**Министерство образования и молодежной политики**

**Свердловской области**

**МКУ УО ГО Богданович**

**муниципальное автономное общеобразовательное учреждение**

**Коменская средняя общеобразовательная школа**

**Исследовательская работа.**

**Тема: Игровой сленг как языковое явление.**

**Выполнил:** учащийся 11 класса

Грезев Сергей

**Руководитель:** учитель русского языка

и литературы Чиж Т. Л.

**Коменки,**

**2021г.**

**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |
| --- | --- |
| ВВЕДЕНИЕ……………………………………………………………….. | 3 |
| ТЕРЕТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ…………………………………… ………… | 5 |
| §1. Сленг как языковое явление………………………………………… | 5 |
| §2. Лингвистические особенности игрового сленга…………………… | 8 |
| ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ ……………………………………………… | 11 |
| §1. Эмпирическое исследование состояния проблемы………………... | 11 |
| §2. Рекомендации по популяризации русского литературного языка среди молодежи …………………………………………………………. | 15 |
| ЗАКЛЮЧЕНИЕ…………………………………………………………… | 16 |
| СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ……………………… | 17 |
| ПРИЛОЖЕНИЕ 1…………………………………………………………. | 19 |
| ПРИЛОЖЕНИЕ 2…………………………………………………………. | 21 |
|  |  |

**Введение**

Развитие компьютерной техники в наше время достигло очень высокого уровня, что привело к увеличению доли виртуального общения между людьми, для осуществления которого используется свой особый язык, отличающийся от литературного языка. Возникновение компьютерного сленга – одна из распространенных тенденций развития современного русского языка.

Основным источником пополнения словарного состава компьютерного сленга является английский язык. Заимствований стало очень много, русская речь буквально пестрит английскими словечками. В сфере компьютерных игр их особо много. Естественно такие слова непонятны абсолютному большинству населения. В связи с этим хочется отметить книгу М. Кронгауза «Русский язык на грани нервного срыва», в которой об этих изменениях он и пишет: «Появление новых слов и новых значений у старых слов означает, что мир вокруг нас изменился. В нем либо появилось что- то новое, либо что – то существовавшее стало настолько важным, что язык (а в действительности мы сами) создает для него имя. В последнее время в русском языке появилось столько новых слов, что лингвисты не успевают следить за ними и издавать обновленные словари, а обычные люди часто просто не понимают, о чем идет речь» [9, с. 37].

Да, к этому явлению можно относиться отрицательно, равнодушно или благосклонно, но компьютерный сленг теперь реалия нашего времени. Большую часть времени значительная часть людей, прежде всего молодежи, проводит за компьютерными играми, которые породили игровой сленг. Между собой общаясь на таком языке, игроки друг друга понимают буквально с полуслова. Но проблема назревает в том плане, что «геймерские» слова проникают в повседневное (как виртуальное, так и реальное) общение: «Ведь эти слова…проникают в тексты, предназначенные, как говорится, для «массового читателя»… И получается, что каждый из нас попадает в довольно неприятную ситуацию. Читая тексты (а также слушая речи), мы неизбежно спотыкаемся на незнакомых словах…» [Там же, с. 119]. Поэтому полезно будет изучить этот лексический пласт нашего языка, сделать его объектом научных лингвистических исследований хотя бы для того, чтобы просто понимать, о чем идет речь, чтобы процесс коммуникации между людьми стал эффективнее.

В связи с этим, **актуальность нашего проекта** определяется все большей популярностью и распространенностью данного пласта лексики и необходимостью его изучения, а **новизна нашего проекта** в том, что мы попытались обобщить и описать языковые особенности игрового сленга как одной из форм современной коммуникации, выявить степень его понимания людьми разного поколения, а также попытались составить некий словарик игровых жаргонизмов.

**Цель нашего проекта** – выявление лингвистических особенностей сленга компьютерных игр в русском языке, а также степень понимания и особенности их использования в речи молодежи. Для достижения цели определены **следующие задачи:**

1. Изучить и обобщить имеющийся теоретический материал по данной теме;
2. Выявить особенности использования игрового сленга среди подростков и взрослых;
3. В качестве исследовательского продукта составить толковый словарик игрового сленга.

**Гипотеза:** игровой сленг прочно закрепился в речи молодежи, а также постепенно, хотя и ограниченно проникает в словарный запас взрослых, но вместе с тем не вытеснил русский литературный язык в процессе общения. Таким образом, игровой сленг – дополнительный речевой пласт русского языка, функционирующий в сфере компьютерных коммуникационных технологий.

**Объектом исследования** является игровой сленг русского языка, использующийся в речи современного поколения. **Предмет исследования** – лингвистические особенности игрового сленга, степень понимания значения слов игрового сленга. **Методы, использованные в исследовании**: теоретические (описательный, поисковый метод при сборе и анализе материала, прием систематизации и классификации материала); эмпирические (метод статистической обработки результатов, анкетирование).

Наш проект состоит из введения, теоретической части, включающей 2 параграфа, практической части, содержащей 2 параграфа, заключения, 2 приложений и списка литературы.

**Теоретическая часть.**

**§1. Сленг как языковое явление.**

Язык – развивающееся и меняющееся, «живое» явление. Одним из условий пополнения словарного состава языка является научно – техническое развитие общества и взаимодействие с другими культурами, так как появление новых изобретений, предметов и культурные заимствования разного плана ведут за собой появление новых лексических единиц. Этим условиям отвечает вполне «компьютерная революция», начавшаяся в 80 – е годы прошлого столетия и продолжающаяся до сих пор. Сейчас область компьютерных технологий – это лидирующая область появления новых слов. Но важно отметить, что термины программистов и разработчиков компьютерных технологий вышли за пределы профессиональной лексики и стали достоянием лексики общеупотребительной.

Наука и производство компьютерной техники способствовали и росту рынка виртуальных развлечений. Компьютерные игры стали для большой массы нашего населения второй реальностью, которая дополняет, а порой и вытесняет реальную жизнь. Стала актуальной проблема влияния компьютерно – игровой среды на личность человека, на его речь, которая изучается специалистами многих областей: психологами, врачами, педагогами, социологами, маркетологами, филологами.

Виртуальное общение – преобладающая реалия современного общества, оно строится по своим законам. Отличительной особенностью такого общения является то, что это электронная коммуникация посредством компьютерной техники, связанной сетью Интернет. Эта особенность определяет этикетные формулы, способы представления информации, особенности ведения диалогов и полилогов в виртуальной среде. Понятно, что для осуществления такого взаимодействия необходим свой, отдельный словарный запас. Возникает совершенно особенный, игровой, компьютерный сленг. Разберемся, какое место он занимает в системе современного русского языка.

**Весь лексический состав языка делится на 2 группы**: 1) литературный язык (книжная лексика, стандартные разговорные или нейтральные слова) и 2) нелитературный язык, который не соответствует нормам литературного языка. Пласт нелитературной лексики весьма разнообразен и представляет собой совокупность слов, ограниченных в употреблении определенными социальными группами. К таким группам слов относят профессионализмы (слова людей определенных профессий), вульгаризмы (грубые слова людей низкого социального статуса), жаргонизмы (слова людей, объединенных в разные группы по интересам или социальному статусу). Часто слово «жаргон» заменяют синонимичным словом «сленг». Но это разные группы. Скорее сленг является разновидностью жаргона. Жаргон имеет более негативный характер.

В научной (и русской, и зарубежной) литературе нет единого толкования термина «сленг». Общее, что можно отметить, **сленг – набор новых слов (или старых слов с новым значением), употребляемый разными по возрасту, статусу, увлечению человеческими группами.**

Многие исследователи (например, Аханова М.Г, Зиятдинов А.М), изучающие сленг как языковое явление, опираются на работу Орловой Н.О., которая определила **существенные особенности сленга** [11, с. 4-8]:

1. Это нелитературная лексика, так как находится за пределами норм литературного языка;
2. Возникает и существует в основном в устной форме речи;
3. Отличается высокой эмоциональной окрашенностью (шутливое, ироничное, насмешливое, пренебрежительное, презрительное, грубое, вульгарное и др.);
4. Отличается непонятностью или малопонятностью для общей массы населения;
5. Включает в себя слова, с помощью которых идет отождествление себя с определенной социальной или профессиональной группой;
6. Живет и развивается в соответствии с переменами в жизни страны и общества.

Помимо этого в литературе представлены разные варианты **классификации сленга**. Так, например, Зиятдинов А.М. [7, с. 77-82] выделяет такую:

1. По языку существования: британский, американский, русский и др.;
2. По сфере употребления, группе людей: профессиональный, блатной, молодежный, военный, компьютерный и др.;
3. По предмету интереса: игровой, сленг социальных сообществ (ВК, Фейсбук, Ватсап), сленг определенной компьютерной игры и т.д.

В любом случае, сленг как языковое явление стал объектом научного интереса и филологических исследований. Как бы мы ни относились к этому языковому явлению, какие бы отрицательные влияния на язык он ни оказывал, сленг – это часть языковой системы, которая в современных реалиях приобретает значительность и масштабность. Поэтому важно понять законы его функционирования и особенности организации, чтобы сделать общение между людьми более эффективным, понятным.

**§2. Лингвистические особенности игрового сленга.**

Повальное увлечение компьютерными играми и обилие проводимого времени за ними привело к возникновению целого пласта лексических единиц, которые обслуживают сам игровой процесс и служат средством общения. Игровой сленг стал самостоятельным лексическим пластом языковой системы и получил большое распространение не только среди геймеров, но и стал часто встречаться в повседневном общении. Это зачастую приводит к неприятию геймеров и их субкультуры другими людьми, к непониманию «геймерского языка». Тем не менее, игровой сленг – реалия нашего времени. Он обладает теми же признаками жаргонной лексики, которая всегда существовала в языке. Во – первых, используется ограниченным кругом людей (геймеров) и отражает реалии мира компьютеров), во – вторых, реализуется только на лексическом уровне, в – третьих, подвижен и подвержен изменениям в соответствии с изменениями в жизни.

Игровой сленг уместен, оправдан и понятен только в компьютерной среде, так как обслуживает игровой процесс. Игра формирует универсальный язык, на котором могут говорить носители разных языковых культур, имеющие разный возраст, социальный статус и географическое положение. Потому игровая среда и игровой сленг так популярны, они объединяют.

В научной литературе многими исследователями (например, Абдулкаримова Н.Н.), определены **общие особенности игрового сленга:**

1. Краткость изложения и смысловая ёмкость изложения;
2. Повышенная экспрессивность, эмоциональность слов, вплоть до использования нецензурной лексики.

Зиятдинов А.М. добавляет, что данные особенности игрового сленга **обусловлены такими факторами,** как:

1. Необходимость быстрого обмена информацией (краткость);
2. Эмоциональная напряженность самого процесса игры (эмоциональность).

Этот же исследователь отмечает, что по происхождению большинство слов игрового сленга являются производными от профессиональных терминов, которые были заимствованы из английского языка. Зиятдинов А.М. выделяет такие **виды игрового сленга**, отражающие общие особенности игрового сленга:

1. Маркированный (или социальный) – используется при общении между игроками и содержит слова, которые позволяют дать оценку игрокам их стилю игры (эмоциональность игрового сленга);
2. Предметно – процессуальный – используется при самом процессе игры и содержит слова, называющие явления и предметы конкретной игры (краткость игрового сленга).

Помимо этого можно выделить устный игровой сленг и письменный (чатовый, используется при переписке в чате).

Другие исследователи, Комаров В.А. и Шушарина И.А., **делят игровой сленг на 2 категории:**

1. Глобальный игровой сленг, использующийся во всех играх, независимо от стран (например, слово «нуб» - новичок в игре).
2. Локальный игровой сленг, характерный для конкретного игрового сообщества (например аббревиатура GOSU используется только в игре «StarCraft» и переводится с английского как «бог Вселенной этой игры», опытный и сильный игрок).

Важно отметить **и языковые способы образования новых слов игрового сленга**. Л.В. Жабина [5, 171-173 ]выделяет 6 способов образования слов в игровом сленге:

* Калька – способ образования нового слова путем буквального перевода слова с другого языка – источника (например, ban – бан (блокировка аккаунта);
* Полукалька – образование новых слов от слов из другого языка – источника, но с использованием русских словообразовательных моделей (например, от англ. counter – рус. - контрить (мешать);
* Конверсия – способ образования нового слова путем перехода из одной части речи в другую без изменений и использования словообразовательных аффиксов (например, слово ласт обозначает последний удар. Игрокам говорят: «Удач на ласте», то есть «Желаю удачи, и нанести последний удар»);
* Усечение – отсечение части слова при образовании нового слова (например, скрин от полного скриншот);
* Аббревиатура – способ образования новых слов путем сокращения до начальных букв (например, BG – Bad game (скучная, плохая игра).

Но, по мнению Комарова В.А. и Шушариной И.А. [8, с. 89], самыми простыми и часто встречающимися являются способы транскрипции и транслитерации. Обратимся к словарю лингвистических терминов [13].

* **Транскрипция** предполагает передачу звукового произношения слова из языка – источника средствами произношения другого языка.
* **Транслитерация** передает написание слова в языке – источнике буквами другого языка, то есть «передача букв одной письменности посредством букв другой письменности», игнорируя правила произношения букв и их сочетаний. Часто этот способ используют игроки, плохо знающие язык – источник и намеренно искажающие произношение слова. При этом преследуются цели создания комического или иронического эффекта.

Русский язык и сам включается в процесс образования новых слов в игровом сленге. Так, часто используются русские словообразовательные модели, о чем мы упоминали выше. Например, глагольные формы («апать» от английского «ap» - вверх, «крафтить» от английского «craft» - изготовлять предмет). А также активно используются привычные для русских людей эмоционально – оценочные слова (дед – старожил игры, опытный игрок, ниндзя – игрок, умеющий в бою собрать много вещей).

**Практическая часть.**

**§1. Эмпирическое исследование состояния проблемы.**

Исследование состояния проблемы проводилось на базе МАОУ Коменской СОШ. Тестированием было охвачено 10 подростков в возрасте 13 – 16 лет (мальчики и девочки), увлекающимися компьютерными играми или мало играющими в них, а также в опросе участвовали и 10 взрослых в возрасте от 30 лет и старше (педагоги, родители учащихся).

Основная цель данного исследования – выявить степень понимания значения «геймеских» слов, а также характер их использования в повседневной речи подростками и людьми старшего поколения.

В качестве диагностического инструмента респондентам был предложен тест, содержащий 11 вопросов, предлагающих определить лексическое значение слов, относящихся к «геймерскому» сленгу (где верный ответ оценивался 1 баллом, неверный – 0 баллов), а также анкета – опросник, в котором предлагалось ответить на вопросы общего характера о сленге и отношении к нему. Образец диагностического материала можно увидеть в **Приложении 1.**

Обобщая полученные результаты, можно отметить ожидаемые две основные тенденции:

1. В подростковой среде (группа 1) уровень понимания лексического значения слов достаточно высокий (респонденты набирали от 6 до 9 баллов из 11 возможных), то есть многие слова «геймерского» сленга для них понятны в рамках игровой среды, к тому же некоторые слова «перекочевали» в повседневную речь, хотя и не часто и не всеми используются. В лексиконе подростков определились слова, значение которых понятны абсолютно всем респондентам не зависимо от того, насколько много или мало они играют в компьютерные игры и не зависимо от какой – то конкретной игры («агрить», «шмот», «лаг», «кач», «скин», «чекать», «рашить»). Среди опрошенных респондентов не было тех, кто показал низкий уровень знаний «геймерского» сленга
2. Для респондентов старшего поколения (группа 2), которые практически не увлекаются компьютерными играми в силу разных причин (в том числе в силу занятости и отсутствия свободного времени), определить лексическое значение «геймерских» слов по большей части было труднее (респонденты набирали от 3 до 9 баллов из 11 возможных). Однако следует заметить интересный факт: значение некоторых «геймерских» слов все же понятно для большинства «старших» респондентов («агрить», «шмот», «реснуть», «кач»). на наш взгляд, здесь имело место интуитивное угадывание правильного значения большинства слов, чем их истинное понимание.

Обобщим данные тестирования в таблице и в графиках.

Таблица 1.

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ респондента**  **ГРУППА 1** | Агрить | Шмот | Реснуть | Майнер | Лаг | Кач | ДД | Дюп | Кемпер | Муха | Заруинить  катку | **ИТОГО** | **УРОВЕНЬ** |
| Респондент 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 8 | Высокий |
| Респондент 2 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 9 | Высокий |
| Респондент 3 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 6 | Средний |
| Респондент 4 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 9 | Высокий |
| Респондент 5 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 6 | Средний |
| Респондент 6 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 8 | Высокий |
| Респондент 7 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 8 | Высокий |
| Респондент 8 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 6 | Средний |
| Респондент 9 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 6 | Средний |
| Респондент 10 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 5 | Средний |
| **ГРУППА 2** | **10** | **10** | **7** | **0** | **9** | **9** | **6** | **4** | **4** | **5** | **7** |  | **ИТОГО** |
| Респондент 1 | 0 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | Низкий |
| Респондент 2 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 6 | Средний |
| Респондент 3 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3 | Низкий |
| Респондент 4 | 1 | 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 | 0 | 0 | 0 | 1 | 4 | Низкий |
| Респондент 5 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 7 | Средний |
| Респондент 6 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 1 | 9 | Высокий |
| Респондент 7 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 9 | Высокий |
| Респондент 8 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 8 | Высокий |
| Респондент 9 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 6 | Средний |
| Респондент 10 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0 | 7 | Средний |
| **ИТОГО** | **8** | **8** | **9** | **3** | **6** | **7** | **4** | **6** | **5** | **1** | **5** |  |  |

Что касается отношения к сленгу, то подавляющее большинство респондентов – подростков ответили положительно на вопросы: «Сталкивались ли Вы с игровым сленгом в повседневной речи?» / Считаете ли Вы полезным знание игрового сленга?». Ребята отмечали, что такие слова дополняют речь, вносят разнообразие в процесс общения во время игры и вне ее, что они не сильно засоряют речь, так как большинству подростков эти слова понятны. Только 3 респондента из 10 отрицательно относится к сленгу и считает, что такие слова засоряют правильную речь. Связано это с тем, что респонденты – девочки.

Респонденты старшего поколения в основном едины в своем отношении к сленгу: они отрицательно к нему относятся, так как такие слова могут засорять речь, хотя отмечают, что существенно на сам язык сленг не влияет, так как эти слова понимают и используют в основном игроки, допускают их использование в игровой среде, иначе в ней без знания сленга невозможно функционировать, указывают на то, что сленг позволяет определить принадлежность людей к определенной социальной группе, и тогда использование сленга является необходимостью, а в своей речи старшие респонденты используют привычные слова повседневного общения.

Тем не менее, мы видим, что среди старших респондентов помимо низкого уровня понимания значения игрового сленга имеется и высокий, и средний уровни, что составляет 70% опрошенных. Но, на наш взгляд, здесь имело место интуитивное угадывание правильного значения большинства слов, чем их истинное понимание, поэтому результат можно считать случайным.

Чтобы подтвердить данное утверждение, мы попросили одного респондента пройти анкетирование 2 раза с интервалом в неделю. Результат оказался хуже (при первом анкетировании респондент набрал 8 баллов, при втором 6 баллов из 11). Значения некоторых слов, которые чаще всего на слуху, респонденту запомнились, а значения других слов так и остались неусвоенными, непонятными, поскольку используются только в игровой среде.

С другой стороны, некоторые слова и производные от них все же проникают в повседневную речь взрослых людей, которые может и не играют в компьютерные игры, но компьютером пользуются как в онлайн – общении, так и в профессиональной деятельности. Так, например, среди самых часто встречающихся в повседневной речи слов можно отметить слова «лаг», «лагать» (то есть зависание сетевого соединения), «прокачать» (усовершенствовать что – либо), «банить» (заблокировать), «спам» (мусор) и др.

Что касается подростков, то низкий уровень понимания значения слов игрового сленга респонденты не показали совсем, большую часть слов понимают практически все респонденты. Связано это с большим количеством времени, проводимым за компьютерными играми. Очень часто подростки играют коллективно, целыми классами в одну игру, и во время такого онлайн – общения вслух звучат слова игрового сленга. Ребята прекрасно понимают друг друга.

Удивление и непонимание возникает у взрослых, которые находятся рядом и опосредованно вынуждены вслушиваться в ход общения детей. Естественно, возникает ощущение, что слышишь какую – то иностранную речь, и желание понять, о чем идет речь, что скрывается за теми или иными словами. Помочь в этом может небольшой толковый словарик игрового сленга, образец которого представлен в **Приложении 2**. Он содержит толкование слов, используемых во многих компьютерных играх, а также слова, использующиеся в определенной компьютерной игре.

**§2. Рекомендации по популяризации русского литературного языка среди молодежи.**

Конечно, в век компьютерных технологий ввиду популярности компьютерных игр распространение компьютерного сленга вполне понятно и порой допустимо, это неизбежный факт. Но все же будет лучше, если этот сленг останется функционировать в определенной среде и проникать в повседневную русскую речь будет минимально. Слушать грамотную русскую литературную речь намного приятнее, ведь всем известно, что русский язык – один из самых богатых и выразительных языков мира.

Как же можно повысить популярность русского литературного языка среди молодежи? Мы предлагаем несколько вариантов.

1. Организация и проведение различных внеклассных мероприятий по русскому языку и литературе: лингвистические игры, викторины, конкурсы, показывающие богатство и выразительность русского языка, (например, «Переведи на русский язык»: подбор русских синонимов, толкование англоязычного сленга), посещение музеев, спектаклей, встречи с писателями, поэтами и другими интересными людьми, дающими возможность услышать живую русскую речь и т. д.
2. Чтение русской классической литературы как образца использования русского литературного языка, как источника изобразительно – выразительных средств русской речи (это может быть семейное чтение или чтение в классе вслух, прослушивание аудиокниг, озвученных профессиональными актерами и др.).
3. Участие в различных конкурсах и олимпиадах, посвященных русскому языку и литературе (например, «Тотальный диктант», «Всероссийский конкурс сочинений», конкурсы чтецов и др.).
4. Освоение учащимися проектной деятельности, открывающей много интересных фактов о родном языке, дающей возможность глубоко погрузиться в историю языка, понять законы его функционирования.

**Заключение**

Подводя итоги всей проделанной работы, можно сделать вывод о том, что наша гипотеза верна. Игровой сленг распространяется среди носителей русского языка вследствие внедрения в нашу жизнь компьютерных технологий, потому сленг появляется не только в речи «геймеров», но всех людей любого возраста, имеющих навыки работы с компьютером.

Но нелитературный пласт лексики существовал в языке всегда. Жаргонизмы и сленг способствуют идентификации социальных, профессиональных групп и отражают изменения в обществе, степень его технической развитости. Да, основным источником сленга являются англоязычные заимствования, их в русском языке кажется слишком много. Но это один из способов пополнения словарного состава языка. Как говорил М. Кронгауз, на которого мы ссылались в начале нашей работы, «на грани нервного срыва» не русский язык, а мы сами. А язык – живой организм, способный самостоятельно со временем впитать необходимое и отсеять словесный мусор.

В повседневной речи молодежи и старшего поколения русский литературный язык не будет вытеснен сленгом, хотя и достаточно им перенасыщен. Распространение компьютерного сленга нельзя остановить, как и технический прогресс. Но влиять на степень его использования можно так, чтобы данный пласт лексики остался функционировать только в игровой компьютерной среде (например, как язык общения в сети Интернет). Для этого необходимо регулярно демонстрировать молодежи богатые возможности русского литературного языка.

**Список использованной литературы:**

1. Абдулкеримова, Н. Н. О некоторых лексических особенностях сленга геймеров. / Н. Н. Абдулкеримова //
2. Аханова, М. Г. Корольчук А. В. Игровой сленг как новая форма коммуникации. / М. Г. Аханова. // [VIII Международная научно-практическая конференция «Актуальные направления научных исследований: от теории к практике». Том 2](https://interactive-plus.ru/ru/action/308/info). Режим доступа:
3. Борисова, Е. Г. Современный молодежный жаргон / Е. Г. Борисова // Русская речь. – 1980. – № 5. – с. 51 – 54.
4. Горшков, П. А. Сленг хакеров и геймеров в Интернете /П. А. Горшков // дис. канд. филол. наук. 10.12.19. – М., 2007. – 171 с.
5. Жабина, Л. В. К вопросу об игровом сленге. /Л. В. Жабина // Университетские чтения. – 2014. Материалы научно – методических чтений ПГЛУ. Часть V. Пятигорск. ПГЛУ, 2014, с. 170 – 174.
6. Жеребило, Т. В. Словарь лингвистических терминов. ООО «Пилигрим», Назрань, 2010. – 486 с.
7. Зиятдинов, А. М. Сленг геймеров. / А. М. Зиятдинов // Актуальные вопросы филологической науки XXI века. Ч. 1. Екатеринбург: УрФУ, 2013. – с. 77-82.
8. Комаров, В. А., Шушарина И. А. Игровой сленг в современном русском языке. / В. А. Комаров, И.А. Шушарина // Вестник Курганского государственного университета. – 2019. - №1 (52). – С. 88-90.
9. Кронгауз, М. Русский язык на грани нервного срыва / Максим Кронгауз. – Москва: Издательство АСТ: CORPUS, 2018. – 512 с.
10. Лихолитов, П. В. Компьютерный жаргон / П. В. Лихолитов // Русская речь. – 1997. – № 3. – с. 43- 49.
11. Орлова, Н. О. Сленг vs жаргон: проблема дефиниции. / Н. О. Орлова // Ярославский педагогический вестник. – 2004. – № 3 (40). – с. 4-8.
12. Рюгемер, В. Новая техника – старое общество: Кремниевая долина / М., Политиздат, 1989. – 253 с.
13. Словарь – справочник лингвистических терминов (Составители: Розенталь Д.Э., Теленкова М.А., 1976 год.// Источник: <http://rus-yaz.niv.ru/doc/linguistic-terms/index.htm>).
14. Воронков Ф.Г. Словарь геймера: толкование терминов геймерского сленга. – Краснодар, 2011.
15. Кондрашова Е.Е. Лексика геймеров // http://naukarus.com/leksika-geymerov

**Приложение 1**.

**Анкета «Знаете ли Вы игровой сленг?»**

1. Что значит слово «агрить»?

А) вызывать агрессию на себя, провоцировать нападение.

Б) возделывать землю.

В) зарабатывть агры и делиться ими в игре.

2. Что значит слово «шмот»?

А)Жадный игрок, который не хочет делиться жизнями

Б) Броня, одежда, маски в игре

В)Последняя жизнь игрока

1. Что значит слово«реснуть»?

А)Убить соперника

Б)Атаковать, толкать

В)Воскреснуть в игре

4. Кто такой «майнер»?

А)Персонаж, собирающий деньги

Б)Персонаж, специализирующийся на добыче полезных ископаемых

В)Персонаж, работающий в банке

5. Что такое «лаг»?

А)Одно из видов оружия

Б)Ошибка игрока

В)Неполадки с сетевым соединением

6. Что такое «кач»?

А)Развитие персонажа, его прокачка

Б)Окончание игры

В)Смена оружия на более усовершенствованное

7. Что такое «ДД»?

А)Персонаж, который наносит урон

Б)Добрый персонаж, который помогает

В)Миссия

8. Что такое «дюп»?

А)Пиратский бесплатный сервер

Б)Нечестная тактика боя

В)Клонирование предметов нечестным методом

9. Кто такой «кемпер»?

А)Игрок, который ушел посреди игры

Б)Игрок, который знает нычки, стреляет из укрытий

В)Криворукий игрок, который портит игру своим товарищам

10. Что такое «муха»?

А)Вид оружия

Б)Прицел

В)Персонаж с искусственным интеллектом, управляемый компом

11. Что такое «заруинить катку»?

А)Уничтожить самого злостного противника

Б)Осознано привести команду к поражению

В) В)Спасти команду в самый последний момент

**Ответы:** 1а, 2б, 3в, 4б, 5в, 6а, 7а, 8в, 9б, 10а, 11б.

**Результат**: 0-4 балла – низкий уровень; 5-7 баллов – средний уровень; 8-11 баллов – высокий уровень.

**Опрос:**

1. Знаете ли Вы, что такое сленг?
2. Играете ли Вы в компьютерные игры? Какие слова из игрового сленга Вы знаете или слышали?
3. Используете ли Вы игровой сленг в повседневной речи? Какие слова?
4. Как Вы считаете, засоряет ли русский язык использование игрового сленга в речи или он дополняет его и никак не влияет? Поясните свое мнение.

**Приложение 2.**

**«Геймерский» словарь**

**(на материале компьютерной игры «PUBG MOBILE»).**

**PlayerUnknown’s Battlegrounds** ([сокр.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%B1%D0%B1%D1%80%D0%B5%D0%B2%D0%B8%D0%B0%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B0) **PUBG**) — онлайн – игра в жанре королевской битвы, в которой может участвовать большое количество игроков (до 100 человек). Играть можно «соло» - одному, «дуо» - вдвоем, в «скваде» - втроем или вчетвером. Игроки десантируются на остров. Их задача – поиск снаряжения и оружия, а затем уничтожение соперников. При этом по ходу игры безопасная игровая зона все время сокращается, и столкновение с другими участниками становится неизбежным. Победителем должен остаться один игрок или одна команда. Игра имеет 7 рангов (по возрастающей): серебро, золото, патина, алмаз, корона, ас и завоеватель.

**Слова, отражающие ключевые понятия игры:**

Бан – блокировка нечестного игрока.

Бот – компьютерная программа, ненастоящий игрок, который внедряется, когда не хватает реальных онлайн – игроков.

ДД – персонаж, наносящий урон, ущерб.

Дюп – клонирование игровых предметов нечестным способом.

Изи катка – легкая победная игра

Кастамизация – процесс создания игрока, определение его внешних данных и боевых качеств.

Катка – игра.

Кач – видоизменение персонажа в лучшую сторону, усиление боевых свойств, его «прокачка».

Лаг – неполадки с сетевым соединением игры

Лут – внутриигровые ценности (броня, оружие), которые игроки должны находить и собирать, чтобы выжить.

Майнер – игрок, специализирующийся на добыче полезных ископаемых.

Муха – вид оружия

Скил (скиловый игрок) – умение, навыки и знания игрока, позволяющие ему выигрывать и проходить в более высокий ранг.

Скин – виртуальный костюм игрока.

Смоук – дымовая граната

Тимэйты – люди, с которыми ты играешь онлайн.

Удава –

Фуловый ХП – уровень жизни, здоровья игрока полон.

Хаешка – граната

Читеры – игроки, использующие нечестные приемы, скаченные из Интернета.

Шара – случайный удачный выстрел

Шмот – броня, виртуальная одежда, маска

**Слова, отражающие процесс игры:**

Агрить – провоцировать нападение, агрессию на себя.

Зарашить – вычислить нападающего и атаковать его.

Заруинить катку – сознательно привести игру к поражению.

Кемперить – осуществлять атаку на игроков из засады или укрытия.

Мансить - уклоняться от пути следования вправо или влево, вверх или вниз.

Надомажить – нанести урон

Хэлповать – помогать

Реснуть – воскреснуть в игре