|  |  |
| --- | --- |
|  | Федеральное государственное казенное общеобразовательное учреждение «Ставропольское президентское кадетское училище» |

**Тема проекта:**

«Создание глоссария компьютерно-игровой лексики»

**Проект выполнил:**

обучающийся 11Е класса ФГКОУ СПКУ

Чепига Алексей Алексеевич

**Руководитель проекта:**

преподаватель ОД (английский язык)

Орлова Елена Ивановна

Ставрополь

2023

**Содержание**

|  |  |
| --- | --- |
| Введение | 3 |
| Глава 1. Понятие игровой сленг | 4 |
| * 1. Распространенные способы образования игрового сленга | 5 |
| * 1. Для чего нужна компьютерно-игровая лексика? | 6 |
| * 1. Классификация игрового сленга | 7 |
| * 1. Анкетирование | 8 |
| Глава 2. Глоссарий наиболее распространенных игровых терминов | 9-10 |
| Заключение | 11 |
| Список использованных источников | 12 |
| Приложение | 13-14 |

2

**Введение**

**Актуальность:** в современное время, можно часто услышать непонятную для обычных людей лексику, особенно от молодежи, которая играет в компьютерные игры и использует термины не только во время своего погружения в виртуальный мир, но и за его пределами.

**Цель проекта –**изучить влияние сленга компьютерных игр на чистоту разговорной речи молодежи,создать словарь наиболее употребляемых терминов компьютерных игр.

**Гипотеза:** предположим, что применение сленга из компьютерных игр в речи, используемой в повседневной жизни, способствует объединению словарного запаса человека и снижению популярности русского языка у молодежи.

**Задачи проекта:**

1. Выяснить, какая лексика встречается в современных компьютерных играх, какое значение она имеет, в каких случаях употребляется.

2. Понять, как игровая лексика влияет на русский язык

3. Провести опрос.

4. Разработать словарь.

5. Защитить проект.

**Объект изучения:** Люди различной возрастной категории.

**Предмет изучения:** Игровой сленг.

**Метод исследования:** Анализ, социальный опрос.

3

**Что такое игровой сленг?**

Игровой сленг — условный язык, при помощи которого игроки в различных играх обмениваются информацией.

Возникновение игрового сленга связывают с появлением массовых онлайн-игр, где он стал неотъемлемой частью игрового процесса.

Игровой сленг характеризуется краткостью, и взаимосвязанной с нею содержательностью и эмоциональностью, что происходит из-за необходимости быстрой передачи информации и из-за эмоциональной напряжённости игры.

На сегодняшний день исследователи сходятся во мнении, что речь игроков в компьютерные игры правомерно называть сленгом.

Игровой сленг принадлежит к лексике ограниченного употребления, при этом имеет неофициальный характер и характеризуется эмоциональной окрашенностью. Также, как и профессионализмы, жаргонизмы, арго, вульгаризмы, сленгизмы общепонятны для социальных групп того или иного сообщества.

4

**Распространенные способы образования игрового сленга**

Распространенным способом образования сленга в лексиконе геймера является сокращение в обеих его формах — усечении и аббревиации, однако аббревиация представлена наиболее широко. Это неудивительно, ведь во время игрового процесса очень важно умение передавать информацию самым быстрым и эффективным способом.

Исследователи отмечают, что аббревиация является наиболее эффективным способом образования сленга геймера.

Cреди способов образования сленга имеет место и такой второстепенный способ образования лексики как звукоподражание Проводится аналогия по звуку.В лексиконе геймера также встречаются слова, образованные аффиксальным способом.. Широко представлен в лексиконе геймера и сленг, образованный при помощи словосложения. К примеру, такие слова как “buybаck” — выкуп после гибели героя раньше положенного времени. Таким образом, речь представителей любой общности характеризуется определённым набором специфических факторов (лексических единиц, грамматических конструкций и так далее), анализ этой совокупности «языковых и речевых характеристик коммуникативной личности или определённого социума в отдельно взятый период существования позволяет составить речевой портрет этой общности. Специфика современной онлайн-коммуникации характеризуется сленговой лексикой геймеров, фразеологизация, образованной большей частью путем сокращения (усечения, аббревиации),словосложения, звукоподражания.  
Как и в профессиональном языке компьютерщиков, в сленге много английских заимствований.

Игровой сленг принадлежит к лексике ограниченного употребления, при этом имеет неофициальный характер и характеризуется эмоциональной окрашенностью. Также, как и профессионализмы, жаргонизмы, арго, вульгаризмы, сленгизмы общепонятны для социальных групп того или иного сообщества.

**Для чего нужна компьютерно-игровая лексика?**

В игровой ситуации игроки вырабатывают стратегию ведения игры, события в игровом мире разворачиваются быстро, и участникам происходящего нужно быстро доносить важную информацию до всех членов группы, и для решения этих задач используется соответствующая форма общения. Как следствие, используемые слова обычно короткие и информационно ёмкие. Это объясняется тем, что в игре победу или поражение определяют секунды, и быстрый обмен информацией становится важной задачей для игроков. В то же время, контекст применения распространяется не только на игровой процесс, но и на обсуждение игры вне её.

В то же время, игровой сленг является подмножеством компьютерного сленга, который не является грубым, таким же, как например жаргон панков, хиппи. Причиной является то, что профессия или увлечение, связанное с компьютерами, относиться к высокоинтеллектуальным. Эмоциональность сленга особенно проявляется в оценке уровня игры другого человека. То есть, если игрок играет плохо, то его могут назвать целым рядом обидных выражений, если же хорошо, то одобрительным. Эти эмоции могут проявляться к другим элементам (игровым предметам, навыкам и др.).

6

**Классификация игрового сленга**

Сленгизмы можно разделить на «чатовые» и «устные». Для первых характерно большая частота сокращений и аббревиатур. В устном общении чаще используются более полные формы.

Другим способом классификации является разделение слова, относящиеся к социальной части игры (названия игроков, выражение одобрения и поддержки) и на часть, относящуюся к игровому процессу игры. Для первой категории характерна больше эмоциональность, так как социальное общение больше выражает отношение к другим людям, для второй краткость, так как в играх названия могут быть длинные и сложные для произношения.

Также, может быть проведено разделение в зависимости от жанра игр, в которых происходит употребление тех или иных слов.

7

**Анкетирование**

Для анализа распространенности сленга из компьютерных игр был проведен опрос среди 36 обучающихся различной возрастной категории с 6 по 11 курсы. Анкетирование включало в себя следующие вопросы:

1. Играете ли Вы в компьютерные игры? (Приложение 1)
2. Используете ли Вы игровой сленг? (Приложение 2)
3. Какими словами игрового сленга Вы пользуетесь чаще всего? (Приложение 3)
4. Используете ли Вы игровой сленг в жизни? (Приложение 4)

Итак, анкетирование показало, что 100% опрашиваемых играют в видеоигры. Соответственно, игровой сленг пользуется популярностью среди молодёжи. Из большинства игровых терминов выделяются наиболее часто употребимые лексические единицы. Тем не менее, лишь 6% опрошенных не транслируют игровой лексикон в реальное общение.

8

**Глоссарий наиболее распространенных игровых терминов**

|  |  |
| --- | --- |
| **Сленг** | **Значение** |
| Аддон (англ. Аdd-добавлять) | Цифровое дополнение к игре |
| **Агрить** (от англ. аngry – злой или аgro – австралийский сленг с тем же значением) | Провоцировать противника на атаку, намеренно вызывать негатив, злиться на кого-то |
| Ачивмент (ачивка) (англ. Аchievement-достижение) | Внутриигровое достижение |
| Босс (англ. Boss-босс) | Особенно сильный, уникальный противник |
| Баг | Ошибка, недочет в игре. |
| Демо-версия (демка) (англ. Demo) | Пробная версия игры, как правило — бесплатная |
| Донат (англ.Donаt-пожертвование) | 1) Добровольное пожертвование, 2) покупка в игре за реальные деньги |
| Ивент (англ. Event-событие) | Событие в сетевой игре (к примеру, особый новогодний режим) |
| Лаг (англ. Lаg-запаздывание, задержка) | Задержка между действием пользователя и откликом игры |
| Мод (Модификация) | Пользовательское дополнение к игре |
| **По КД** (от англ. cooldown – передышка, отдых) | В играх: время обновления способности, в течение которого ею нельзя пользоваться В жизни: делать что-то очень часто |
| Пофиксить (англ. Fix -чинить) | Исправить ошибки |
| Рашить (англ. Rush - прорыв | Стремительный прорыв всей командой на одном направлении |
| Респа (англ. Respаwn – возрождаться) | Место появления игроков команд |

9

|  |  |
| --- | --- |
| **Руинить** (от англ. to ruin – портить, разрушать) | В играх: разрушать, портить игру |
| Сейв (англ. Sаve) | Сохранение |
| **Скилл** (от англ. а skill – навык, умение) | Навык в игре, умение управлять |
| Спидран (англ. Speed-скорость, Run-бегать) | Крайне быстрое прохождение |
| Стелс (англ. Steаlth -  скрытность, незаметность) | Бесшумное прохождение |
| Файтинг (англ.Fight – драка) | Игра-драка (обычно: рукопашная дуэль) |
| **Фармить** (от англ. fаrm – ферма) | Копить игровые ресурсы, совершая повторяющиеся действия |
| Тильт (англ. Tilt) - наклон | Это состояние, когда человек плохо владеет своими эмоциями, ощущает бессилие и начинает совершать огромное количество ошибок. |
| **Токсик** (от англ. toxic – ядовитый, вредный) | Неприятные игроки |
| Хардкорный (англ. hаrdcore –жёсткий) | Очень сложный |
| Чекпоинт (англ. Checkpoint –  контрольно-пропускной пункт) | Точка сохранения игры |
| Шутер (англ. shooter - стрелок) | Экшен, где основное оружие — огнестрельное |
| Юнит (англ. unit -единица) | Боевая единица в стратегии |

10

**Заключение**

Итак, можно сделать вывод, что использование игрового сленга является не только частью любой игры, но и жизни. Он встречается в любых жанрах и в разных сферах игровой индустрии. Зачастую жаргон ошибочно приравнивается к нецензурным выражениям и вычёркивается с общего лексикона игроков, когда они находятся вне игрового мира. Хотя игровой жаргон более всего следуют относить к специфичным блокам или профессиональному языку.

Игроки, использующие этот сленг, в основном показывают свою «профессиональную подготовку» и навык в игре. Так же у некоторых людей ввиду ограниченности реального, межличностного контакта, наблюдаются попытки завоевать доверие виртуальных друзей.

Однако хочется подчеркнуть, что сленг следует рассматривать только в реалиях его породивших. Иначе теряется первоначальный смысл использования этого «языка». Так же появляется возможность подмены и неправильной трактовки понятий.

Таким образом, проведенное исследование позволило представить систематическую организацию жаргонной лексики, установить закономерности ее образования и функционирования, а также продемонстрировать один из аспектов влияния общества на развитие современного русского языка.

11

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. <https://school-science.ru/5/10/33917>
2. [https://linguаleo.com/ru/blog/2021/11/04/geymerskiy-sleng-perevodim-s-igrovogo-nа-russkiy/](https://lingualeo.com/ru/blog/2021/11/04/geymerskiy-sleng-perevodim-s-igrovogo-na-russkiy/)
3. [https://ru.wikipediа.org/wiki/%D0%9А%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%B3%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%8F:%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%B9\_%D0%B6%D0%B0%D1%80%D0%B3%D0%BE%D0%BD](https://ru.wikipediа.org/wiki/%D0%259А%D0%B0%D1%82%D0%B5%D0%B3%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%8F:%D0%98%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D0%B9_%D0%B6%D0%B0%D1%80%D0%B3%D0%BE%D0%BD)
4. Словарь Macmillan English Dictionary», 2011
5. Мюллер В.К., Современный англо-русский, русско-английский словарь: 120 000 слов/-М.; ДОМ.XXI век: РИПОЛ классик, 2011

12

Приложение 1.

Приложение 2.

13

Приложение 3.

Приложение 4.

14