтобы завлечь и переманить пользователя. Кликнув один раз, пользователь оказывается вдруг на странице, которая первоначально его не интересовала. Так процесс переманивания интернет-пользователей на желаемые страницы получил название *Webnapping* [10].

Еще одной многочисленной группой являются неологизмы-новообразования, возникшие в результате словосложения – это слова с ясной словообразовательной структурой, состоящие из компонентов, уже использовавшихся в другом сочетании в иных словообразовательных конфигурациях.

При первом же взгляде на корпус примеров бросается в глаза, что в основе практически всех неологизмов лежат англицизмы.

**Browserspiel** (англ. *Browser* – окно просмотра сети и нем. *Spiel* – игра) – браузерная игра, бесплатная онлайн-игра. Примерно 50 миллиардов евро в год стоит немецким предприятиям пользование сотрудниками Интернетом в личных целях. Насколько точна эта цифра, можно усомниться, но точно одно: браузерные игры – это любимая форма каждодневного ускользания в Интернет в рабочее время [5].

**SplitScreen** – с англ. *разделенный экран*. В некоторых видеоиграх экран или монитор делится на несколько игровых режимов в зависимости от количества персонажей. Какой бы практичной ни была эта функция, она может испортить геймерам все удовольствие от процесса игры: даже на самом широком экране фигуры и детали недостаточно хорошо видны. Кроме того, не в каждой игре необходимо знать противнику, где он находится в данный момент. Гораздо полезнее разделенный экран не для геймеров, а для киноманов, которые не могут выбрать между несколькими фильмами и смотрят их одновременно [7].

Еще одним продуктивным способом создания неологизмов является суффиксация/префиксация. С помощью прибавления суффикса *-en* к корню-англицизму в немецком молодежном сленге появилось множество глаголов, обозначающих различные игровые операции.

**Fraggen** образовано от английского сокращения *frag*, полное слово – *fragmentation grenade* – ручная граната известна со времен вьетнамской войны. На языке геймеров «фрагить» означает «убить кого-то виртуально». Между тем слово расширило свое значение. Фрагами начали называть онлайн-соперников по игре, а затем очко за победу над ними и, следовательно, достижение нового статуса в игре [6].

**Pwnen** – от англ. *ugs to own sb.* Среди геймеров слово “pwnen” [pɔ:nən] означает «победить, уничтожить кого-то». Согласно современному мифу, “pwnen” первоначально появилось благодаря опечатке. Существует мнение, что слово является сращением из англ. *power* (сила) и *owner* (обладатель), т.к. победитель доминирует благодаря своей силе. Ясно одно: “pwnen” является важным понятием в сообществе геймеров и однозначной целью в большинстве компьютерных игр [9].

**Skillen** – прокачивать, повышать уровень навыков какого-либо персонажа игры, происходит от англ. *skill* (характеристика, способность). Геймеры постоянно совершенствуют своих персонажей, прокачивают их. Как и в реальной жизни, это возможно только благодаря постоянным тренировкам [1, S. 65].

**Boosten** – от англ. *to boost* – активизировать, усилить – на языке геймеров означает «ускорять», т.е. с помощью других игроков достигать более высокого уровня. Для этого они проигрывают намеренно, так игрок получает желанное количество баллов и поднимается вверх рейтинга. Этот запрещенный метод помогает усовершенствовать свои способности и укрепить силы [4].

**Studeln** (от названия немецкой интернет-платформы для студентов *StudiVZ*) – разведывать, разнюхивать. Интернет-платформы *StudiVZ* и *SchülerVZ*, целевой группой которых являются студенты и школьники, злые языки называют *STASIVZ* (от *Staatssicherheit* – органы государственной безопасности в бывшей ГДР), т.к. в этой социальной сети можно превосходно шпионить за старыми знакомыми. Для этого необходимо лишь кликнуть на ник интересующей персоны и таким образом узнать, в какие группы она входит, в какие игры играет, сколько друзей имеет и какие фотографии выставляет. Так можно понять, стоит ли приглашать этого человека в друзья, есть ли с ним общие интересы. Все действия, обозначаемые глаголом *studeln*, означают безобидную форму киберохоты и любимое времяпрепровождение многих студентов и школьников [2].

Язык геймеров уже превратился из модного течения в новый стиль общения на сайтах, в блогах и чатах. Доля неологизмов в языке геймеров достаточно велика, доля неологизмов, включающих англицизмы, огромна. Самыми продуктивными способами их образования являются сокращение, усечение, словосложение, суффиксация. В основе большинства неологизмов, относящихся к лексикону геймеров, лежат англицизмы.

Язык геймеров, как составляющая молодежного сленга, придает языку особое своеобразие. Язык, который рожден в среде молодых пользователей сети Интернет и компьютеров, со временем входит в общеупотребительный язык и претендует на то, чтобы занять там достойное место.

#### Список источников

1. **Das neue Wörterbuch der Szenensprachen.** Mannheim – Wien – Zürich: Dudenverlag, 2009. 204 S.
2. <http://de.slovoedia.com/114/83/975620.html> (дата обращения: 13.12.2017).
3. <http://lurkmore.to/ROFL> (дата обращения: 15.10.2017).
4. <http://www.gamepro.de/community/gppinboard/showthread.php?101663-was-bedeutet-boosten> (дата обращения: 05.12.2017).
5. <https://de.wikipedia.org/wiki/Browserspiel> (дата обращения: 05.12.2017).
6. <https://de.wikipedia.org/wiki/Frag> (дата обращения: 05.12.2017).
7. [https://de.wikipedia.org/wiki/Split\\_Screen](https://de.wikipedia.org/wiki/Split_Screen) (дата обращения: 19.12.2017).
8. <https://nl.wiktionary.org/wiki/reggen/vervoeging> (дата обращения: 10.10.2017).
9. <https://www.mundmische.de/bedeutung/18115-pwnen> (дата обращения: 05.12.2017).
10. <https://www.seo-united.de/glossar/webnapping/> (дата обращения: 19.12.2017).
11. <https://www.thefreedictionary.com/progs> (дата обращения: 10.10.2017).

**THE LANGUAGE OF GAMERS AS A PART OF YOUTH SLANG**

**Shcherbina Valentina Evgen'evna**, Ph. D. in Philology, Associate Professor  
*Orenburg State University*  
*wjatschina@rambler.ru*

The subject of the research in the article is the language of gamers as a component of the youth vocabulary. The neologisms, which are one of the ways to replenish the language of gamers, are used as the research material. The basic models of their creation are revealed. The article concludes that the language of gamers is not only a computer terminology associated with online games, but also slang forms of a language, formed in the process of gamers' communication. Theoretical positions are supported by actual examples from the language of the German-speaking gamers.

*Key words and phrases:* language of gamers; youth slang; vocabulary; neologism; ways of neologisms formation.

УДК 811.512.145; 81-112.2

*Статья посвящена исследованию проблем грамматического освоения арабских глагольных форм – имен дей- ствий и причастий – в языке татарской суфийской поэзии XIX века. Предложена научная методика анализа заимствованных грамматических элементов в языке татарской поэзии данного периода. В ходе анализа рас- крываются закономерности функционирования масдаров и причастий арабского языка в структуре художе- ственных текстов; определяются основные механизмы адаптации арабизмов в грамматическом аспекте и раскрываются особенности освоения заимствованных элементов на грамматическом уровне.*

*Ключевые слова и фразы:* старотатарский язык; заимствование; грамматическое освоение; субстантивация; имя действия; масдар; причастие.

**Юсупов Айрат Фанкович**, к. филол. н., доцент  
*Казанский (Приволжский) федеральный университет*  
*faikovich@mail.ru*

**ФУНКЦИОНИРОВАНИЕ АРАБСКИХ ГЛАГОЛЬНЫХ ФОРМ  
В ЯЗЫКЕ ТАТАРСКОЙ СУФИЙСКОЙ ПОЭЗИИ XIX ВЕКА**

Как известно, в татарском языкознании история изучения лексического состава языка, в частности арабо-персидских заимствований, имеет давнюю историю. «Первые попытки научно-теоретического исследования арабо-персидских заимствований в татарском языке были начаты уже в 1912-1913 гг. такими учеными, как Г. Сагди, Дж. Валиди, А. Х. Максуди и др.» [13, с. 8]. В советское время лексико-семантическая характеристика отдельных свойств заимствований в аспекте лексического освоения арабских и персидских единиц была продолжена в трудах Ш. Рамазанова, К. Сабирова, Г. Ахатова.

Кроме того, уже в начале XX века в татарском языкознании происходит первичное осмысление грамма- тического освоения арабо-персидских заимствований в татарском языке. Данный процесс связан, в первую очередь, с теоретической деятельностью Г. Сагди и Дж. Валиди. Так, в 1913 году «Г. Сагди впервые сделал попытку исследовать закономерности морфологического освоения арабских заимствований в татарском языке. Автор сгруппировал арабские слова по частям речи с точки зрения татарской морфологии» [6, с. 4]. На иссле- довании морфологических особенностей заимствований внимание акцентируется в трудах Дж. Валиди [3], где выявляются формы выражения грамматической категории рода арабских слов в татарском языке. Вслед за ними описанию морфологических свойств арабских заимствований посвящается работа Х. Максуди «Гарэбият» («Гарабият») [5], в которой дается анализ заимствований с точки зрения арабской грамматики, однако вопросы грамматического освоения их в татарском языке остаются вне поля исследования.

Значительный вклад в изучение фонетического и морфологического освоения арабизмов и фарсизмов в татарском литературном языке внес М. И. Махмутов [6]. В его трудах особое внимание акцентируется на во- просах конверсии арабских и персидских слов.

В трудах И. Ш. Аухадиева на первый план выдвигается сопоставительное изучение фонетической системы арабского и татарского языков, и на фоне этого выявляются основные закономерности фонетического освое- ния арабских заимствований в татарском языке [2]. В монографических исследованиях Р. Г. Ахметьянова в контексте мусульманского вероучения и богослужения раскрываются пути проникновения в татарский язык арабо-персидских слов и формообразований [1]. Арабо-персидские заимствования исследованы в плане оно- мастики татарского языка в работах Г. Ф. Саттарова, Г. Р. Галиуллиной, Л. К. Тазиевой и др.

На рубеже XX-XXI веков данной проблематике посвящались диссертационные исследования, где осо- бое внимание уделяется «возвращенной» лексике в татарском языке [8], употреблению арабо-персидских заимствований в татарских народных пословицах [9] и морфологическому строю суфийских произведе- ний XIX века [13].