

УДК 811.181,1'37
doi 10.17072/2073-6681-2024-4-17-27
<https://elibrary.ru/zjylso>

EDN ZJYLSO



Языковые механизмы создания новой лексики в русском языке (на примере сленга геймеров)

Антонова Алла Борисовна

к. филол. н., доцент Департамента гуманитарных наук

Иркутский национальный исследовательский технический университет

664074, Россия, г. Иркутск, ул. Лермонтова, 83 А. allabb@yandex.ru

SPIN-код: 1616-9870

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7379-7485>

Researcher ID: F-8204-2019

Статья поступила в редакцию 30.10.2023

Одобрена после рецензирования 17.07.2024

Принята к публикации 02.09.2024

Информация для цитирования

Антонова А. Б. Языковые механизмы создания новой лексики в русском языке (на примере сленга геймеров) // Вестник Пермского университета. Российская и зарубежная филология. 2024. Т. 16, вып. 4. С. 17–27. doi 10.17072/2073-6681-2024-4-17-27. EDN ZJYLSO

Аннотация. К актуальным лексическим процессам в современном русском языке относится появление новых слов. Традиционно к механизмам языка в осваивании новых понятий относят заимствование (транскрипция, транслитерация, калькирование), метафору и метонимию, а также языковую игру. Игровой сленг представляет собой подтип компьютерного сленга, при этом является средством самовыражения, средством выражения эмоций и оценки, а также позволяет экономить время. Игровой сленг можно разделить на два типа – глобальный и локальный. Глобальные сленгизмы являются общими для геймеров всего мира, а локальные понятны только игрокам – носителям одного языка. В статье анализируются языковые механизмы, задействованные в создании новых лексических единиц в сленге геймеров, играющих в популярные сетевые компьютерные игры. Новизна исследования определяется обращением к ранее не изученному речевому материалу и его лингвистической интерпретации. Из игровых чатов и форумов в сети Интернет, а также с сайта <https://gamer-info.com> была создана направленная выборка сленгизмов интернет-игроков, а затем проведена классификация зафиксированных лексем с учетом деривационных механизмов. В исследовании проводится подробный анализ выбранных единиц сленга на предмет реализации таких механизмов языка в осваивании новых понятий и явлений, как транскрипция, транслитерация, калька, метафора, метонимия и языковая игра, а также выявляется наиболее частотный механизм. Всего проанализировано 100 соответствующих единиц. В работе рассматриваются лексические процессы, происходящие в современном русском языке, приводятся понятия компьютерного сленга и сленга геймеров и описываются их различия. Методологической базой исследования послужили труды Н. С. Валгиной, посвященные современному русскому языку, а также активным процессам, происходящим в лексике русского языка; научные и научно-популярные работы по семантике и лексикологии М. А. Кронгауза, а также научные статьи других современных авторов по лексикологии и стилистике. Актуальность темы и проблемы для российского и зарубежного научного сообщества определяется расширением лексического состава русскоязычного сленга геймеров, вовлечением в игровую компьютерную коммуникацию большого количества носителей русского языка и необходимостью научного осмысления языковых процессов, характеризующих эту дискурсивную практику.

Ключевые слова: геймер; сленг; лексические процессы; неологизм; метафора; метонимия; языковая игра; транскрипция; транслитерация; калькирование; заимствование; аббревиация; усечение; звукоподражание; гейм-среда.

Введение

Язык, являясь средством общения людей, постоянно меняется. Однако изменения в языке происходят с разной скоростью: иногда для этого нужны века, иногда десятилетия. Лингвисты утверждают, что в настоящее время русский язык испытывает большие изменения, а скорость этих изменений возросла под влиянием внешних причин, главной из которых можно назвать появление и развитие Всемирной сети. Именно в лексике русского языка, связанной со сферой Интернета, происходят особенно ярко выраженные изменения.

Н. С. Валгина к основным лексическим процессам относит: уход из употребления неактуальных слов; возвращение к жизни прежде неактуальных лексем; появление новых слов, понятийно актуальных; заимствования; разрастание сфер распространения периферийной лексики (жаргонной, профессиональной лексики) [Валгина 2003: 77]. Лингвисты отмечают, что эти процессы происходили в языке всегда – во все периоды его существования, однако их интенсивность была разной. В настоящее время преобразования лексического фонда русского языка происходят с очень высокой скоростью и определяются внешними причинами (развитие техники и науки, расширение международных контактов, специализация профессиональной производственной деятельности, изменения в экономической, политической жизни) [там же], в частности развитием Интернета. Изменения в лексике языка могут быть вызваны и внутренними причинами – действием внутриязыковых законов.

Как отмечает Л. Ю. Касьянова, «современная динамика русского языка во многом определяется активизацией различных процессов, протекающих в рамках его семантической неологизации. Качественные трансформации лексического состава происходят за счет порождения значений новых слов и преобразования значений уже существующих... В результате таких процессов появляются семантические неологизмы, которые составляют значительную часть среди общего потока новой лексики в русском языке конца XX – начала XXI в... Процессы, происходящие внутри лексической подсистемы языка и направленные на совершенствование системы обозначений, опосредованы внешним стимулом, в частности, актуализацией определенных общественных явлений, понятий. Последнее приводит в действие языковой механизм, стремящийся дать уже известному понятию удобное для данного состоя-

ния языковой системы обозначение, соответствующее тем или иным тенденциям в ее современном развитии» [Касьянова 2006: 5]. По мнению Н. Ф. Алефиренко, данные процессы детерминируются когнитивной деятельностью человека: «Поскольку познание окружающего нас мира безгранично, то изменение и совершенствование наших знаний о нем, связанное с обнаружением новых признаков и свойств объектов познания, приводит, естественно, к изменению значений и связанным с ним семантическим процессам» [Алефиренко 2002: 86].

Особое место среди актуальных лексических процессов занимает появление новых слов. «Лексика – наиболее подвижная часть языка, она непрерывно совершенствуется, обновляется, вместе с тем реагирует на изменения в окружающей нас действительности, т. е. развивается вместе с жизнью» [Москалёва 2008: 246]. «Лексика очень чутко реагирует на все изменения, происходящие в жизни людей, отражает последние достижения во всех областях человеческой деятельности» [Воронцова 2016: 1].

Компьютерный сленг и сленг геймеров

Под влиянием Интернета в русском языке появился компьютерный сленг, а также активно меняется молодежный сленг. По мнению Н. В. Виноградовой, компьютерный сленг, в отличие от других типов жаргона, имея письменную форму, претендует на реализацию всех основных функций языка: коммуникативной, когнитивной, функции сбора и хранения информации, эстетической, эмоционально-экспрессивной, контактоустанавливающей, метаязыковой и магической [Виноградова 2001: 203], тогда как молодежный сленг, несмотря на свою нестабильность, представляет собой более традиционную форму сленга.

Можно выделить следующие характеристики компьютерного сленга: 1. Сленгизмы используются для общения программистов или пользователей. Эти лексические единицы употребляются в качестве синонимов к английским терминам информатики, отличаясь от них эмоциональной окраской. 2. Употребляемые сленговые названия относятся только к миру компьютеров и зачастую непонятны людям вне этой сферы. Благодаря знанию такого специального языка специалисты в области компьютерных технологий чувствуют себя членами некой замкнутой общности. 3. В числе этой лексики встречаются вульгарные слова [Бабалова 2007: 39].

Г. Г. Бабалова отмечает, что «эти три наблюдения не позволяют причислить компьютерный сленг ни к одной отдельно взятой группе нелитературных слов и заставляют рассматривать его как явление, которому присущи черты каждой из них. Это и позволяет определить компьютерный сленг как слова или словосочетания, употребляемые только людьми, имеющими непосредственное отношение к компьютерам в повседневной жизни, заменяющие профессиональную лексику и отличающиеся разговорной, а иногда и грубо-фамильярной окраской. Кроме того, не следует забывать, что большинство лексики компьютерного сленга – это производные от профессиональных терминов» [Бабалова 2007: 39].

В. Рюгемер считает, что в случае с компьютерным сленгом мы имеем дело с синтезом трех видов нелитературной лексики: профессионализмами, жаргонизмами и вульгаризмами [Рюгемер 1989: 30].

Сленг геймеров представляет собой особый интерес для исследования, поскольку находится на границе молодежного и компьютерного сленга. Как справедливо отмечает В. Е. Щербина, «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 существующих 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» [Щербина 2018: 395].

«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 <...>. 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 общепотребительный язык и претендует на то, чтобы занять там достойное место» [там же: 397].

Сленг геймеров характеризуется нестабильностью состава. П. А. Горшков в своем диссертационном исследовании «Сленг хакеров и геймеров» указывает на то, что данный лексический пласт значительно обновляется каждые 7 лет [Горшков 2006: 1]. П. С. Усманова к специфике геймерского сленга также относит «его тенденцию к постоянному обновлению, что еще больше осложняет задачу понимания того или иного

слова, так как погрузиться в каждую видеоигру невозможно, а именно так можно понять суть использования того или иного слова» [Усманова 2020: 634].

Сленг геймеров можно рассматривать как подтип компьютерного сленга. Сленговое слово появляется в языке геймеров в большинстве случаев по той причине, что профессиональные слова, им соответствующие, неудобны при частом использовании или же вообще отсутствуют. Кроме того, главная цель сленгизмов в языке геймеров – создать веселую, молодежную атмосферу.

«Сленг обладает характерными для него качествами. Он является кратким и содержательным. Он имеет особый набор лексических единиц и отличается спецификой их значения. Лексика, которая в нем присутствует, обусловлена задачами большинства компьютерных игр, где передача необходимой информации должна быть быстрой. Другой характерной особенностью сленга является эмоциональность, которая возникает как следствие эмоционального напряжения геймеров» [Булочова 2017: 22].

А. М. Зияитдинов считает, что игровой сленг следует классифицировать согласно игре, в которой он выделяет две категории игрового сленга: социальную и предметно-процессуальную, отмечая, что для первой категории более характерна эмоциональность, так как в процессе общения люди выражают свои эмоции и свое отношение к игре, к людям и т. д., а для второй – краткость, так как названия предметов и явлений в игре зачастую слишком длинные и сложные для произношения [Зияитдинов 2013: 81–82].

В. А. Комаров и И. А. Шушарина ссылаются на статью «Способы передачи английской безэквивалентной лексики в процессе перевода компьютерно-игрового дискурса» [Северин 2017: 110] и определяют последний как вид дискурса, который реализуется в процессе электронной коммуникации в ситуации общения посредством компьютеров, связанных сетью Интернет, как особый вид деятельности и существования в интернет-среде. Исследователи отмечают, что для молодежи особое значение имеет лексико-фразеологическая составляющая дискурса компьютерных игр, иначе говоря, та часть, которая может быть понята только геймерами, то есть язык геймеров [Комаров, Шушарина 2019: 88].

Формирование русского языка компьютерных игр началось в конце XX столетия, что было связано с постепенной популяризацией персональных компьютеров и развитием онлайн-игр. Онлайн-игры в режиме реального времени могут способствовать распространению языка компьютерных игр, где игроки могут взаимодействовать

не только с игровыми персонажами, но и с помощью голосового или текстового чата. Интернет расширил пространство, предоставив геймерам из разных стран возможность участвовать в игре, чтобы диалог мог проходить сразу на нескольких языках. Любой зарегистрированный пользователь имеет возможность участвовать в текущих играх, которые проходят круглосуточно. В России и за рубежом развитие получил так называемый киберспорт. Многомиллионная аудитория болельщиков имеет возможность следить за стримами киберсоревнований и слушать комментарии на выбранном языке. Речь стримеров, безусловно, содержит огромное количество слов и устойчивых сочетаний, характерных для компьютерно-игрового сленга [Кронгауз 2016: 247].

Игровой сленг можно разделить на два основных типа – глобальный и локальный. Глобальный сленг характеризуется лексикой, которая используется во всех играх, независимо от стран. Например, *gg* (*gg*) расшифровывается как англ. *good game*, констатация факта при коллективной игре: игра, как считает написавший, хорошая. В наше время сокращение практически утратило исходный смысл и используется как синоним конца игры. Геймеры по всему миру используют это выражение и понимают его [Комаров, Шушарина 2019: 89].

Локальный игровой сленг характеризуется игровой лексикой, используемой только в своей стране, и не может быть понят геймерами из других стран. Например, *ИМХО* (*имхо*, *Имхо*) – часто встречающееся в форумах и интернет-конференциях слово, в игровых форумах вызывающее замешательство и смутные ассоциации у неподготовленного пользователя. На самом деле *ИМХО* – это записанная русскими буквами английская аббревиатура *IMHO*, которая расшифровывается фразой «*In my humble opinion*» – «По моему скромному мнению». Набрать на клавиатуре «*ИМХО*» проще, чем «Я думаю» или «Я считаю»; здесь и кроется секрет популярности этой аббревиатуры [там же].

Механизмы языка в осваивании новых понятий

К способам образования неологизмов в русском языке можно отнести следующие: новое слово образуется для названия новых реалий по стандартным (продуктивным) моделям словообразования из морфем, которые существуют в русском языке; слово, уже давно существующее в языке, может приобрести новое значение на основе сходства вновь обозначаемого явления с явлением уже известным; слово заимствуется из другого языка вместе со значением или отдельно для обозначения другого явления в данном социуме.

Традиционно к механизмам языка в осваивании новых понятий относят заимствование, метафору, метонимию и языковую игру. По мнению Н. С. Валгиной, а также других лингвистов, русский язык всегда активно заимствовал слова из других языков, однако в процессе употребления большая часть заимствованных слов подверглась влиянию системы русского языка. Другими словами, заимствованные слова ассимилировались русским языком и вошли в число общеупотребительных слов, а со временем эти слова уже не воспринимались носителями как иноязычные [Валгина 2002: 17]. Исследователь указывает на то, что современный этап развития русского языка отличается процессом активного заимствования слов из американского варианта английского языка. Стоит отметить, что это связано как с экономическими, социальными и политическими преобразованиями в российском обществе, так и с мировым процессом глобализации. «В мире происходит становление глобального коммуникационного пространства, которое оказывает существенное влияние на все стороны жизни общества, отдельного человека, на культуру и на язык как одну из важнейших форм культуры» [Миронов 2006: 27]. Кроме того, на процесс заимствования из американского варианта английского языка влияет расширение «виртуального общения», в частности через Интернет [Валгина 2002: 116]. В результате заимствования из американского варианта английского языка активно используются как в повседневной жизни носителями русского языка, так и в СМИ и в сфере Интернета. О. Г. Щитова также указывает, что «отличительными чертами новейшей ксенолексики в русском языке на фоне более ранних заимствований являются увеличение процентного состава иноязычной лексики в лексико-семантической системе русского языка, ведущее языковое влияние американского английского языка, тематическое разнообразие (появление новых тематических групп: компьютерной лексики, обозначений новых сфер деятельности человека, профессий), ускорение процесса ассимиляции в системе принимающего языка, повторное заимствование слов и др.» [Щитова 2012: 280].

Проникая в русский язык (как правило, вместе с заимствованным предметом, явлением или понятием), многие иноязычные слова подвергаются изменениям фонетического, морфологического и семантического характера [Валгина 2002: 20].

Материал исследования

На игровых форумах в сети Интернет, а также на сайте <https://gamer-info.com> нами было отобрано 100 лексических единиц из сленга гейме-

ров и предпринята попытка определения механизмов образования этих единиц.

Транскрипция

Как показывает наше исследование, современный этап развития русского языка отличается процессом активного заимствования слов в геймерский сленг из английского языка при помощи транскрипции. В сленге геймеров нами были найдены следующие примеры: *читер, лич, нуб, недобир, тиммейт, рест, респект, флуд, фейспалм, чит-код, вайнить, абюзить, агрить, бустить, гридить, дамажить, дефать/дэфать, крафтить, ливнуть, сапортить, фармить, юзать, крэк, скилл, гайд, фейсит, тима, винрейт, акк, апп, пэт, ассист, бафф, армор, баг, го/гоу, ИЗИ, имба*. Всего 38 единиц.

Примеры демонстрируют, что деривация происходит с помощью как иноязычных, так и русских компонентов. Так, например, *тима* образовалось по типу существительных женского рода при помощи окончания *-а*, а вследствие того, что исходный язык (английский) является аналитическим, а заимствующий (русский) – синтетическим, имеет место добавление глагольных суффиксов, характерных для русскоязычной языковой системы: *агрить, бустить, вайнить, ливнуть* и т. д. Анализ примеров показывает, что транскрипция зачастую используется совместно с усечением (*акк, имба, ассист*). Так, например, сленговый термин *имба́* (прилагательное *имбóвьий*) происходит от английского сокращения *IMBA*, которое в полном варианте звучит как *IMBALANCED* и буквально переводится как «несбалансированный». Лексема используется в компьютерных играх для определения несбалансированного игрового процесса, игрового класса, персонажа, экипировки или способностей. В игре так называют какой-то невероятный, выдающийся объект, например экипировку, оружие либо какого-то персонажа или питомца. Следует отметить, что сленгизм *имбóвьий* уже вышел за пределы игрового сленга и активно используется в молодежном сленге в значении «отличный».

Как показывают примеры, фонетический способ заимствования наиболее частотен в глаголах (12 примеров из 38), называющих различные действия в играх. Пять единиц – это существительные, которые обозначают различных игроков (*читер, лич, нуб, тиммейт, недобир*). Как нам кажется, в некоторых случаях разграничение между механизмами транскрипции и транслитерации (как, например, в случае с глаголом *дамажить*) является довольно условным, поскольку наблюдаются некоторые незначительные изменения в звуковой форме.

Транслитерация

В сленге геймеров нами были выбраны следующие примеры транслитерации: *Афк, Афаир, ББ, ГГ, бан, ИМХО, ЛС, ИРЛ, КД, ХП, ПВП, аим, бинд, итем, фраг, аванер*. Кроме того, обнаружены сленгизмы *КК* и *гайд/гид*, в которых по причине омонимии и вариативности не удалось однозначно определить механизм образования. Мы отнесли пример *КК* к транслитерации (см. ниже), а *гайд/гид* – к транскрипции, поскольку в первом варианте (*гайд*) лексема является более частотной среди геймеров, то есть всего обнаружено 17 примеров транслитерации.

Следует отметить, что в некоторых примерах помимо транслитерации имеет место и метонимия. Рассмотрим лексему *КК*. Во-первых, сокращение «*КК*» является производным от аббревиатуры английского выражения *OK, OK*, что значит «ладно, ладно». На языке геймеров *КК* означает утвердительный ответ на реплики собеседника, который исключает дальнейшее обсуждение вопроса; в данном случае реализован механизм аббревиации на основе заимствования, при этом невозможно определить тип заимствования. Во-вторых, аббревиатура *КК* является производной от английской аббревиатуры, которая означает «тысяча тысяч, миллион». В данном случае это заимствование, транслитерация. При подсчетах мы отнесли этот пример к транслитерации, поскольку аббревиатура в значении «тысяча тысяч, миллион» является наиболее частотной в Интернете, например при подсчете подписчиков.

При образовании лексем *фраг* и *аванер* также имел место метонимический перенос. *Фраг* образовалось от английского сокращения *frag*, полное выражение – *fragmentation grenade* – осколочная граната, известная со времен вьетнамской войны. На языке геймеров *фраг* обозначает очко, начисляемое за уничтожение противника, и в основном используется в многопользовательских шутерах. *Аванер* (от *AWP* – название снайперской винтовки) – это игрок, использующий снайперское оружие *AWP*.

Таким образом, 38 % проанализированных примеров из сленга геймеров появились с помощью механизма фонетического заимствования из английского языка, то есть путем транскрипции, а 17 % – с помощью механизма транслитерации. Анализ примеров показывает, что среди примеров, образованных при помощи транслитерации, наиболее частотны аббревиатуры (11 примеров из 17). Стоит отметить, что некоторые единицы перешли из сленга геймеров в сленг пользователей Интернета и в молодежный сленг: *баг, респект, флуд, фейспалм, гайд, бан, ИМХО*, и т. д.

Калькирование

Калькирование рассматривается лингвистами как еще один способ заимствования иностранных слов, при котором заимствуется ассоциативное значение и модель слова или словосочетания, а сама лексическая единица называется «калька». Нами были найдены только три лексические единицы, где был задействован механизм калькирования, что составляет 3 %: видеообзор, виртуальная реальность, пасхалка. Напомним, что под калькой понимается заимствование из английского языка путем точного перевода. *Видеообзор* – это обзор игры, выполненный в виде небольшого видеоролика. В качественно сделанных видеообзорах показываемый игровой процесс большую часть времени демонстрирует то, о чем говорит диктор. Данная лексическая единица образована от английского сочетания *video review* путем пословного перевода. Под *виртуальной реальностью* понимается вымышленный мир, созданный техническим и программным комплексами. Восприятие этого мира человеком происходит через различные ощущения: зрение, слух, обоняние, осязание и другие. Это лексическая единица получена путем точного перевода с английского языка на русский язык словосочетания *virtual reality*. *Пасхалка* – это спрятанный разработчиками в игре сюрприз, секрет с определенными намеками и посланиями. Сленгизм образовался от английского выражения *easter egg*. Этот пример является отражением «работы» одновременно нескольких языковых механизмов. Используется первоначальная английская основа и словообразовательные модели русского языка. В данном случае действует аффиксация – добавление суффикса *-к-* и окончания *-а* для образования существительного женского рода.

П. А. Горшков относит подобные примеры к полукальке: он отмечает, что при переходе термина из английского языка в русский последний «подгоняет» принимаемое слово под нормы спеллинга с грамматикой. «При грамматической ассимиляции английский термин поступает в распоряжение русской грамматики, подчиняясь ее правилам. Существительные, к примеру, приобретают падежные окончания» [Горшков 2006: 9]. Справедливо в отношении данного примера и следующее наблюдение исследователя: «В соответствии с тем, что одной из причин необходимости возникновения сленга является сокращение длинных профессионализмов, существует такой прием, как прием универбизации (сведение словосочетания к одному слову)» [там же].

Таким образом, из словосочетания заимствуется одно слово (*easter* – пасхальный), но при этом оно получает значение всего словосочетания.

Как мы видим, преимущественно сленгизмы являются заимствованиями из английского языка. Кроме того, большую группу составили единицы (отнесенные нами к заимствованиям), которые не были освоены ни графической, ни фонетической системой русского языка. Эта группа представлена английскими аббревиациями, активно используемые русскоязычным игроками. Мы определили их как заимствования с нулевой степенью освоенности. Всего 19 единиц (19 % от общего числа единиц): *ASAP, AF AIR, BBS, BTW, SU, GJ, GL, GTG, HF, LMAO, LOL, NI, NS/GS, NT, OMFG/OMG, ROFL, RUP, STFU, NPC*.

Всего на заимствования приходится 77 %. Анализ показал, что наиболее частотным является процесс перехода сленгизмов в русский язык на основе транскрипции – 38 %. Можно утверждать, что 77 % изученных единиц относятся к глобальному типу игрового сленга.

Метафора и метонимия

К основным лексико-семантическим способам образования новых слов относятся метафора и метонимия.

Примерами метафоры как механизма образования новой лексики сленга геймеров служат следующие сленгизмы: *гуру, дед, рак, вагон, глюк, потный, слиться, тащить, база*. Всего 9 единиц. Рассмотрим действие данного механизма в этих примерах.

Гуру на языке геймеров называют опытных игроков. Эта лексическая единица была давно заимствована русским языком. Слово имеет санскритское происхождение и современное его толкование – это учитель, наставник. Однако в языке геймеров данное слово вошло посредством метафоризации; сходство основано на признаке «опытный, знающий».

Дед – это завсегдатай игры. Так на языке геймеров называют очень опытного пользователя. Метафорическое сходство основано на признаке опыта: старый человек много знает, потому что он много прожил и имеет опыт, а опытный игрок хорошо играет.

Сленгизм *рак* используется в онлайн-играх в отношении плохих игроков, которые имеют низкий уровень мастерства и подводят команду своими ошибками, у раков имеются огромные клешни, которые не приспособлены для тонкой и ответственной работы. Именно такими «клешнями» обладают все плохие игроки, которые не в состоянии запомнить горячие клавиши и зачастую не могут нажать нужную кнопку. Метафорическое сходство основывается на медлительности, неловкости плохого игрока и рака. Традиция называть слабых игроков таким прозвищем

пошла из игры World of Tanks. В этой игре специальная программа, которая отображает статистику игроков при наведении на него, высвечивает красным цветом игроков с процентом побед ниже 50 %.

Вагоном в компьютерных играх называют игрока, который вступает в партнерство по обоюдному согласию и ободной выгоде, но не является лидером. Метафорическое сходство основано на признаке «не ведущий», то есть в составе поезда всегда есть локомотив, который тянет состав вагонов, другими словами, вагон является объектом движения; по аналогии игрок, которого называют «вагоном», являет собой определенную выгоду для игры, но не выступает ведущим игроком команды.

Глюк представляет собой ошибку в работе игры, которая может возникнуть как по причине ошибки в написании кода, так и при несовместимости материально-технической части компьютера либо установленного программного обеспечения с используемой программой или игрой. *Глюк* также является производным от слова *галлюцинация*. Механизм метафоризации сработал следующим образом: галлюцинация – это видение нездорового человека или человека, находящегося под воздействием наркотических веществ, можно сказать, галлюцинация – это ошибочное восприятие. Таким образом, метафорическое сходство основано на понятии «ошибка».

Потный значит «сложный, трудный», так могут говорить об игре. В данном примере также задействован механизм метафоризации. Когда человеку трудно и он много работает, он может потеть, поэтому «потная игра» – это сложная игра.

В следующих двух примерах метафора основана на сходстве в способе представления действия. *Тащить* значит «хорошо играть, вести за собой команду». В прямом значении «тащить» значит «перемещать что-либо на весу или волоча по земле». *Слиться* (*слить* игру) на языке геймеров значит «проиграть». Прямое значение глагола «слить» – «перелить или вылить, чтобы опустошить сосуд».

База – это территория персонажа, которую он защищает. Есть игры и режимы, в которых игроки онлайн атакуют базы друг друга (например, режим в игре Minecraft под названием Bedwars). В данном случае метафорический перенос основан на сходстве функций.

Примером метонимии как механизма образования новой компьютерной лексики в сленге геймеров является лексема *дно* (*днище*), обозначающая крайне слабых или неадекватных игроков. Плохой игрок находится внизу рейтинга игроков. Нижняя ступень рейтинга называется дном. На первом этапе сработала метафоризация,

а на втором, когда название нижней позиции рейтинга было перенесено на игрока, – метонимия.

Еще одним примером использования метонимии можно назвать лексему *статист*. *Статист* – это игрок, преследующий цель подняться в статистике.

Примерами использования метонимии в качестве механизма для создания единицы из сленга геймеров можно назвать виды компьютерных игр, а также предметов в игре. Рассмотрим лексемы *бродилки* и *легендарка*. *Бродилки* – это игры, в которых персонаж путешествует по игровым локациям. Лексема образована от глагола *бродить*. *Легендарка* – это обычно самый редкий предмет в игре. Стоит отметить, что метонимизация в данном случае сопровождается аффиксацией.

Языковая игра

При образовании новых слов и выражений в современном молодежном сленге может использоваться языковая игра, позволяющая создать экспрессивный стиль непринужденного общения. Механизм языковой игры при создании новых лексических единиц может основываться на фонетическом сходстве русского и английского слова. Примером языковой игры является лексема *батон*. *Батóном* на сленге геймеров называют «кнопку на клавиатуре». Вероятно, первоначально заимствовалось английское слово *button*, но в дальнейшем по принципу созвучия для создания комического эффекта заимствование трансформировалось в лексему *батóн*.

Еще одним интересным примером языковой игры является лексема *киберкотлета*. Киберкотлетами в популярной игре World of Tanks называют киберспортсменов. Синоним к слову *киберспортсмен* – *кибератлет*. Возможно, по принципу созвучия слов *кибератлет* и *киберкотлета* в языке геймеров и образовался подобный сленгизм.

Механизм языковой игры является довольно редким при создании лексики сленга геймеров. Были определены только 2 единицы, что составило 2 % от общего числа проанализированной лексики. Можно утверждать, что сленгизмы, образованные с помощью метафоры, метонимии и языковой игры, относятся в локальному типу игрового сленга.

Аббревиация, усечение и звукоподражание

При анализе примеров нами также были обнаружены такие механизмы образования новой лексики, как аббревиация, усечение и звукоподражание.

Геймеры активно используют сокращения, отражающие не только тенденцию экономии языковых средств, но и желание не быть понятыми. Механизм аббревиации наблюдается в следующих примерах: *АПВС* (А почему вы спрашиваете?), *БМП* (Без малейшего понятия), *ХЗ* (хрен знает).

Механизм звукоподражания (ономатопии) наблюдается в следующем примере: *Бугага* (синонимы *гыгыгы*, *гггггг*). Данная лексическая единица служит для имитации смеха, означает что-то очень смешное.

В языке геймеров также используется один из структурных типов сокращений – усечения. Усечение – это сокращение основы производящего слова без учета морфемных границ, где производящей базой выступает одно слово. Наиболее распространенным типом усечений являются слова с усеченным концом. Нам встретились три таких примера среди геймерского сленга. *Перс* – это персонаж в игре. Лексема образована при помощи усечения от слова *персонаж*. *Чел* – человек. Данная лексема сегодня активно используется не только в среде геймеров, но и в молодежном сленге. *Реал* – реальные деньги. Лексема образована при помощи усечения от слова *реальные*.

Следует отметить, что в примере с лексемой *реал* сработал еще один механизм образования сокращения – семантическое включение. Это способ образования слова на базе словосочетания, при котором в составе производного формально представлен только один из компонентов производящей базы, а второй компонент имплицитно включается в содержание деривата. В данном случае основа опорного слова (*деньги*) в производном не представлена, но семантически подразумевается.

Следующий пример представляет собой еще один тип усечения – слово с усеченной серединой. *Прóга* – сокращение от слова *программа* (имеется в виду компьютерная программа).

Можно утверждать, что сленгизмы, образованные с помощью аббревиации, усечения и звукоподражания, относятся к локальному типу игрового сленга.

Выводы

Итак, мы проанализировали 100 лексических единиц, представляющих собой неологизмы из языка геймеров. Приведем количественное распределение языковых механизмов создания геймерских сленгизмов в таблице.

Количественный анализ языковых механизмов создания новой лексики в сленге геймеров

Quantitative analysis of linguistic mechanisms for creating new vocabulary in gamers' slang

Механизм создания новой лексической единицы		Количество использований в сленге геймеров
Заимствование	транскрипция	38 (38 %)
	заимствования с нулевой степенью освоенности	19 (19 %)
	транслитерация	17 (17 %)
	калькирование	3 (3 %)
Метафора, метонимия и языковая игра		15 (15 %)
Аббревиация, усечение и звукоподражание		8 (8 %)
<i>Всего</i>		100 (100 %)

Как видно из приведенной таблицы, главным механизмом создания новой лексики в гейм-среде является заимствование, при этом лидирующую позицию в рамках данного механизма создания новой лексики занимает транскрипция, в меньшей степени представлены заимствования с нулевой степенью освоенности, немного уступает заимствование при помощи транслитерации. На втором месте находятся лексико-семантические способы создания новой лексики – метафора, метонимия и языковая игра. На морфологические способы (аббревиацию, усечение и звукоподражание) приходится 8 %.

Как показал анализ, в сленге русскоязычных геймеров преобладают единицы, образованные путем заимствования из английского языка и относящиеся к глобальному типу игрового сленга. Это обусловлено тем, что сегодня сетевые игры являются международными. В то же время среди сленгизмов русскоязычных геймеров встречаются единицы, относящиеся к локальному типу игрового сленга и образованные с помощью метафоры, метонимии, языковой игры, усечения, аббревиации и звукоподражания. Следует отметить, что часто наблюдается так называемая гибридизация механизмов или их поэтапное действие.

В качестве перспективы исследования видится рассмотрение деривационных механизмов, участвующих в образовании сленга геймеров, и сопоставительный анализ на материале двух языков.

Список литературы

Алефиренко Н. Ф. Поэтическая энергия слова. Синергетика языка, сознания и культуры. М: Academia, 2002. 391 с.

Бабалова Г. Г. Оптимизация функциональной природы подязыка информатики (монография). Омск: Омск. юрид. ин-т, 2007. 215 с.

Булочова О. В. Язык геймеров как вид современного молодежного сленга // Проблемы формирования единого научного пространства: сб. ст. Междунар. науч.-практ. конф. (5 мая 2017 г., г. Волгоград): в 4 ч. Ч. 3. Уфа: АЭТЕРНА, 2017. С. 20–22.

Валгина Н. С. Активные процессы в современном русском языке: учеб. пособие для студентов вузов. М: Логос, 2003. 304 с.

Валгина Н. С. Современный русский язык: учебник / под ред. Н. С. Валгиной. М.: Логос, 2002. 528 с.

Виноградова Н. В. Компьютерный сленг и литературный язык: проблемы конкуренции // Исследования по славянским языкам. 2001. № 6. С. 203–216.

Воронцова Ю. А. Неология и неологизмы // Актуальные проблемы гуманитарных и естественных наук. 2016. № 2-1. С. 111–114.

Гориков П. А. Сленг хакеров и геймеров в Интернете: автореф. дис. ... канд. филол. наук. М., 2006. 19 с.

Зияитдинов А. М. Сленг геймеров // Актуальные вопросы филологической науки XXI века: сб. ст. по материалам III Всерос. науч. конф. молодых ученых с междунар. участием (8 февраля 2013 г.). Ч. 1. Екатеринбург: УрФУ, 2013. С. 77–82.

Касьянова Л. Ю. Семантическая неологизация в русском языке конца XX – начала XXI века // Вестник ТГПУ. Серия: Гуманитарные науки (Филология). 2006. Вып. 5 (56). С. 5–10.

Комаров В. А., Шушарина И. А. Игровой сленг в современном русском языке // Вестник Курганского государственного университета. 2019. № 1. С. 88–90.

Кронгауз М. А. Словарь языка интернета. М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2016. 288 с.

Миронов В. В. Глобальное коммуникационное пространство и кризис культуры // Вопросы философии. 2006. № 2. С. 27–38.

Москалева М. В. Неологизмы и проблема их изучения в современном русском языке // Известия Российского государственного педагогиче-

ского университета им. А. И. Герцена. 2008. № 37 (80). С. 246–249.

Рюгемер В. Новая техника – старое общество: Кремниевая долина. М.: Политиздат, 1989. 253 с.

Северин Д. Е. Способы передачи английской безэквивалентной лексики в процессе перевода компьютерно-игрового дискурса // Молодой ученый. 2017. № 28. С. 110–119.

Усманова П. С. Языковые особенности образования лексики игроков компьютерных игр в киберпространстве // Молодой ученый. 2020. № 22 (312). С. 634–636.

Щербина В. Е. Язык геймеров как компонента молодежного сленга // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2018. № 3(81). Ч. 2. С. 395–398.

Щитова О. Г. Новейшая ксенолексика в русской речи XXI века: к определению объема понятия // Вестник науки Сибири. 2012. № 1 (2). С. 278–286.

References

Alefirenko N. F. *Poeticheskaya energiya slova. Sinergetika yazyka, soznaniya i kul'tury* [Poetic Energy of a Word. The Synergetics of Language, Consciousness and Culture]. Moscow, Academia Publ., 2002. 391 p. (In Russ.)

Babalova G. G. *Optimizatsiya funktsional'noy prirody pod'yazyka informatiki* [Optimizing the Functional Nature of a Computer Science Sublanguage]. Omsk, Omsk Law Institute Press, 2007. 215 p. (In Russ.)

Bulochova O. V. *Yazyk geymerov kak vid sovremennogo molodezhnogo slenga* [The gamers' language as a type of modern youth slang]. *Problemy formirovaniya edinogo nauchnogo prostranstva* [Issues of the Formation of a Unified Scientific Space]: proceedings of the International Scientific and Practical Conference (5 May 2017, Volgograd): in 4 pts. Ufa, AETERNA Publ., 2017, pt. 3, pp. 20-22. (In Russ.)

Valgina N. S. *Aktivnye protsessy v sovremenom russkom yazyke* [Active Processes in the Modern Russian Language]: a textbook for university students. Moscow, Logos Publ., 2003. 304 p. (In Russ.)

Valgina N. S. *Sovremennyy russkiy yazyk* [The Modern Russian Language]: a textbook. Ed. by N. S. Valgina. Moscow, Logos Publ., 2002. 528 p. (In Russ.)

Vinogradova N. V. *Komp'yuternyy sleng i literaturnyy yazyk: problemy konkurentsii* [Computer slang and literary language: Issues of the competition]. *Issledovaniya po slavyanskim yazykam* [Studies in Slavic Languages], 2001, issue 6, pp. 203-216. (In Russ.)

Vorontsova Yu. A. *Neologiya i neologizmy* [Neology and neologisms]. *Aktual'nye problemy guma-*

nitarnykh i estestvennykh nauk [Topical issues of the Humanities and Natural Sciences], 2016, issue 2-1, pp. 111-114. (In Russ.)

Gorshkov P. A. *Sleng khakerov i geymerov v Internetete*. Avtoreferat diss. ... kand. filol. nauk [Internet slang of hackers and gamers. Abstract of Cand. philol. sci. diss.]. Moscow, 2006. 19 p. (In Russ.)

Ziyaitdinov A. M. *Sleng geymerov* [The gamers' slang]. *Aktual'nye voprosy filologicheskoy nauki XXI veka* [Topical Issues of Philological Science of the 21st Century]: a collection of articles based on the materials of the III All-Russian Scientific Conference of Young Scientists with International Participation (February 8, 2013)]. Yekaterinburg, Ural Federal University Press, 2013, vol. 1. pp. 77-82. (In Russ.)

Kas'yanova L. Yu. *Semanticheskaya neologizatsiya v russkom yazyke kontsa XX – nachala XXI veka* [Semantic neologization in the Russian Language (from the end of the 20-th to the beginning of the 21-st centuries)]. *Vestnik TGPU. Seriya Gumanitarnye nauki (filologiya)* [Tomsk State Pedagogical University Bulletin. Series: Humanities (Philology)], 2006, issue 5 (56), pp. 5-10. (In Russ.)

Komarov V. A., Shusharina I. A. *Igrovoy sleng v sovremennom russkom yazyke* [Gaming slang in the modern Russian language]. *Vestnik Kurganskogo gosudarstvennogo universiteta* [Bulletin of Kurgan State University], 2019, issue 1, pp. 88-90. (In Russ.)

Krongauz M. A. *Slovar' yazyka interneta* [Internet Language Dictionary]. Moscow, AST-PRESS KNIGA Publ., 2016. 288 p. (In Russ.)

Mironov V. V. *Global'noe kommunikatsionnoe prostranstvo i krizis kul'tury* [Global communication space and the crisis of culture]. *Voprosy filosofii* [Issues of Philosophy], 2006, issue 2, pp. 27-38. (In Russ.)

Moskaleva M. V. *Neologizmy i problema ikh izucheniya v sovremennom russkom yazyke* [Neologisms and the problem of their study in the modern Russian language]. *Izvestiya Rossiyskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta im. A. I. Gertsena* [Izvestia: Herzen University Journal of Humanities & Sciences], 2008, issue 37 (80), pp. 246-249. (In Russ.)

Rügener W. *Novaya tekhnika – staroe obshchestvo: Kremnievaya dolina* [New Technology – Old Society: Silicon Valley]. Moscow, Politizdat Publ., 1989. 253 p. (In Russ.)

Severin D. E. *Sposoby peredachi angliyskoy bezekvivalentnoy leksiki v protsesse perevoda komp'yuterno-igrovogo diskursa* [Methods of translation of English non-equivalent lexis during computer-game discourse translation]. *Molodoy uchenyy* [Young Scientist], 2017, issue 28, pp. 110-119. (In Russ.)

Usmanova P. S. *Yazykovye osobennosti obrazovaniya leksiki igrokov komp'yuternykh igr v kiber-prostranstve* [Linguistic features of the formation of computer game players' vocabulary in cyberspace]. *Molodoy uchenyy* [A Young Scientist], 2020, issue 22 (312), pp. 634-636. (In Russ.)

Shcherbina V. E. *Yazyk geymerov kak komponenta molodezhnogo slenga* [The language of gamers as a part of youth slang]. *Filologicheskie nauki. Voprosy teorii i praktiki* [Philology. Theory & Practice], 2018, issue 3 (81), pt. 2, pp. 395-398. (In Russ.)

Shchitova O. G. *Noveyshaya ksenoleksika v russkoy rechi XXI veka: k opredeleniyu ob'ema ponyatiya* [The newest xenolexis in Russian speech of the 21st century: The scope of the concept]. *Vestnik nauki Sibiri* [Siberian Journal of Science], 2012, issue 1 (2), pp. 278-286. (In Russ.)

The Linguistic Mechanisms of Creating New Words in Russian (a Case Study of Gamers' Slang)

Alla B. Antonova

Associate Professor in the Department of Humanities

Irkutsk National Research Technical University

83 A, Lermontova st., Irkutsk, 664074, Russia. allabb@yandex.ru

SPIN-code: 1616-9870

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7379-7485>

ResearcherID: F-8204-2019

Submitted 30 Oct 2023

Revised 17 Jul 2024

Accepted 02 Sep 2024

For citation

Antonova A. B. Yazykovye mekhanizmy sozdaniya novoy leksiki v russkom yazyke (na primere slenga geimerov) [The Linguistic Mechanisms of Creating New Words in Russian (a Case Study of Gamers' Slang)]. *Vestnik Permskogo universiteta. Rossiyskaya i zarubezhnaya filologiya* [Perm University Herald. Russian and Foreign Philology], 2024, vol. 16, issue 4, pp. 17–27. doi 10.17072/2073-6681-2024-4-17-27. EDN ZJYLSO (In Russ.)

Abstract. The ongoing lexical processes in the modern Russian language include the emergence of new words. Traditionally, language mechanisms involved in the development of new concepts are considered to include borrowing (transcription, transliteration, calque translation), metaphor and metonymy, and play on words. Gaming slang is a subtype of computer slang. It is a means of self-expression, of expressing emotions and evaluation, the use of slang words helps save time. Gaming slang can be divided into two main categories – global and local. Global slang is common to gamers all over the world, while local slang words are understood only by native speakers of the same language. The article analyzes the linguistic mechanisms involved in the creation of new lexical units in the slang of gamers playing popular online computer games. The research is novel in that it deals with previously unstudied linguistic material and its linguistic interpretation. In the course of research, a targeted sample of slang words used by gamers was created on the basis of game chats and Internet forums as well as the website <https://gamer-info.com>; then the recorded lexemes were classified taking into account derivational mechanisms. The total number of analyzed units is 100. The author studies the lexical processes occurring in the modern Russian language, presents the notions of computer slang and gaming slang, describes their differences. The paper provides a detailed analysis of the selected units of slang with respect to the implementation of such linguistic mechanisms as transcription, transliteration, calque translation, metaphor, metonymy and play on words; the most frequently used mechanism is identified. Methodologically the study is based on: works of N. S. Valgina devoted to modern Russian as well as active processes occurring in the vocabulary of the Russian language; scientific and popular science works on semantics and lexicology by M. A. Krongauz; scientific articles by other modern scholars on lexicology and stylistics. The relevance of the topic for the Russian and foreign scientific community is determined by the expanding Russian-language slang vocabulary used by gamers, the involvement of a large number of native Russian speakers in computer gaming communication, and the need for scientific reflection on the linguistic processes that characterize this discourse practice.

Key words: gamer; slang; lexical processes; neologism; metaphor; metonymy; pun; transcription; transliteration; calque; borrowing; abbreviation; clipping; onomatopoeia; game environment.