

МОВОЗНАВСТВО. ЛІТЕРАТУРОЗНАВСТВО

УДК 811.111-92

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/38-3-13>

Інна ПОДГУРСЬКА,
 orcid.org/0000-0001-9092-5282
 кандидат філологічних наук, доцент,
 доцент кафедри практики англійського усного і писемного мовлення
 Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди
 (Харків, Україна) inna.podhurska@gmail.com

ГЕЙМЕРСЬКИЙ СЛЕНГ У СУЧАСНІЙ АНГЛІЙСЬКІЙ МОВІ

Статтю присвячено аналізу геймерського сленгу у сучасній англійській мові. Особлива увага звертається на специфічні принципи формування й функціонування лексичних одиниць геймерського сленгу. Це включає вирішення таких задач: виявлення основних функцій та ролі геймерського сленгу; проведення вибірки лексичних одиниць та їх класифікація за структурними ознаками; дослідження найбільш актуальних варіантів професійного жаргону хакерів.

У зв'язку з тим, що нині у світі приділяється величезна увага розвитку комп'ютерних технологій, саме ця область є першою по кількості нових слів, що з'являються. Сленг хакерів та геймерів постійно змінюється і кожне десятиріччя частково оновлюється. До нього весь час надходять та випробовуються нові слова, які відбивають зміни у соціумі. Таким чином, комп'ютерний сленг, як і будь-який інший, виконує функцію своєрідного «фільтра» для новотворів.

Головною характеристикою ігрового комп'ютерного сленгу є його стислість та змістовність. Більшість слів складається з одного, двох, максимум трьох складів. Це пояснюється необхідністю швидкої передачі інформації і емоційною напруженістю під час гри, що робить неможливим спілкування засобами літературної мови.

Здійснивши аналіз ряду лексичних одиниць геймерського жаргону, в яких методом суцільної вибірки було виділено більше 150 окремих одиниць, ми дійшли висновку, що геймерська лексика може бути поділена на соціальну (більш змістовну) та предметно-процесуальну (емоційну) категорії. Найбільш продуктивними способами утворення геймерського сленгу є абревіація, словоскладання, утворення неологізмів та скорочень, тоді як аффіксація, як один із найбільш продуктивних способів словотворення в англійській мові, практично не представлена в геймерському сленгу. Було доведено, що основним пластом геймерської лексики є літературний, а сленг виконує підпорядковану роль в спілкуванні.

Розглядаються специфічні варіанти мов (таких як "leetspeak" та "hexspeak", що характеризуються особливим правописом і граматиною. Носії кожної з таких «новомов» об'єднуються зазвичай довкола однієї гри і можуть не розуміти носіїв інших «новомов».

Ключові слова: геймерський сленг, комп'ютерні лексичні одиниці, нелітературна лексика, професіоналізм, жаргонізм, вульгаризм.

Inna PODHURSKA,
 orcid.org/0000-0001-9092-5282
 Candidate of Philological Sciences, Associate Professor,
 Associate Professor at Practice of Oral and Written English Department
 H. S. Skovoroda Kharkiv National Pedagogical University
 (Kharkiv, Ukraine) inna.podhurska@gmail.com

GAMING SLANG IN THE MODERN ENGLISH LANGUAGE

The article deals with the study of gaming slang in the modern English language. Emphasis is given to the specific principles of genesis and functioning of gaming slang lexical units. This includes solving the following tasks: identifying the main functions and role of gaming slang; selection of gaming slang lexical units and classifying them according to their structural features; exploration of the most relevant variants of professional hackers' jargon. Due to the fact that today a lot of attention is paid to the development of computer technologies, this area is the first in terms of the number of new words that appear. The slang of hackers and gamers is constantly changing and is partially updated every decade. New words are constantly appearing and being tested, which reflects the changes in the society. Thus, computer slang, like no other one, serves as a kind of "filter" for future neologisms.

The main characteristics of game computer slang is its briefness and structure. Most words consist of one, two, not more than three syllables. This is due to the need of rapid transfer of information and emotional tension during the game, which makes it impossible to communicate by means of literary language.

Having analyzed a number of lexical units of gaming slang, where more than 150 individual units were selected, we came to the conclusion that gaming vocabulary can be divided into social (more meaningful) and subject-operating (emotional) categories. The most productive ways of gaming slang formation are abbreviations, formation of complex words, neologisms and shortenings while affixation, as one of the most productive ways of word formation in English, is practically not represented in gaming slang.

It has been proven that the main layer of gaming vocabulary is literary one, and slang plays a subordinate role in communication. The study was also devoted to some special variants of the language (such as leetspeak and hexspeak), characterized by a specific spelling of words and grammar. The speakers of these new languages are usually grouped around one game and may not understand the speakers of other new languages.

Key words: gaming slang, computer lexical items, non-literary vocabulary, professionalisms, jargon and vulgarisms.

Постановка проблеми. Останнім часом Інтернет-комунікація все більше стає головним засобом спілкування. Ще більшою мірою цьому сприяли нещодавні зміни, пов'язані зі спалахом COVID-19 та карантинном, який змінив патерни поведінки у світовому масштабі. Професійне та побутове спілкування були майже повністю переведені в он-лайн формат. Крім того, як показує приклад інших жаргонних систем, лексика вузького спрямування іноді проникає в літературний варіант мови і закріплюється там надовго. Саме тому поняття комп'ютерного жаргону та сленгу, які є невід'ємним компонентом Інтернет спілкування, починають привертати все більшу увагу сучасних дослідників. Усе вищезазначене зумовлює актуальність нашого дослідження.

Метою даної роботи є виявлення принципів формування та функціонування лексичних одиниць геймерського сленгу в сучасній англійській мові. Досягнення поставленої мети можливо здійснити шляхом вирішення таких завдань: виявлення основних функцій та ролі геймерського сленгу; проведення вибірки лексичних одиниць геймерського сленгу та їх класифікації за структурними ознаками; дослідження найбільш актуальних варіантів професійного жаргону хакерів; виявлення подальших перспектив розвитку сленгу хакерів та геймерів.

Аналіз досліджень. На сьогодні вивчення геймерського жаргону, на жаль, не отримало значної дослідницької уваги з боку знаних лінгвістів. Тема дослідження привертає увагу здебільше молодого покоління українських та закордонних науковців, які розробляють глосарії хакерського сленгу на Інтернет сторінках та в он-лайн виданнях. У 1975 році було укладено мережевий енциклопедичний словник хакерського сленгу англійською мовою за редакцією Рафаеля Фінкеля, що містить більше 2300 словникових і оглядових статей з хакерського сленгу й хакерської культури. Важливо зазначити, що усі вони є громадським надбанням, тому матеріали словника можна вільно використовувати й поширювати.

Вивчення геймерського жаргону неможливе без уточнення його визначення та виокремлення

даного мовного явища з ряду інших близьких до нього. Згідно із тлумачним словником лінгвістичних термінів С. Єрмоленко жаргон – це «соціальний діалект, яким користуються мовці, об'єднані спільними інтересами, захопленнями, професією, віком та ситуацією. Він відрізняється від літературної мови специфічною лексикою і вимовою, існує не окремо, а на основі певної мови» (Єрмоленко, Бирик, Тодор, 2001: 60) Питання розмежування поняття жаргону від близького до нього поняття сленгу і досі залишається непростим, бо «між ними є багато дотичного як у змісті, так і функціонально» (Літературознавчий словник-довідник, 2007: 257), що зумовлює розпливчастість критеріїв розмежування. А з комп'ютерними лексичними одиницями ця проблема стає ще більш очевидною, тому що ми маємо справу з певним синтезом усіх видів нелітературної лексики: професіоналізмами, жаргонізмами й вульгаризмами. Крім того, носії специфічної лексики тісно пов'язані між собою (більшість програмістів виступають і як геймери), тому слова з хакерського жаргону швидко стають вживаними серед геймерів, а деякі й серед звичайних користувачів Інтернету.

Виклад основного матеріалу. Жаргон хакерів та геймерів є спеціальною, тобто обмеженою професійною та соціальною сферою вживання комп'ютерною лексикою. До геймерського сленгу відносяться суто розмовні слова і вирази, що відрізняються розмовним, фамільярним стилістичним забарвленням та використовуються в неформальному спілкуванні геймерів. Комп'ютерний сленг містить багато лихослів'я, іноді слова неправильно пишуться або використовуються. Більшість із них небажано використовувати під час особистого спілкування. Лексичні одиниці, що відносяться до першої групи, претендують на новизну й оригінальність, в той час як слова з другої категорії, як правило, мають синоніми в нейтральній літературній або спеціальній лексиці. Їх специфічність можна виявити саме завдяки зіставленню із цією нейтральною лексикою.

У зв'язку з тим, що нині у світі приділяється величезна увага розвитку комп'ютерних технологій, саме

ця область є першою за кількістю нових слів, що з'являються. Сленг хакерів та геймерів постійно змінюється і кожне десятиріччя частково оновлюється. До нього весь час надходять та випробовуються нові слова, які відбивають зміни у соціумі. Таким чином, комп'ютерний сленг, як і будь-який інший, виконує функцію своєрідного «фільтра» для новотворів.

Головною характеристикою ігрового комп'ютерного сленгу є його стислість та змістовність. Більшість слів складається з одного, двох, максимум трьох складів. Це пояснюється необхідністю швидкої передачі інформації і емоційною напруженістю під час гри, що робить неможливим спілкування засобами літературної мови:

- *burst* – напад, що наносить максимальної шкоди в короткі строки;
- *NPC* – герой гри, що контролюється комп'ютером (*non-player character*);
- *hacker* – той, хто зламує консоль, або гру, щоб краще себе в ній показати;
- *main* – створений гравцем герой, який використовується в ролі основного (*a main character*);
- *alt* – резервний герой, створений гравцем (*an alternate character*);
- *to nerf* – зменшити силу героя під час бою (*We gotta nerf those noobs*).

Сленг геймерів можна класифікувати за двома категоріями: соціальною та предметно-процесуальною. Ці категорії корелюють з особливостями сленгу Інтернет-гравців. Так, предметно-процесуальна лексика геймерського сленгу є більш змістовною, в той час як соціальна лексика – більш емоційною. Основу предметно-процесуальної лексики геймерського сленгу складає термінологія. Наприклад:

- *FAQ* – список питань, які виникають найчастіше з релевантними відповідями (*frequently asked question*);
- *scrub* – гравець, який не має достатніх навичок, але вважає себе досить просунутим, а в разі поразки звинувачує партнерів по грі;
- *smurf or smurfing* – термін, що використовується, якщо досвідчені гравці створюють нові облікові записи (акаунти) у грі й беруть в ній участь нарівні з новими гравцями з метою покепкувати з них. Цей термін утворено від назви популярного дитячого мультфільму *The Smurfs*.

За способом утворення лексичні одиниці геймерського сленгу можна розділити на такі групи:

1. Абревіатури:

Dc – (від слова *disconnect*) означає втрату Інтернет-зв'язку під час гри;

KS – (означає *kill steal*) використовується, коли один із гравців вбиває ворога, якого мав вбити його партнер, і отримує бонусні бали замість нього;

SS – (від слова *miss*) використовується на Європейських онлайн-серверах, щоб зазначити, що одного із супротивників вбито;

OP – (від слова *overpowered*) занадто міцний супротивник або складний для проходження рівень.

2. Акроніми:

AFK – (*away from keyboard*) – гравець відсутній або неактивний;

BB або *bb* – (*bye-bye*) – швидкий спосіб попрощатися;

MIA – (від словосполучення *missing in action*) був запозичений із воєнного сленгу і означає, що один із гравців команди-супротивника зник;

GG – (від словосполучення *good game*) використовується гравцями для обміну позитивними враженнями від гри. Може бути протиставлений акроніму *BG*, що означає невдоволення грою (*bad game*);

L2p – (*learn to play*) – звернення до гравців-початківців.

XP – (від англ. *experience point*) високий рівень дає гравцеві додаткові можливості.

3. Неологізми (геймерська нісенітниця):

l4m3r – (від англ. *lamer*) ламер;

n00b – (від англ. *newbie, noob*) новачок, недопепа;

rofl – (від англ. *rolling on the floor laughing*) реакція на щось дуже смішне.

Слова, що імітують помилки, властиві для швидкого набору тексту:

to pwn замість англійського *to own*;

kewl – від англ. *cool*

4. Скорочення:

Re – (від слова *reappear*) використовується, коли один із гравців повертається у гру після довгої відсутності;

pat – (від слова *patrol*) чудовисько, що гуляє на волі;

bot – (від слова *robot*) – істота, що слугує для зцілення головних героїв гри;

arty – від англ. *artillery*;

instagib (від англ. *instant giblets*) – ситуація, коли супротивника розриває на шматки від лише одного пострілу;

permadeath (від англ. *permanent death*) – неминуча, остаточна смерть персонажу гри.

5. **Словоскладання** (складні та складнопохідні слова):

headshot – вбивство пострілом вуголову;

speedhack – вести нечесну гру, прискорюючи дії свого героя;

Beat-Em-Up – гра, в якій гравець переходить з одного рівня на інший, вступаючи у зіткнення з незначними героями, в пошуках головного супротивника;

candyland – назва однієї настільної гри, що стала номінативом на позначення занадто простих ігор для початківців (має негативну конотацію);

speedrun – оптимальне, швидке проходження гри (часто неочікуване).

У геймерському світі існують окремі особливі варіанти мови, що характеризуються специфічним записом слів та граматикую. Носії кожної з таких «новомов» об'єднуються зазвичай довкола однієї гри і можуть не розуміти носіїв інших «новомов». Одним із таких особливих варіантів англійської мови, що поширився в Інтернеті у двадцять першому столітті, є *Leet* (або *leetspeak*). Розроблений спочатку для Bulletin Board System в 1990 році як професійний жаргон хакерів, він дуже швидко перекочував у мейнстрім завдяки мережевим коміксам і став популярним серед геймерів та сучасної молоді.

Форми мови *leet*, що використовуються не для розваги, містять більш складний набір символів, ніж варіант мейнстріму, і досі використовуються, щоб зашифрувати і приховати від сторонніх очей сенс бесіди або відкрити користувачам доступ до секретних файлів і спеціальних чатів. Тому «професійний» *leet* може використовувати комбінації криптологічних прийомів, що роблять написане цілком незрозумілим для непосвячених.

Характерні особливості коду *leet* – заміна латинських букв на візуально схожі цифри і символи (*l4m3r* від англ. *lamer* – ламер, *n00b* від англ. *newbie*, *noob* – новачок, недотепа), імітація помилок, властивих для швидкого набору тексту (*to pwn* замість англійського *to own*), або пародія на найбільш частотні похибки в написанні через нестачу знань про культуру й звичаї Інтернет-мережі. Як будь-який соціолект, *leet* відрізняється від загальноприйнятої норми англійської мови не лише специфічною лексикою, а й особливим використанням засобів будови слова, але не має власної фонетичної та граматичної системи.

Як і інші жаргони хакерів, *leet* ігнорує певні правила англійської граматики. Вільна граматики, як і вільне написання, також дозволяють кодувати виразність слова. Читач повинен покладатися більше на інтуїтивний розбір слів у реченні, ніж на реальну його структуру. Зокрема, для надання вислову більшого емоційного забарвлення дуже поширеним є використання віддієслівних іменників, перетворення дієслів на іменники (і навпаки). Так, наприклад, дієслово *speak* стає іменником *speakage*, а прикметник *leet* (*elite*) – іменником *leetness*, як, наприклад, у фразі “*I know Leetness speakage*”, що означає “*I know Leetspeak*” (я знаю мову *leet*).

Leet заснований не тільки на базі англійської мови. Багато інших мов також мають свої форми *leet*, і в деяких випадках варіант однієї мови може використовувати форми *leet* іншої мови.

Студіювання аспектів створення, розвитку і особливостей функціонування геймерського жаргону *leet* є досить ресурсним напрямком сучасної лінгвістики, що підтверджується прогресуючою кількістю унікальних лексичних одиниць, що активно поповнюють словники англійської мови новими словами і їхніми дериватами (*pwn*, *pwnzor*, *pwnage*), а також входять у повсякденний лексикон сучасної молоді.

Hexspeak, як і *Leet*, є ще однією незвичайною формою запису слів англійської мови. Він був створений програмістами, які бажали використовувати магичні числа, цілочисельні константи для однозначної ідентифікації ресурсу або даних. Використовуючи шістнадцятиричну систему, що складається з десяткових цифр від 0 до 9 і латинських букв від A до F, стало можливо створювати невеликі слова, в яких літери позначаються цифрами. При цьому шістнадцятиричні числа не можуть починатися з літери, щоб уникнути плутанини з підставними значеннями. Тому на початку фрази ставиться нуль, а закінчуються фраза літерою “h”. У результаті можуть бути отримані такі фрази: “0FEEDADEADF15H”, що означає “*feed a dead fish*” – та слова – “0DEFECA7E” чи “0DEFEC8” (“*defecate*”) або «\$EED» (де префікс \$ позначає шістнадцятиричне число – *seed*).

Висновки. Згідно із проведеним нами дослідженням було здійснено аналіз функціонально-семантичного аспекту сленгу в професійному дискурсі програмістів, було встановлено характерні риси сленгу програмістів та геймерів і шляхи його лексичного поповнення. Було встановлено, що сленг, на відміну від розповсюдженої думки, займає не провідний, а підпорядкований статус серед лексичних пластів, що представлені в професійному дискурсі програмістів (а саме літературних слів, термінів, просторічних слів та фраз). Отримані в ході дослідження дані доводять, що головний лексичний пласт у мові геймерів та хакерів складають саме літературні слова.

Аналіз функціонування сленгу в професійному дискурсі програмістів дозволив виявити такі його функції: номінативну, емоційно-експресивну; оціночну, імпліцитну. Сленговим одиницям притаманні такі характеристики, як недовготривалість та розпливчатість, у результаті чого дуже важко визначити соціолінгвістичний та психолінгвістичний контекст їх вживання.

Таким чином, у ході дослідження було виявлено основні функції та роль геймерського сленгу,

проведено вибірку лексичних одиниць хакерського жаргону та геймерського сленгу з метою подальшої класифікації їх за структурними ознаками, досліджено найбільш актуальні варіанти професійного сленгу хакерів. Було доведено, що основним пластом геймерської лексики є літературний, а сленг виконує підпорядковану роль. При цьому нестабільність і схильність до постійного оновлення його лексичного складу, що спричинена постійними змінами в соціумі та технічних характеристиках онлайн-простору, призводять до того, що комп'ютерний сленг постійно виконує функцію своєрідного «фільтра» для новотворів.

Здійснивши аналіз ряду лексичних одиниць геймерського жаргону, в яких методом суцільної вибірки було виділено більше 150 окремих одиниць, ми дійшли висновку, що геймерська лексика може бути поділена на соціальну (більш змістовну) та предметно-процесуальну (емоційну) категорії. Найбільш продуктивними способами утворення геймерського сленгу є абрєвіація, словоскладання, утворення неологізмів та скорочень, тоді як аффіксація, як один із найбільш продуктивних способів словотворення в англійській мові, практично не представлена в геймерському сленгу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Єрмоленко С., Бибык С. Тодор О. Українська мова: Короткий тлумачний словник лінгвістичних термінів. Київ : Либідь, 2001. 222 с.
2. Літературознавчий словник-довідник / за редакцією Р. Т. Гром'яка, Ю. І. Ковальова, В. І. Теремка. Київ : Академія, 2007. 508 с.

REFERENCES

1. Yermolenko S., Bybyk S. Todor O. Ukrayinska mova: Korotkyi tлумachnyi slovnyk lingvistychnyh terminiv [Ukrainian language: A brief glossary of linguistic terms]. Kyiv: Libid, 2001. 222 s. [in Ukrainian].
2. Literaturoznavchyi slovnyk-dovidnik [Literary studies reference book] / za redaktsiyeyu R.T. Grom'yaka, Yu.I. Koval'ova, V.I. Teremka. Kyiv: Akademiya, 2007. 508 s. [in Ukrainian].