

**«БЕЛГОРОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ  
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
( Н И У « Б е л Г У » )**

**ИНСТИТУТ МЕЖКУЛЬТУРНОЙ КОММУНИКАЦИИ И  
МЕЖДУНАРОДНЫХ ОТНОШЕНИЙ**

**Кафедра английской филологии и межкультурной коммуникации**

**ВЛИЯНИЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НА ПОПОЛНЕНИЕ  
СЛОВАРНОГО ЗАПАСА ПО АНГЛИЙСКОМУ ЯЗЫКУ**

**Выпускная квалификационная работа**

обучающегося по направлению подготовки 45.03.03 «Фундаментальная и  
прикладная лингвистика» очной формы обучения,  
группы 04001322

Асяниной Юлии Максимовны

Научный руководитель:  
доктор филологических наук,  
профессор кафедры английской  
филологии и межкультурной  
коммуникации, доцент  
Куприева И.А.

**БЕЛГОРОД 2017**

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>Введение .....</b>	<b>Ошибка! Закладка не определена.</b>
<b>Глава I. Теоретические основания исследования языка геймеров .....</b>	<b>6</b>
1.1 Влияние развития IT - технологий на лексический пласт языка .....	6
1.2 Жанры компьютерных игр .....	12
1.2.1 Генезис исследования лексики в компьютерных играх .....	15
1.3 Геймерский сленг .....	17
Выводы по главе I .....	21
<b>Глава II. Лексико-семантические особенности компьютерных игр .....</b>	<b>24</b>
2.1 Языковые особенности геймерского сленга .....	24
2.2 Интерпретация результатов опроса о пополнении лексического состава языка посредством компьютерных игр .....	33
2.3 Интерпретация результатов опроса о благоприятном воздействии компьютерных игр .....	39
Выводы по главе II .....	47
<b>Заключение .....</b>	<b>49</b>
<b>Список используемой литературы .....</b>	<b>51</b>
<b>Приложение .....</b>	<b>54</b>

## Введение

Появления компьютера, как вычислительной машины ждали очень долго представители самых различных сфер, больше всех этого ждали ученые. Рано начали появляться оптимистичные прогнозы, многим из которых не суждено было оправдаться.

Сперва компьютер рассматривался как инструмент в помощь ученому, который в дальнейшем расширит его интеллектуальные возможности. Информационные технологии и компьютеры в своем распространении сильно превзошли самые смелые ожидания. Однако обещанный всеми цифровой век так и не наступил, но несмотря на это компьютер стал для многих пользователей рабочим инструментом, посредником в процессе коммуникации и гидом в виртуальной реальности.

Так сформировалось исторически, что более передовые технологии работы с получаемой информацией, получали наибольшее развитие в тех странах, где этому служили подспорьем положительные политические, социальные и экономические условия.

Передовиком компьютеризации во всем мире стали Соединенные Штаты Америки, которые и доставили в невербальную по своей сути технологию английский язык. Неопровержимым фактическим доказательством является то, что на уровне машины общение осуществляется в формах символического языка (машинные коды), который не отличает близость к естественному языку вообще. Несмотря на это, английский язык стал одним из факторов, влияющих на пользователей информационных технологий во всем мире (Кондратюкова, 2011). Еще раз сделаем акцент, что близость английского языка и компьютеризации обоснована исключительно экстралингвистическими факторами, хотя совершенно любому начинающему пользователю компьютера может показаться, что английский - родной язык компьютера.

**Актуальность** данной темы обуславливается тем, что сегодня компьютер стал неотъемлемой частью нашей жизни. А самообразование в английском языке становится актуальным, так как английский язык используется представителями многих профессий.

Бытует мнение, что компьютерные игры влияют на расширение словарного запаса по английскому языку.

Вероятно, каждый человек хотя бы раз играл в компьютерные игры. На сегодняшний день существует огромное количество online игр или игр, имеющих сетевой режим. Например, всем известные **World of Warcraft, Lineage, League of Legend, DOTA 2**. Где игроки могут свободно общаться с помощью текстового и голосового чатов.

Важным для исследования является то, что сервера данных игр располагаются как в России, так и в других регионах. Официальные сервера игр обычно находятся в Европе и Америки, а это тем самым дает огромную возможность для людей, которые этим увлекаются, общаться и параллельно развивать свои знания по английскому языку, а именно пополнять свой лексический запас.

Online - игра (от англ. online - на линии, на связи) - компьютерная игра, использующая постоянное соединение с Интернетом. Именно этот тип игр хорошо подходит для практики (Варашкевич, 2009: 159).

Из сказанного становится очевидным, что играя с носителем языка, у пользователя появляется большой стимул для изучения данного языка. Ведь для того, чтобы понять говорящего нужно иметь хотя бы минимальный уровень знания языка.

**Объектом исследования** является лексика, полученная из компьютерных игр. И эта лексика как на русском, так и на английском языках стала переходить в разряд общеупотребительной.

**Предметом** исследования являются компьютерные игры, на базе которых проводилась данная исследовательская работа.

**Материалом для исследования послужили** единицы компьютерной лексики, содержащиеся в компьютерных играх различных жанров (на русском и английском языках), в речи носителей русского компьютерного подязыка, а также в словарях терминологической и жаргонной лексики.

**Цель данного исследования** заключается в том, чтобы выяснить каково влияние компьютерных игр на самостоятельное изучение английского языка и пополнение словарного запаса по данному языку.

Для достижения вышеуказанной цели нам необходимо решить следующие **задачи**:

1. провести поиск материала по данной теме;
2. подвергнуть анализу содержание английской речи в компьютерных играх;
3. исследовать жанры игр, их особенности и содержание;
4. исследовать пополнение лексического состава языка посредством компьютерных игр;
5. резюмировать данное исследование и описать результаты.

При написании выпускной квалификационной работы были использованы следующие **методы исследования**: анализ словарных дефиниций, контекстуальный анализ, интервьюирование.

**Структура** выпускной квалификационной работы определена задачами исследования.

Выпускная работа **состоит из** введения, двух глав, заключения, списка используемых источников.

## **Глава I. Теоретические основания исследования языка геймеров**

### **1.1 Влияние развития IT - технологий на лексический пласт языка**

Язык - это явление общественное, которое реагирует на любые изменения происходящие в обществе. Важным является то, каким образом язык и общество связаны между собой, как социальные факторы, оказывают воздействие на язык.

Язык - это чрезвычайно сложное и неоднозначное явление. Он непостоянен и изменчив. На данный момент языковая обстановка в нашей стране такова, что большинство изменений в языке связано непосредственно с изменениями в обществе (Маслов, 2010: 327).

Язык - это общественное явление и он не может существовать самостоятельно. Фердинанд де Соссюр писал, что « Язык никогда не существует вне общества, ибо язык - это семиологическое явление. Его социальная природа - одно из его внутренних свойств» (Фердинанд де Соссюр, 2011: 59).

Язык всегда был незыблемо связан с социумом. Он возникает тогда, когда у людей возникает потребность общаться между собой. Общество развивается, и, тем самым, усложняется. Формы общественной жизни претерпевают изменения, и они становятся многограннее, происходит формирование сознания у человека и в итоге, формы общения тоже становятся наиболее сложными.

Из-за того, что язык и социум связаны, между собой, то все социальные, экономические и культурные изменения, которые происходят в обществе, оказывают влияние на язык. Так как язык меняется, происходит выделение территориальных и социальных диалектов, литературного языка и других форм реализации общенародного языка. Эти все формы никак не схожи в разные исторические периоды становления человеческого общества и в разных определенных социально-исторических условиях существования того или другого языка. Различны также и отношения между ними, их функции, их внутренняя структура (Беляева, 2008).

Из всего вышеупомянутого четко видно, что язык не самостоятелен и зависим от общества. На него способны повлиять самые различные социальные факторы: политические, исторические, экономические, культурные и многие другие. Прежде всего преобразования претерпевает лексика, потому что именно она является максимально более восприимчивым уровнем языка.

Наперекор распространенному мнению, сегодняшнее поколение не становится безграмотным или же отчужденным, а изменения, которые происходят с языком, наоборот ведут к его совершенствованию, а никак не к деградации.

Главный спор в лингвистике 20-го столетия - это спор между формалистами и функционалистами. Суть спора состоит в том, что является важным в языке - конструкция языка, его статические характеристики, или же значимы функции языка, язык как инструмент, а структура языка подстраивается под ту или другую функцию языка. Появившись, информационная эра продемонстрировала, что функционалисты побеждают в этом споре. Все крупные языки находящиеся в сети интернет сильно изменились (Маслов, 2010).

По количеству страниц в сети интернет на различных языках проводились статистические исследования. Бесспорно, что английский язык находится на первом месте, однако, наиболее интересным является то, что русский язык стоит на втором (делит второе место с немецким). Сравнив место русского языка в интернете с общемировым местом по числу говорящих, то в офлайне русский язык стоит на 6 - 7 месте, что означает, что в сети интернет он употребляется гораздо активнее и продуктивнее.

На сегодняшний день можно увидеть, как язык изменяется под воздействием внешних коммуникативных условий. Если ранее лингвисты не проявляли интерес, отчего в языке происходят изменения, то сейчас конкретно этот вопрос тревожит ученых, и теперь они готовы изучать взаимосвязь между внешними изменениями и изменениями в языке.

За тысячелетнюю историю общество сформировало две модели языка - письменную и устную.

Устная - первичная, она возникла первой, с ее поддержкою координировались совместные работы. И на данный момент существуют языки, в которых отсутствует письменность, но есть и прецеденты, когда языки возникают сразу с письменностью. Главное различие заключается в том, что устную речь мы воспринимаем на слух, а письменную - визуально. Прошло то время, когда мы царапали перьями по бумаге, сейчас же мы нажимаем клавиши компьютера или гаджета (Бондалетов, 2013).

Второе отличие состоит в функции потребления. Устная речь употребляется для диалога, для общения. Письменная же речь изначально создавалась для сохранения и перенесения информации через время и пространство. Усовершенствование техники привело к тому, что устная речь может свободно переноситься через пространство благодаря телефону, а через время благодаря аудиозаписям.

Существует еще одно главное отличие письменной речи от устной. Отличие таково, что письменная речь существует в большей степени в форме монолога.

В сети интернет же мы разговариваем между собой, следовательно, происходит диалог, но мы разговариваем в письменной форме. С точки зрения структурных характеристик все общение в сети интернет - это устная речь. Лексика устной и письменной речи отличается друг от друга. В устной речи в русском языке мы никак не используем деепричастия и причастия, это уже атрибуты письменной речи. Вследствие чего мы видим, что в сети интернет мы тоже не употребляем причастия и деепричастия.

Начал изменяться язык, возникла некая гибридная форма речи, письменной речи в ее традиционной форме оказалось мало для полноценного общения. Голосовые характеристики отсутствуют, прежде всего отсутствует интонация. Разными движениями, мимикой, жестами, позами сопровождается устная речь - все это очень значимо для того, с кем ведется



беседа. Но в интернете этого нет. Некоторые полагают, что под влиянием интернета язык портится, однако на самом деле, язык приспособливается.

Одна из форм адаптации языка - смайлики. Чем они хороши? Прежде всего, это универсальное средство общения, вошедшее во все языки мира. В наше время, не обладая знанием какого либо языка, спокойно можно уловить смысл беседы лишь только по смайлам. Вторым преимуществом является то, что они довольно многофункциональны - профессор Скотт Фалмер в 1982 году ввел смайлик как символ шуточки или драмы, в устной речи функцию обозначения которой выполняет интонация. При личном устном общении собеседнику мы можем сказать - *«отлично»*, но интонация может перевоплотить эту фразу как в похвалу, так и в ироническое осуждение (Беляева, 2008).

Смайлы взяли на себя функцию знаков препинания, ими допустимо заменять точки или восклицательные знаки. Смайлики практически стали выполнять функцию реплик. Самое интересное то, что если происходит общение в интернете и мы в конце предложения ставим, к примеру, точку, то это слишком холодно и очень официально, некоторые собеседники могут истолковать это неправильно и вследствие чего даже обидеться, а наличие смайла нейтрально всегда. Иными словами, обычные знаки препинания письменной речи сами становятся эмоционально маркированными.

В мире происходит экспансия письменной речи, применяемая для межличностного общения. Для людей, кто моложе 30, это уже привычно - вести беседу в сети интернет, находясь в кафе. Возникает интересный результат - как бы формально становится больше письменной речи, однако на самом деле она устная, со всеми ее своеобразными свойствами.

Благодаря новейшим сетевым инструментам мы стали вовлечены в безграничное глобальное общение, и это уже нашло свое отражение в языке (Трубенко, 2006).

В русском языке можно проследить, как с выходом в свет сотовых телефонов стало распространено прощание *«до связи»*. Прежде это было

специфичное прощание у связистов. В русском языке, да и практически во всех языках мира, прощание обозначает «до следующего зрительного контакта» - *do встречи, see you later, auf Wiedersehen*. В данный момент важнее же абстрактный контакт, прежде всего, при помощи всевозможных гаджетов. Другая форма прощания, которая стала популярна не так давно - «на связи», в данной форме опущен глагол «остаюсь». Обозначает это, что мы вовсе не расстаемся, что мы в любой момент доступны для общения.

Но возникает проблема - общаться стали на много больше, мы постоянно находимся в непрерывном общении, но за последние 20 лет общество не так сильно изменилось. Нет как такового обилия информации, для того, чтобы непрерывно поддерживать общение, интенсивность которого лишь увеличивается, чему содействуют инновационные технологии.

В качестве коммуникативной поддержки в блогосфере было выработано определенное суммарное число реплик («выпей йаду», «убей себя ап стену», «ржу нимагу», «аффоржжот») для употребления в комментариях. Это такая своеобразная форма «речевого клише» - конкретного ничего не сказал, но зато активно поучаствовал в общении, высказал свою оценку, продемонстрировал свое отношение. Социальные сети создали модель без неправильностей и сниженных элементов речи - это кнопка «лайк». Это такой способ малосодержательной реакции, который оказывает поддержку общению. Еще одна клавиша - «перепост» («поделиться», «share»). Имеется огромное количество страниц, где авторы ничего сами не пишут, но при помощи перепостов они активно участвуют в массовой беседе (Шейгал, 2011).

Собственно все это дает возможность нам оставаться в этом сумасшедшем и хаотичном мире сетевого общения. Из-за этого изменяется само понятие текста. Текст уже перестает быть важным и главным речевым жанром, у него размываются границы, можно даже говорить о преодолении текста.

В наши дни основным жанром становится комментарий, а точнее - *коммент*. Если ранее мы имели дело с романом, то у него всегда было начало, середина и конец. Сейчас же можно увидеть, когда автор выкладывает роман в сеть по главам и получает содержательные комментарии (*пример этому автор - Стивен Кинг*). И если вдруг они произвели на него впечатление или заметили ошибку в романе, то автор может их учесть, и в дальнейшем в бумажном виде роман появится уже с учетом всех комментариев, которые были в сети. Это не новая практика конечно, читатели и раньше влияли на авторов, например, *Артур Конан Дойл*. Его заставили воскресить уже погибшего Шерлока Холмса. Более заметнее эти изменения можно увидеть в статьях газет или журналов. Статьи теперь состоят из различных комментариев, всевозможных дополнений и уточнений самих читателей, которые в корне могут изменить весь смысл статьи.

Обороты преобразования речи будут только нарастать все больше и больше. За 20 лет русский язык прошел довольно великий путь по изменению лексики и речевого этикета. Гаджеты решительно заменили наш язык, да и в целом все языки мира. Коммуникативная революция уже состоялась.

## 1.2 Жанры компьютерных игр

Интерес к видео - играм с целью пополнения лексического состава языка был впервые сформирован в 1980-м году, когда были так называемые развивающие игры. Однако многие отзывались негативно в отношении игр, так как считалось, что игры влияют на игроков в пагубную сторону.

В XX веках игровая индустрия процветала, но рыночная ситуация изменилась. Игровые компании стали делать акцент на производстве

развлекательных игр, так как они обнаружили, что именно на этих играх есть возможность хорошо зарабатывать.

Компьютерные игры стали обретать популярность в последнее время и сегодня интерес в использовании таких игр с целью пополнения своего словарного запаса по иностранному языку стал актуален.

Они несут в себе немалое нравственное начало, так как делают овладение иностранным языком увлекательным, креативным и коллективным (Кавтарадзе, 2001).

Рассмотрим наиболее рекуррентные жанры компьютерных игр:

**3D-шутер** ибо иными словами «бродилки-стрелялки». Существуют шутеры от первого лица, а так же от третьего. **В шутерах от первого лица**, играющий воспринимает происходящее глазами героя (*англ. First person look*).

Примеры игр: *Call of Duty, Battlefield, Doom, Far Cry*. Данные игры ознакамливают игроков с лексикой на тему "Война и вооружение".

**В шутерах от третьего лица** игрок видит персонажа со стороны с фиксированной или произвольной точки зрения (*англ. Third person look*).

Примеры шутеров от третьего лица: *Tomb, Raider, Max, Payne, MDK*. Эти игры погружают игроков во всю атмосферу происходящего и заставляют следить за сюжетом игры. Лексика в этих играх очень разнообразная. Из этого следует, что без знания английского языка понять суть игры просто невозможно (Шлимович, 2015).

**Тактический шутер.** Обычно воссоздаётся деятельность отрядов-взаимодействий между бойцами, выбор направления атаки, подбор команды и собственно говоря её вооружения. В одиночном режиме эти возможности реализуются ботами, в сетевом - через взаимодействие живых игроков.

Примеры игр: *Battlefield, Counter-Strike, Overwatch, World of Tanks*. Взаимодействие с игроками в этих играх происходит посредством чата для выстраивания плана на победу, а так же сигналами, которые будут помогать

своим союзникам. Компьютерные игры данного жанра хороши тем, что у юзеров имеется возможность развить свои коммуникативные навыки.

**Приключения, адвенчуры** (англ. *Adventure*) или **квесты** (англ. *Quest*). Игра - повествование в которой управляемый игроком герой продвигается по сюжету и взаимодействует с игровым миром посредством применения предметов, общения с другими персонажами и решения логических задач.

Вот примеры игр данного жанра: *Шерлок Холмс*, *Syberia*. В этих играх большое количество диалогов, на них построена вся игра. Тем самым это развивает память.

**ММОРПГ** или **Массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра** (англ. *Massively multiplayer online role-playing game*, *MMORPG*) - компьютерная игра, в которой жанр ролевых игр совмещается с жанром массовых онлайн-игр. MMORPG основной чертой жанра является взаимодействие большого числа игроков в рамках виртуального мира (Шлимович, 2015).

Вот примеры таких игр: *World of Warcraft*, *Guild wars 2*, *Lineage II*. Общение в этих играх происходит посредством чата или голосовыми сообщениями. Так как в играх данного жанра многонациональные игроки, то это тем самым развивает коммуникативные навыки, развивает нашу память.

Также существуют различные мини-игры в которых нужно выполнять задания, непосредственно направленные на запоминание слов, составление фраз и тому подобное. Подходят для начинающих, направлены на усвоение элементарных знаний и формирование простых навыков: разучивание алфавита, запоминание слов, построение простых фраз.

В интернете без труда можно найти десятки бесплатных игр для изучения английского. В основном, это различные словарные игры, где нужно угадывать слова, запоминать их, собирать из букв.

Например, игра Hangman - компьютерная версия одноименной игры. Правила просты: угадайте слово буква за буквой, как в «Поле чудес». С каждой ошибкой появляется элемент висельницы и человечка. Если не

угадаете - человечку не поздоровится. Такие игры называются **Браузерными (Browser's) жанра Обучение (Education)** (Кавтарадзе, 2001).

Однако на сегодняшний момент возникает большое количество смешанных жанров, когда в пределах одной и той же игры от игрока требуется выполнять задачи разного типа, например в «**Экшн**» (**Action**) могут быть включены мини-игры в жанрах «**Аркады**» (**Arcade**) или «**Квеста**» (**Quest**).

Бывает, когда игроку дается возможность выбрать самому тип прохождения игры. Например, некоторые *RPG*.

**RPG (Role-Playing Game)** - ролевая компьютерная игра. В ролевой игре геймер управляет одним персонажем или целой группой персонажей.

Ролевые игры допускают как спокойное прохождение игры, так и буйное, агрессивное прохождение видео - игры с уничтожением врагов с помощью оружия, из чего следует, что одна и та же игра может выступать в качестве «стрелялки» или «ролевой игры» с развитой социальной составляющей.

### 1.2.1 Генезис исследования лексики в компьютерных играх

Процент содержания английской речи в оригиналах равен 100%, следует отметить, что не так много людей играют в оригиналы действительно сложных игр с глубоким сюжетом и огромным количеством диалогов. Но погонять, например, в *Need for speed* может каждый, всего лишь на первые пару раз вооружившись словарем или онлайн-переводчиком (Пичкур, 2013).

В ходе исследования мы столкнулись с таким термином как «языковая локализация».

Языковая локализация (от лат. locus - место) - это перевод и культурная адаптация продукта к особенностям определенной страны, региона или группы населения. Причем под «продуктом» понимается любой товар или услуга. Локализация представляет собой вторую фазу в рамках общего процесса интернационализации и локализации. Она предусматривает также всестороннее изучение целевой культуры, необходимое для правильной адаптации продукта к потребностям отдельных рынков.

Зачастую, процесс локализации сводится к переводу и культурной адаптации программного обеспечения, видео - игр или веб - сайтов.

Локализация - частичный или полный перевод российским разработчиком игры зарубежного издательства.

Издательства зарубежных игр разделяют локализацию на 2 типа: полную и частичную.

Полная локализация - переведено все: игровое меню, сюжетные диалоги и видео ролики.

Частичная локализация - переведено только меню и присутствуют русские субтитры (Варашкевич, 2009).

Полная локализация игр таких жанров как **RPG (Полевая)**, **Strategy (Стратегия)** большая редкость в игровой индустрии, и причин тому достаточно. Самая главная причина, пожалуй, это то, что времени на локализацию выделяют намного меньше, чем на озвучку оригинала. От этого страдает качество. Тем не менее даже при наличии времени, качество оригинала превосходит в разы качество локализации. В таких жанрах, как правило, переведено меню и вставлены субтитры, оставлены все диалоги сцены и видео фрагменты на языке оригинала.

Из этого можно сделать вывод, что эти игры расширяют словарный запас, так как, слушая английскую речь и читая субтитры, волей не волей,

запоминаешь значения тех или иных слов. Они учат пассивно и не навязчиво воспринимать английскую речь на слух. Например, серия игр *Mass Effect*.

В играх такого жанра как **Arcade (Аркады)**, **Sport (Спортивные)**, **Logic (Логические)** предоставляется почти полный перевод, разработчикам остается перевести не много сцен и диалогов, если таковые имеются. Игры этих жанров либо полностью переведены, либо на оригинальном языке. А так как локализация таких игр запаздывает по сравнению с выходом оригинала, то большинство геймеров начинают играть в оригинал. Соответственно это вынуждают игрока полистать словарь или посмотреть значения каких-то слов или фраз, что опять же ведет к расширению словарного запаса. Примеры таких игр: *Need for speed*, *Topspin 4* (Варашкевич, 2009).

С играми жанра **MMORPG (Массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра)** происходит тоже самое, либо полный перевод, либо никакого. В этих играх к примеру, *Guilds Wars* большое количество русскоязычных игроков, но львиную долю составляют англоговорящие.

Именно этот тип игр вынуждает, призывает, стимулирует активно пополнять словарный запас, учить грамматику и лексику, ведь общение с другими игроками - залог успеха в жанре этих игр.

### 1.3 Геймерский сленг

В начале XXI века в эпоху глобализации и общедоступности информации языковые контакты становятся все более обширными. Масштабные изменения во всех сферах общественной жизни человека влекут за собою серьезные изменения и в языке по всему миру (Ворон, 2011).

Формируются

новых лексических, грамматических и фразеологических



единиц. Особенно остро данные процессы проявляются в молодежной сфере, в которой любые изменения происходят наиболее полно и стремительно.

Потребность молодого поколения в самовыражении проявляется в первую очередь через речь. Слово это то, что принадлежит только им, это их оружие. Через него они выражают свое стре

независимости и оригинальности. Как и любое мощное изобретение, компьютер породил целый пласт новой терминологии. Массовое распространение новых компьютерных и информационных технологий выходит далеко за рамки просто технического прогресса, затрагивает существенные стороны человека и, прежде всего, его качества как языковой личности.

Из всего вышесказанного, мы можем говорить о возникновении компьютерного сленга.

Сленг (от англ. slang; s(sub) - приставка, указывающая на второстепенность, непервоочерёдность; lang (language) - язык, речь.) - набор особых слов или новых значений уже существующих слов, употребляемых в различных человеческих объединениях (профессиональных, социальных, возрастных группах) (Ворон, 2011).

Термин «сленг» появился в русском языке не так давно. Проникновение этого слова в русский язык, как подчёркивают исследователи этого явления, было связано с изучением англоязычных культур. Первоначально сленгом называлась исключительно иноязычные слова, но в дальнейшем сфера употребления этого слова была расширена.

В «Словаре лингвистических терминов» О.С.Ахмановой даны два определения термина «сленг»:

1. Разговорный вариант профессиональной речи;
2. Элементы разговорного варианта той или другой профессиональной, или социальной группы, которые, проникая в литературный язык или вообще в речь людей, не имеющих прямого отношения к данной

группе лиц, приобретают в этих разновидностях языка особую эмоционально - экспрессивную окраску (Ахманова, 2007).

Геймерский сленг - сленг, используемый в среде геймеров (компьютерных игроков). Само слово «геймер» является примером геймерского сленга.

В последнее время произошло повальное увлечение молодежи компьютерными играми. Это послужило мощным толчком для возникновения новых слов. Появились различные слова для тех или иных понятий, к ним относятся *аркада*, *бродилка*, *босс* (в значении *самый главный враг в игре*), *думер* (человек играющий в игру 'DOOM'), *квакать* (играть в игру 'Quake').

Необходимо также отметить тот факт, что большинство непрофессиональных пользователей не владеют достаточным уровнем английского языка. Но, так или иначе, им все равно приходится пользоваться новой английской терминологией, и зачастую, происходит неправильное прочтение английского слова, и возникающие, таким образом, слова порой прочно оседают в их словарных запасах. Так, например, от неправильного прочтения сообщения *NO CARRIER* в сленге появилось выражение *НО КАРЬЕР*, причем, то и другое означает отсутствие соединения при связи по модему.

Существует несколько основных способов образования геймерского сленга:

- калька;
- полукалька (заимствование основы);
- ассоциативная замена понятий.

Калька - этот способ включает в себя заимствования, грамматически не освоенные русским языком. Слово заимствуется из иностранного языка целиком, оставляя иноязычное произношение, значение и транслитерированное написание. Каждый звук в заимствованном слове замещается звуком в русском языке в соответствии с его фонетическими

законами. Такие слова соответствуют всем нормам литературного английского языка (Добродомов, 2009: 89).

Полукалька - этот способ включает заимствования, грамматически освоенные русским языком. Заимствованное слово, подгоняется не только под нормы фонетики, но и русской грамматики, подчиняясь ее правилам. К первоначальной английской основе прибавляются словообразовательные модели русского языка.

Ассоциативная замена понятий. Не всегда игроки используют слова, заимствованные из английского языка. Иногда происходит замена понятий русскоязычными жаргонизмами, имеющими ассоциативную смысловую связь в русском языке (Бортничук, 2010: 354).

Сетевой текст строится по законам внутренней речи, использующей особую знаковую систему, которая основана на сокращении, усечении и кодировке привычного языка.

Помимо усечений, геймеры используют такой способ словообразования как словослияние (Бортничук, 2010: 354).

Вследствие всего этого, пользователи компьютеров заговорили на придуманном ими же самими языке.

Выводы по главе I

В данной главе была рассмотрена общая характеристика компьютерной лексики и жанры компьютерных игр. Данное изучение позволило сделать ряд выводов:

1. Изменение речи происходит со временем все больше и больше. За последние 20 лет русский язык прошел немалый путь по преобразованию лексики. Новые девайсы решительно заменили наш язык, да и в целом все языки мира.
2. Наиболее рекуррентными жанрами игр являются такие игры как: **3D-шутер** ибо иными словами «бродилки-стрелялки». Существуют шутеры от первого лица, а так же от третьего. Примеры шутеров от первого лица: *Call of Duty, Battlefield, Doom, Far Cry*. Данные игры ознакамливают игроков с лексикой на тему "Война и вооружение". Примеры шутеров от третьего лица: *Tomb, Raider, Max, Payne, MDK*. Эти игры погружают игроков во всю атмосферу происходящего и заставляют следить за сюжетом игры. Лексика в этих играх очень разнообразная. **Тактический шутер.** Обычно воссоздаётся деятельность отрядов - взаимодействий между бойцами, выбор направления атаки, подбор команды и собственно говоря её вооружения. В одиночном режиме эти возможности реализуются ботами, в сетевом через взаимодействие живых игроков. Примеры игр: *Battlefield, Counter-Strike, Overwatch, World of Tanks*. Компьютерных игры данного жанра хороши тем, что у юзеров имеется возможность развить свои коммуникативные навыки. **Приключения, адвенчуры** (англ. *Adventure*) или **квесты** (англ. *Quest*). Игра - повествование в которой управляемый игроком герой продвигается по сюжету и взаимодействует с игровым миром посредством применения предметов, общения с другими персонажами и решения логических задач. Примеры игр данного жанра: *Шерлок Холмс, Syberia*. В этих играх большое

количество диалогов, на них построена вся игра. Тем самым это развивает память. **ММОРПГ** или **Массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра** (англ. *Massively multiplayer online role-playing game, MMORPG*) - компьютерная игра, в которой жанр ролевых игр совмещается с жанром массовых онлайн-игр. Вот примеры таких игр: *World of Warcraft, Guild wars 2, Lineage II*. Так как в этих играх большое число игроков, то посредством чата, голосовыми сообщениями будет происходить общение. Тем самым это развивает коммуникативные навыки, развивает нашу память. **Браузерные (Browser's) жанра Обучение (Education)**. Мини-игры в которых нужно выполнять задания, непосредственно направленные на запоминание слов, составление фраз и тому подобное. Например, игра Hangman. **Смешенные жанры**, когда в пределах одной и той же игры от игрока требуется выполнять задачи разного типа, например в «Экшн» (**Action**) могут быть включены мини-игры в жанрах «Аркады» (**Arcade**) или «Квеста» (**Quest**). **RPG (Role-Playing Game)** - ролевая компьютерная игра. В ролевой игре геймер управляет одним персонажем или целой группой персонажей.

3. Компьютерные игры с частичной локализацией, или с отсутствием локализации, а также игры различных жанров вынуждают, призывают, стимулируют активно пополнять словарный запас, ведь общение с другими игроками - залог успешного прохождения игры.
4. -

ся

постоянно обновляется.

## **Глава II. Лексико-семантические особенности компьютерных игр**

### **2.1 Особенности геймерского сленга**

В первой главе говорилось о том, что существует несколько основных способов в образовании геймерского сленга. Это калька, полукалька,

ассоциативная замена понятий. Также такой способ словообразования как словослияние, а также используется аббревиатура в сленге игроков.

Рассмотрим более подробно данные способы.

- Калька (калькирование) - это способ перевода лексической единицы оригинала путем замены ее составных частей - морфем или слов (устойчивых выражений) их лексическими соответствиями в переводящий язык, копирующего структуру исходной лексической единицы (Добродомов, 2009: 90).

Приведем примеры данного явления:

1. *Лоулвел* (англ. *low level* - нить, скулить, плакаться) - низкий уровень, персонаж низкого уровня.
2. *Килл* (англ. *to kill* - убить) - убийство моба.
3. *Крафт* (англ. *craft* - ремесло) - производство вещей.
4. *Ачивмент* (англ. *achievement* - достижение) - награда за особые достижения.
5. *Баг* (англ. *bug* - жук) - сбой или ошибка в работе программы.
6. *Бан* (англ. *ban* - запрещать) - метод наказания, отстранение.
7. *Баффинг, баф* (англ. *buffing* - полировка) - присвоение характеристик персонажу, как положительных, так и отрицательных.
8. *Вайп* (англ. *wipe* - уничтожить) - уничтожение противника.
9. *Дисконнект* (англ. *disconnect*) - отсутствие соединения с сервером.
10. *Мана* (англ. *Mana*) - одна из характеристик персонажа, с помощью которых персонаж использует свои способности (<http://www.gamer-info.com>).

- Полукалька - называется частичное калькирование составных слов.

Приведем примеры полукальки:

1. *Loot* (англ. *loot* - добыча) - лутить; обыскивать убитого моба.
2. *Need* (англ. *to need* - нуждаться) - нидить; выражать необходимость в какой-либо вещи из добычи после убийства моба.
3. *Summon* (англ. *summon* - вызывать) - суммонить; призыв игрока.

4. *Proc* (англ. *Programmed random occurrence* - запрограммированная случайность) - прокатать, прокает; срабатывание какого-либо элемента экипировки при определенных условиях.
5. *Game* (англ. *to game* - играть) - гамать; играть в любую игру.
6. *Luck* (англ. *luck* - удача) - лакер; игрок, который добивается успеха, исключительно благодаря случаю.
7. *Lame* (англ. *lame* - хромой) - ламер; начинающий пользователь.
8. *Use* (англ. *to use* - использовать) - юзать; использовать (<http://www.gamer-info.com>).

– Ассоциативная замена понятий - замена понятий русскоязычными жаргонизмами.

Ниже рассмотрим примеры:

1. *Boost* (англ. *boost* - ускорение, поддержка) - паровоз, персонаж высокого уровня, который несет смысловую нагрузку в групповой игре.
2. *Bonus* (англ. *bonus* - бонус, премия) - плюшка, игровой бонус, улучшение.
3. *Gear* (англ. *gear* - барахло, одежда) - шмот, вещи, предметы экипировки (<http://www.toplistgames.ru/slovar-igrovich-terminov.com>).

– Аббревиатура - это сокращённое название слов в словосочетании, чаще всего состоящее из первых букв слов или из начальных частей слов. Стоит отметить, что аббревиатурой можно назвать только сокращение, которое стало самостоятельным. Основная задача аббревиатуры - экономия места для текста и времени написания. А так как игроки общаются в чатах и им нужно быстро отвечать и реагировать на происходящее, то этот вид словообразования очень важен (Борисов, 2007: 213).

Рассмотрим некоторые примеры:

1. *АФК* (англ. *Away From Keyboard, AFK*) аббревиатура, часто используемая в чате, когда игроку нужно ненадолго отойти.
2. *ASAP* (англ. *as soon as possible*) - как можно быстрее.
3. *ББ* (англ. *Bye Bye*) - прощание с собеседником



4. ГМ (англ. 1) *game master*, 2) *guild master*) - почтенный титул мастера той или иной игры.
5. ГГ (англ. *good game*, GG) - хорошая игра.
6. ПвП (англ. *player vs player* - игрок против игрока) - игра, в которой человек играет против других людей.
7. ООМ (англ. *out of mana*) - обозначение отсутствия ресурсов.
8. НП (англ. *no problem*, NP) - аббревиатура, отсутствия проблем.
9. МТ (англ. *main tank*) - главный танк группы (<http://www.toplistgames.ru/slovar-igrovich-terminov.com>).

– Словослияние (или словостяжение) - способ словообразования, является подпунктом такого способа словообразования как «сокращение». Слова, появляющиеся в результате словослияния, принято называть словами-слитками, или блендами (английский термин для данного способа *blending*; новые слова, полученные в результате, носят название *blends*) (Мешков, 2014: 245).

Сокращение - запись слова или словосочетания с выбрасыванием части знаков (Мешков, 2014: 245).

*Рассмотрим примеры словослияния:*

1. Ваншот (англ. *one shot* - один выстрел) - смерть от одного выстрела.
2. Вартаг (англ. *war tag* - метка войны) - член противостоящей гильдии.
3. Оффтоп (англ. *off top* - вне тьмы) - любое сообщение, выходящее за рамки обсуждаемой темы. Отсюда "оффтопить" - писать не по теме.
4. Машинима (англ. *machinima*, от *machine* - машина и *cinema* - кино) - фильм, создание которого ведется на игровом двигателе ([http://www.sleng\\_dict.txt](http://www.sleng_dict.txt)).

Более наглядно рассмотрим язык геймеров и процессы словообразования на примере игр **CS (Counter Strike)** и **Warface**. Данные лексемы были составлены благодаря опросу игроков, это далеко не все слова, которые находятся в активном запасе у геймеров.

## Counter Strike (CS)

1. *"Ace" или "эйс" - убийство одним игроком всей вражеской команды;*
2. *"Boost" или "буст/подсадка - когда игрок забирается на другого игрока и прыгает, чтобы попасть на трудно - доступное место на карте.*
3. *"Bunny hopping" или "распрыжка/бх" - использование специальной прыжковой техники, позволяющей передвигаться намного быстрее.*
4. *"Cam핑" или "кемпинг" - долгое нахождение в одной позиции с целью неожиданно убить врага.*
5. *"Clutch" или "клатч" - ситуация, когда игрок остаётся один из своей команды против одного или нескольких членов вражеской команды.*
6. *"Crossfire" или "перекрёстный огонь" - позиции двух или более игроков, при которых враг будет атакован с разных углов атаки.*
7. *"Deagle" или "дигл" - сокращённое название мощного пистолета Desert Eagle.*
8. *"Dink" или "динк" - так игроки называют звон шлема при попадании пули.*
9. *"Dual elites/Dualies" или "Беретты" - сокращённое название пистолетов Dual Berettas.*
10. *"Eco" или "эко" - раунд, когда игроки команды не тратят деньги, чтобы полностью закупиться в следующем раунде.*
11. *"Fake" или "фейк" - раунд, при котором один террорист играет у одного из мест закладки бомбы, шумит, кидает гранаты, для того, чтобы террористы думали, что на них нападают.*
12. *"Framerate" или "fps" - количество кадров игры в секунду.*
13. *"gh" "Good half" (Хорошая половина) - Одобрительное высказывание о том, что 15 раундов были отличными.*
14. *"gl hf" или "Good luck, have fun" (Удачи, получайте удовольствие) - пожелание удачи и получения удовольствия от игры.*
15. *Good job или GJ (Хорошая работа) - слова благодарности игроку или команде.*

16. "HP" или "хп" - оставшиеся очки здоровья.
17. "K/D" или "к/д" - аббревиатура от KIL / Death Ratio - рейтинг игрока (количество убийств на количество смертей).
18. "Lag" или "лаг" - проблемы с соединением из-за неполадок.
19. "MM" или "мм" - матч-мейкинг, система подбора игр с равными соперниками (<http://www.game-info.com/gamer-dictionary/#2>)
20. "NI / Nice" - похвала игроку.
21. "No-score" - выстрел со снайперской винтовки без использования прицела.
22. "Noob" или "нуб" - новичок в игре.
23. "NS / Nice Shot" - похвала игроку за хороший выстрел.
24. "Quad-kill" или "квадрокилл" - убийство игроком четырёх врагов.
25. "Quickscope" - быстрое прицеливание и выстрел со снайперской винтовки.
26. "Save" или "сейв" - сохранение игроком оружия, вместо перестрелок с врагами.
27. "Support" или "саппорт" - игрок, который занимает более пассивную роль в игре.
28. "VAC" или "Вак" - блокировка игроков, использующих читы. Фраза используется, если кто-то из игроков подозревается в читерстве (<http://www.game-info.com/gamer-dictionary/#2>).

### **Warface**

1. Агро (сокращение от англ. aggression - враждебность) – характеристика врагов в играх, которая определяет, кого они будут атаковать.
2. Ап, Ур, АР – 1) Ур (вверх) – переход персонажа на новый уровень. Апнуться – пережить пережить повышение уровня; 2) АР (сокр. от англ. attribute points) – очки, которые расходятся на улучшение характеристик персонажа.

3. АФК (англ. *Away From Keyboard*, AFK) – аббревиатура, часто используемая в чате. Дословно переводится как «отошел от клавиатуры» и означает, что пользователь на некоторое время отлучится от компьютера (<http://www.shara-games.ru/wiku.html>).
4. Баг, глюк (англ. *bug* - жук) – ошибка в работе игры или какой-либо другой программы. Баг может быть как полностью безвредным и не мешающим игровому процессу, так и полностью делающим прохождение игры невозможным.
5. Баффинг, баф (англ. *buffing*) – наложение характеристик на игрового персонажа, которые могут быть как положительными, так и отрицательными.
6. Бинд (англ. *bind* - связывать) – 1) Привязка цифровой клавиши группе войск, предметов или навыков в стратегиях и РПГ, после чего к ним можно прибегать нажатием этой клавиши. «Забиндить» – назначить клавишу для группы, навыка или умения, предмета.
7. Босс (англ. *boss*) – очень сильный оппонент, обычно встречающийся герою после завершения уровня или в самом конце сюжетной линии.
8. Вайп (англ. *wipe* - уничтожать) – 1) роковое стечение обстоятельств в ММО, при котором вся группа отправляется на кладбище в статусе мертвецов.
9. Вар, Холивар (англ. *war* – война, *holy* - святой) – термин имеет широкое применение: битва клана на клан, сражение команд в МОВА или оппонентов в мультиплеере, главное условие – продолжительность.
10. Гайд, гид (англ. *guide*) – руководство по игре, в котором содержатся советы, помогающие лучше освоить игровой процесс (<http://www.shara-games.ru/wiku.html>)
11. ГГ, GG (сокр. англ. *good game* - хорошая игра) – 1) констатация факта при коллективной игре: игра [партия] как считает написавший, хорошая.

12. Гимп (англ. *gimp* - калека) – бесполезный в PvP персонаж. Гимпами могут стать жертвы неправильной раскачки или закупки.
13. Грифер (англ. *griefer* - заставляющий страдать) – игрок, который получает удовольствие от того, что портит игру другим людям.
14. Дебафф (англ. *debuff*) – любое негативное воздействие на игрока или моба, не наносящее прямого урона. Обычно для каждого параметра, который может быть улучшен баффом, есть дебафф, понижающий значение данного параметра.
15. ДоТ (сокр. англ. *Damage Over Time* - урон во времени) – урон, который наносится на протяжении промежутка времени. На одном враге может быть несколько ДоТов.
16. Ивент, евент, эвент (англ. *event* – событие) – не стандартное для игрового процесса событие, выражаемое в виде специального конкурса, ярмарки особых товаров или появлении специальных мобов в местах, где их ранее не было.
17. ИИ, АИ (англ. *artificial intelligence, AI*) – специальная часть программного кода игры, отвечающая за действия игровых персонажей, находящихся под управлением компьютера.
18. Квик Тайм Ивентс (англ. *Quick Time Events, QTE*) – один из элементов геймплея в играх. Смысл заключается в том, что на экране появляются кнопки, а игрок должен успеть вовремя их нажать (Лихолитов, 2014: 60).
19. Лакер (от англ. *luck* - удача) – игрок, который добивается успеха сугубо благодаря случайному стечению обстоятельств.
20. Моб (англ. *Mob*, сокращение от англ. *mobile object*, подвижный объект) – вид NPC, для которого характерно определенное свойство – быть уничтоженным игроком для набора опыта, денег или различных предметов.
21. Мод, мод (англ. *modification* - модификация) – модификация игры, вносящая небольшие правки в игровой процесс, или дополняющая его.

22. *MT* (сокр. англ. *main tank*) – главный танк группы.
23. *Нуб* (англ. *newbie* - новичок) – начинающий, неопытный игрок.
24. *ООМ* (сокр. англ. *out of mana*) – выражение при иссякшей мане – «нет маны».
25. *Перк* (англ. *perk*) – способность персонажа, приобретаемая по мере развития героя. Обычно перки присутствуют в РПГ проектах и игрок имеет возможность выбрать желаемый к получению перк при переходе на новый уровень.
26. *Раш*, *рашнуть* (англ. *rush* - торопиться) – быстрое прохождение миссии, без каких-либо остановок.
27. *Сингл* (англ. *single* - одиночный) – игра без коллективной поддержки, будь то единоличное прохождение рейда в ММО или сюжетной кампании в сетевых играх.
28. *ASAP* (сокр. англ. *As Soon As Possible*) – как можно быстрее (используется в чате).
29. *LOL* (сокр. англ. *Laughing Out Loud* или *Lots Of Laughs*) – смеюсь в полный голос (используется в чате).
30. *OMFG*, *OMG* (сокр. англ. *Oh My (Fucking) God*) – я весьма удивлен (используется в чате).
31. *TBS* (англ. *turn based strategy*) – пошаговая стратегия (Рэймонд, 2009: 262).

Игровой мир не стоит на месте, как любое коммерческое предприятие, приносящее колоссальную выгоду, он находится в непрерывном развитии. Каждый день появляются новые разработки, элементы, явления, а с ними и новые языковые единицы, уследить за которыми весьма сложно. Нужно быть очень активным членом общества, чтобы всегда оставаться в курсе всех словарных пополнений.

Игровой мир не стоит на месте, как любое коммерческое предприятие, приносящее колоссальную выгоду, он находится в непрерывном развитии. Каждый день появляются новые разработки, элементы, явления, а с ними и

новые языковые единицы, уследить за которыми весьма сложно. Нужно быть очень активным членом общества, чтобы всегда оставаться в курсе всех словарных пополнений.

## 2.2 Интерпретация результатов опроса о пополнении лексического запаса посредством компьютерных игр

Для того, чтобы выяснить в какие игры предпочитают играть геймеры, мы провели опрос. В опросе участвовало 30 человек, в возрастной группе 20-25 лет. Проводился опрос в виде анкеты. После полученной информации был проведен анализ. Результаты показаны в графиках.

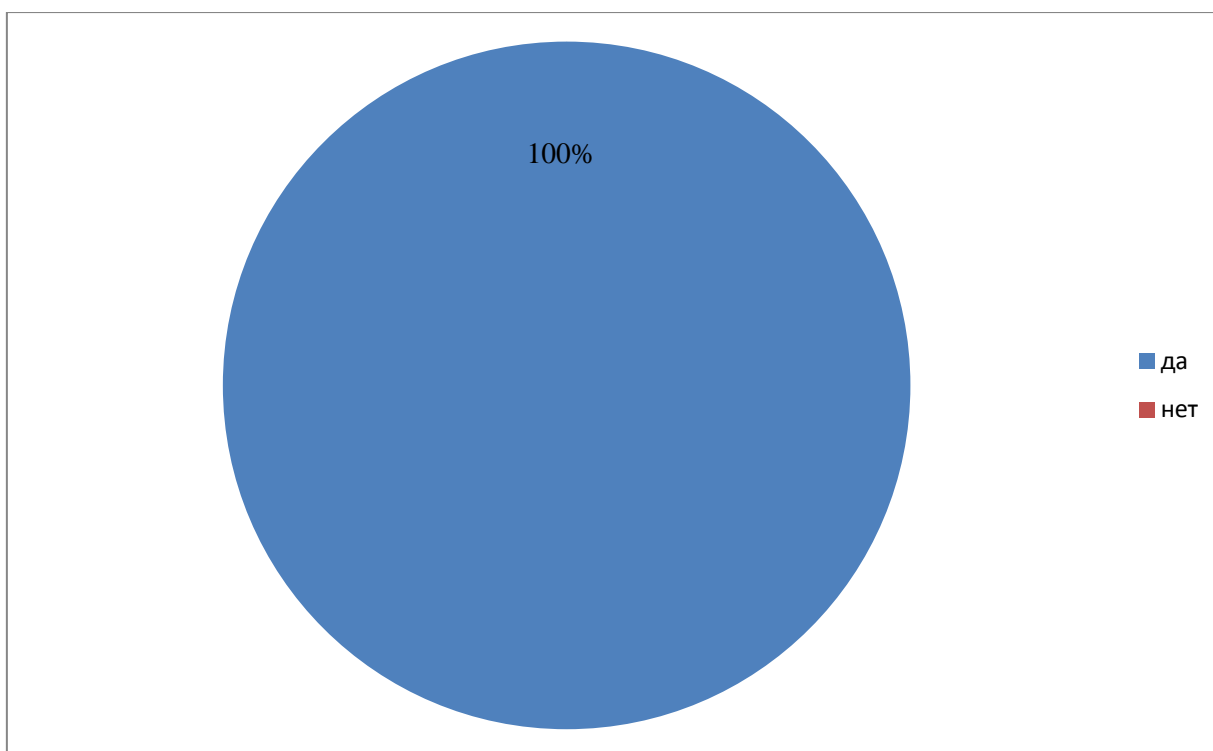
Результаты опроса показали:

*Вопрос 1: Есть ли у вас персональный компьютер, XBOX, PSP?*

*Ответ: Да. Нет.*

Как показано на рис.2.1 у 30 мною опрошенных человек (100%) имеется дома либо компьютер, либо XBOX, либо PSP.

Рис. 2.1 Есть ли у вас персональный компьютер, XBOX, PSP?

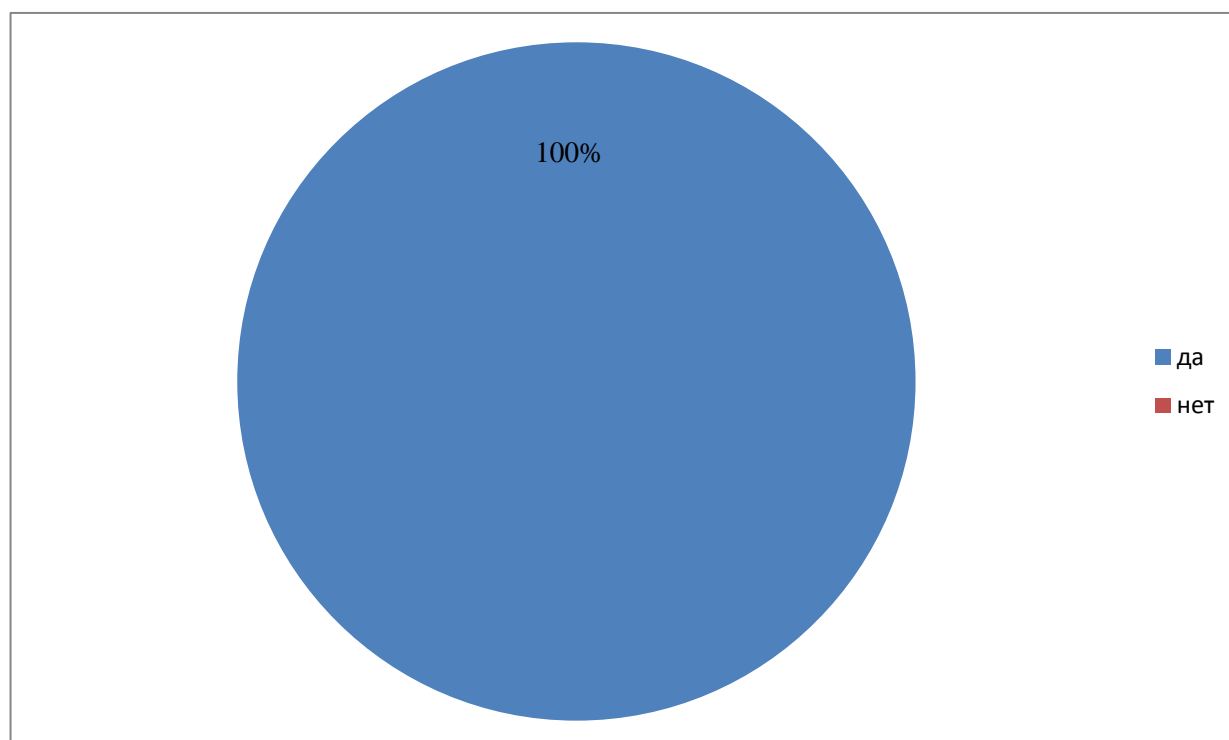


*Вопрос 2: Играете ли вы в компьютерные игры?*

*Ответы: Да. Нет.*

Как показано на рис. 2.2 из 30 опрошенных, 30 человек(100%) играют в компьютерные игры.

Рис. 2.2 Играете ли вы в компьютерные игры?



*Вопрос 3: Имеется ли у вас доступ сети интернет?*



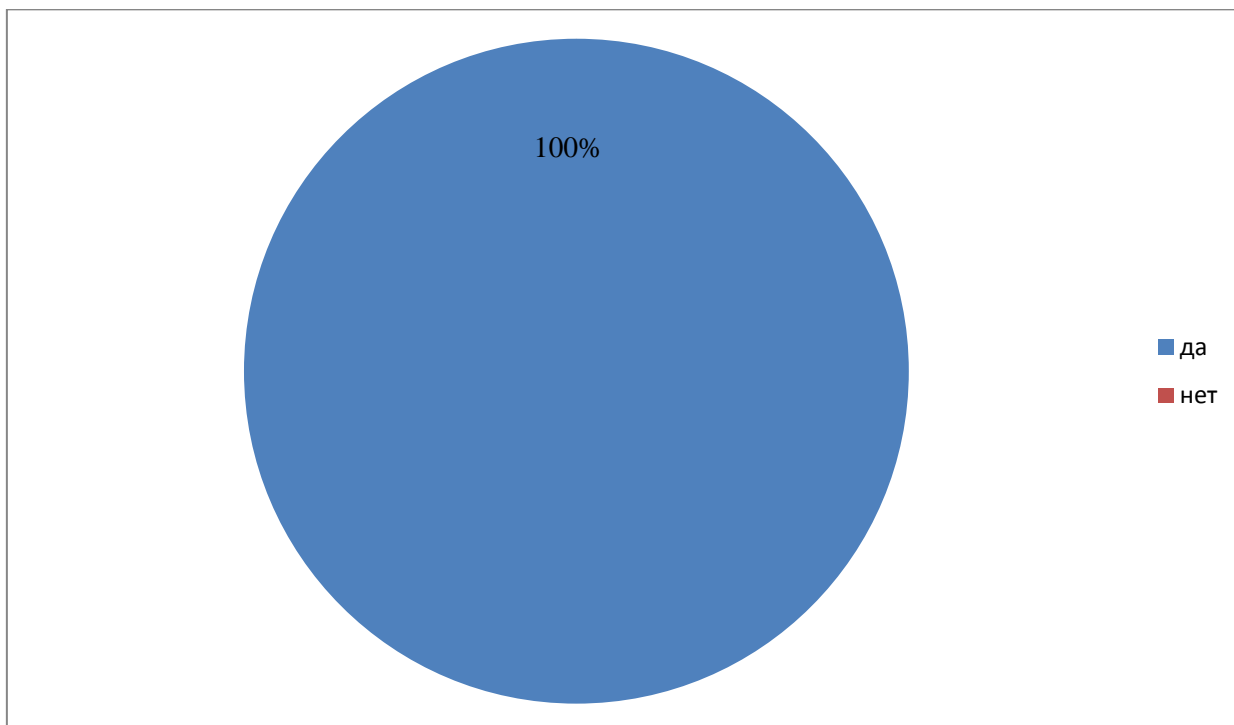
*Ответы: Да. Нет.*

Как мы видим из рис. 2.3 у 30 человек (100%) мною опрошенных имеется доступ к сети интернет. 100% опрошенных имеют возможность играть в онлайн игры.

Онлайн играми обычно называются игры, которые требуют подключения к интернету. Процесс игры проходит на основе взаимодействия с такими же игроками в игровом пространстве в режиме онлайн.

Именно этот тип игр в потенциале призывает, стимулирует активно пополнять словарный запас.

Рис.2.3 Имеется ли у вас доступ в интернет?



*Вопрос 4: Сколько времени вы тратите на компьютерные игры?*

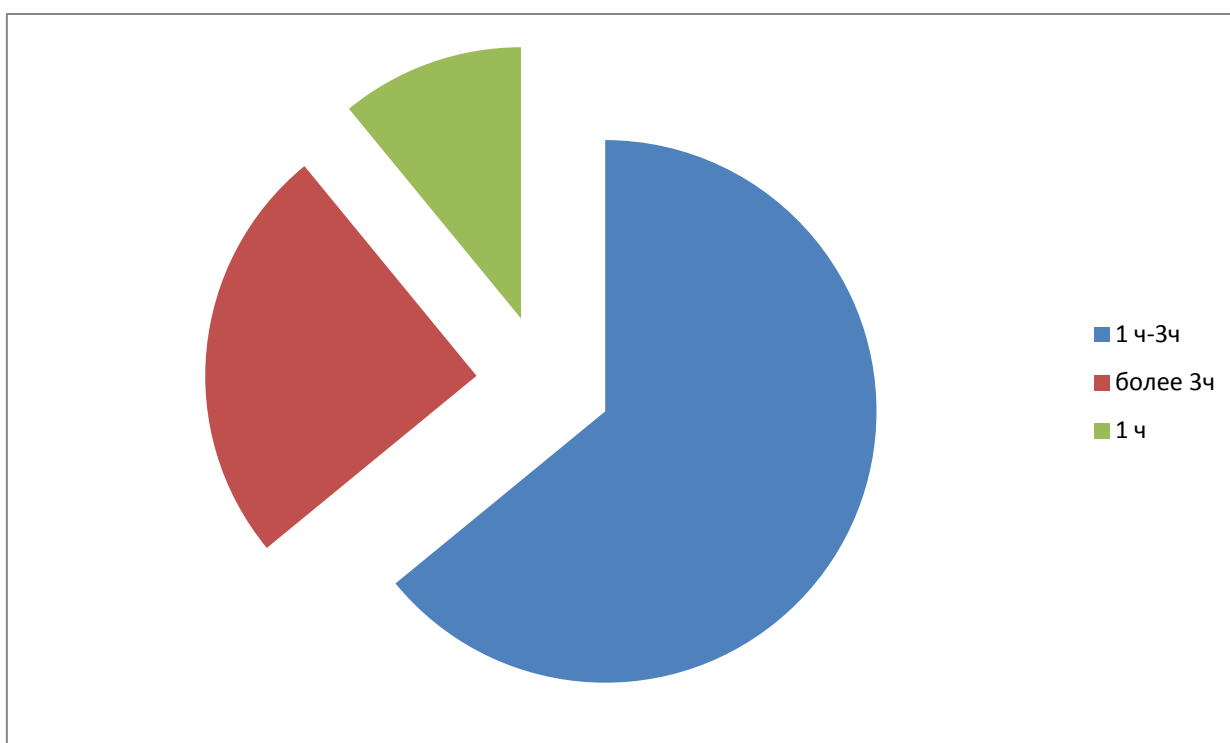
*Ответы:*

*а) 1 час; 5 человек –10%*

б) от 1 до 3 часов; 15 человека – 50%

в) более 3 часов; 10 человек – 40%

Рис. 2.4 Сколько времени вы тратите на компьютерные игры?

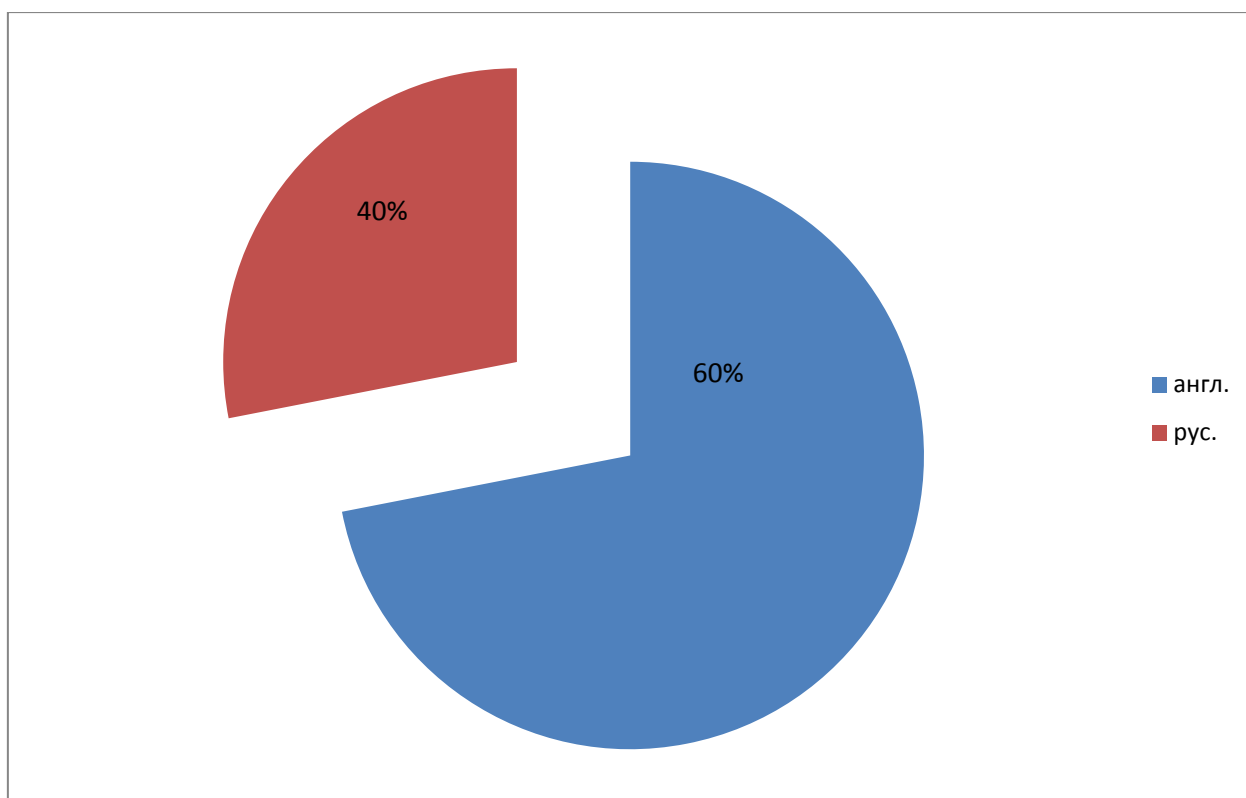


Подводя итоги опроса можно сказать, что 60% опрошенных мною людей проводят за играми вполне разумное количество времени. И все это ведет к тому, что компьютерные игры не наносят вреда, а наоборот благоприятно влияют на их мозговую активность.

Этому свидетельствуют исследования, которые проводились с людьми, играющими в компьютерные игры. Исследования показали, что у людей, которые играют в компьютерные игры от 1 до 3 часов наблюдается большое количество связей между отделами головного мозга, отвечающими за зрение и слух. Мозг фаната компьютерных игр позволяет быстрее и лучше воспринимать новую информацию, что ведет к доказательству того, что геймер каждый раз играя в видео - игру улучшает и расширяет свой словарный запас по английскому языку (<http://mir24.net/news-life/327-life-news/30606-kakie-kompyuternye-igry-blagopriyatno-vliyayut-na-nash-mozg>).

*Вопрос 5: Назовите 5 любимых игр или те игры, в которые планируете поиграть. Скажите есть ли у них локация.*

Рис. 2.5 Предпочтение игр



На рис. 2.5 видно, что геймеры предпочитают играть в игры с английской локацией.

Наиболее популярными оказались такие игры как: World Of Warcraft, Hitman, GTA 4, Dota 2, Lineage 2, Assassin's Creed, The Elder Scrolls, Watchdogs, Black Desert.

Многие игры имеют полную локацию, даже если полная локация отсутствует, то существуют русификаторы, при помощи которых можно выбрать русский язык.

Но не смотря на это, большинство опрошенных мною людей предпочитают играть на английском языке, и с игроками, говорящих на иностранном языке.

Проведя опрос, мы сделали следующие выводы:

60% от общего количества компьютерных игр увеличивают словарный запас у опрошенных мною людей. Они расширяют словарный запас посредством того, что слушая английскую речь, читая субтитры, запоминая значение тех или иных слов.

Молодые люди от 20 до 25 лет высказали свое отношение по данному исследованию. Все единогласно согласны с тем, что игры благоприятно воздействуют на их иностранный язык.

Игры - это увлечение, и даны людям для того, чтобы получать удовольствия и хорошее времяпровождения. Играя в игры, мы отдыхаем.

Погружаясь в атмосферу той или иной игры, мы в непринужденной обстановке занимаемся своим так называемым самообразованием. А именно пополняем свой словарный запас (<https://articlekz.com/en/article/1463>).

Ведь во время игры для прохождения миссии мы вынуждены общаться в устной или письменной форме, так же читать диалоги, слушать задания. И это все ведет к тому, что все это постепенно запоминается, вследствие чего расширяется запас лексики по иностранному языку.

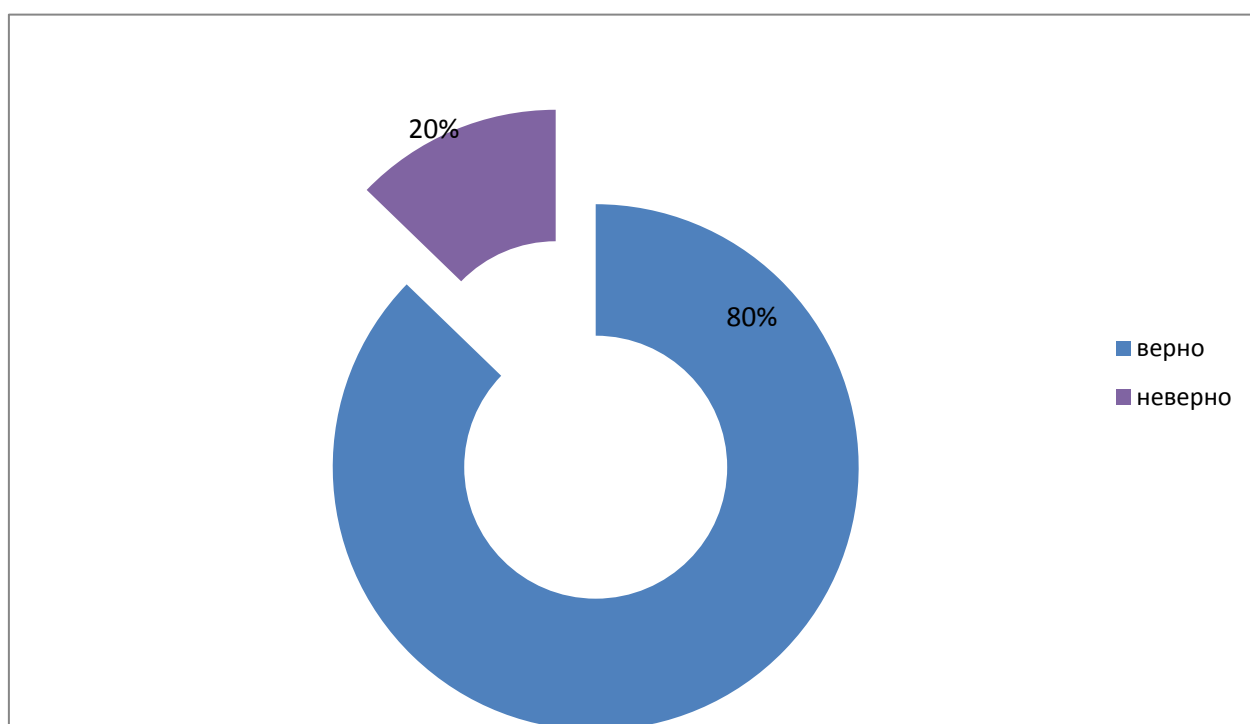
### 2.3 Интерпретация результатов опроса о благоприятном воздействии компьютерных игр

Чтобы выяснить, есть ли польза от компьютерных игр мы провели опрос. В опросе участвовало также 30 человек, в возрастной группе 20-25 лет. Проводился опрос в виде анкеты. После полученной информации был проведен анализ. Результаты показаны в графиках.

*Вопрос 1 : В какие игры вы предпочитаете играть ?*

*(Благодаря этому вопросу будет видно, насколько опрошенные могут грамотно писать игры на иностранном языке).*

Рис. 2.5 Написание игр на английском языке



Исходя из рис. 2.5 видно, что большинство написали верно название игр.

Верно написали 80% опрошенных.

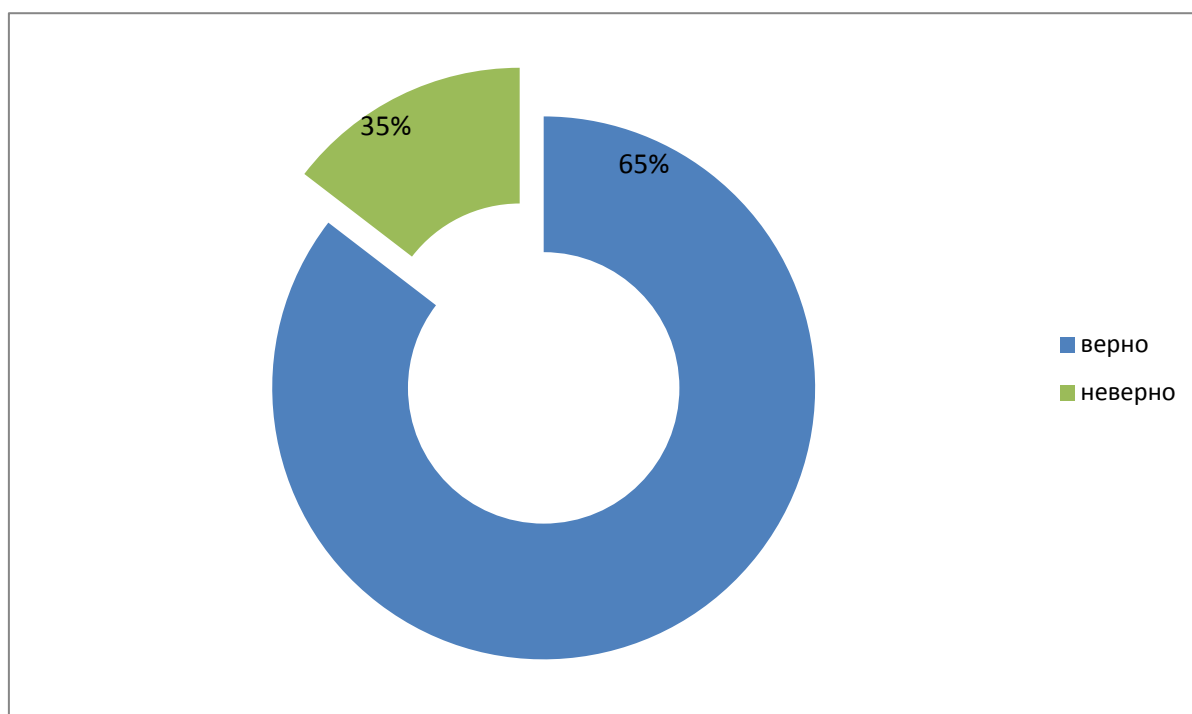
Неверно написали 20% опрошенных .

*Вопрос 2 : Переведите названия игр на русский язык.*

*(При помощи этого вопроса мы узнаем, могут ли геймеры переводить названия игр правильно.)*

Были даны на перевод такие игры как : *Dark Soul, The Game Of Thrones, Mass Effect, World Of Warcraft, World Of Tanks, Black Desert, Watchdogs* (<http://www.virtualf.ru/blog/3181-slovar-nachinayushего-gejmera.html>).

Рис. 2.6 Перевод игр с английского языка на русский



На рис. 2.6 показано, что большая часть опрошенных перевели верно название игр.

35% опрошенных перевели неверно.

65% перевели верно данные игры.

*Вопрос 3 : Какие английские слова вы узнали из игр?*

*(При помощи этого вопроса мы узнаем, какие новые слова узнали геймеры, играя в игры.)*

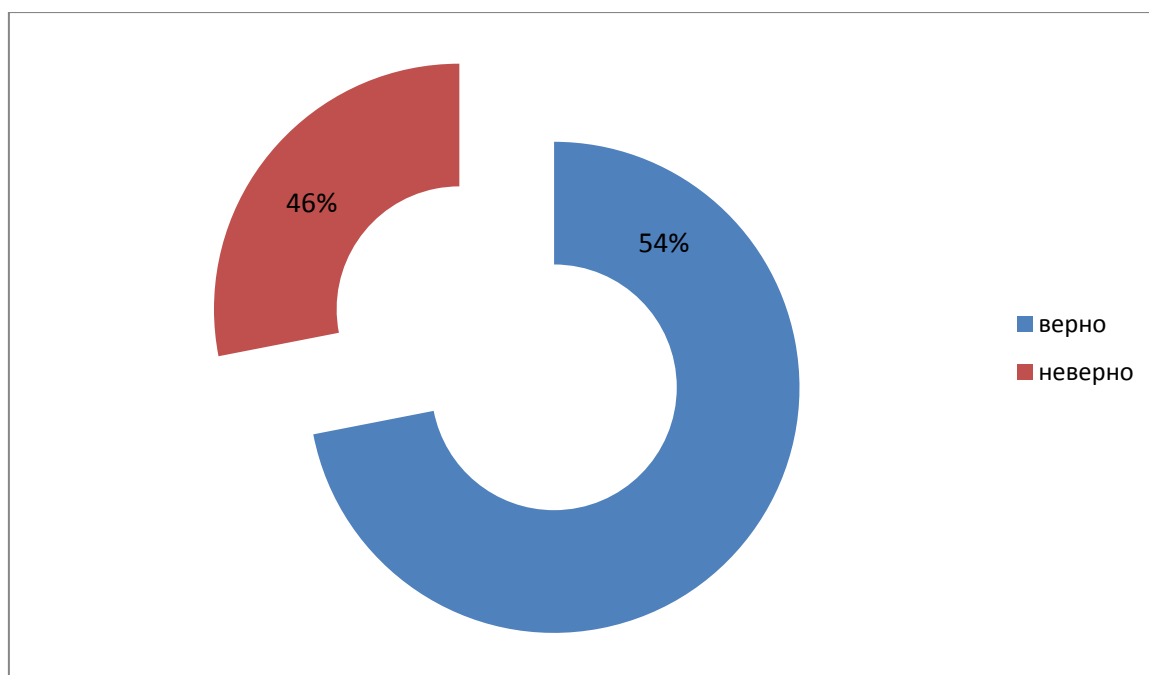
*Вот список некоторых из них:*

1. *Ability* - *навык, умение, способность*
2. *Action* - *действие*
3. *Arcade* - *аркада*
4. *Back* - *назад*
5. *Base* - *база, опорный пункт*
6. *Challenge* - *вызов*
7. *Chance* - *шанс*
8. *Character* - *герой*
9. *Choice* - *выбор*
10. *Escape* - *избегать, бегство, побег*
11. *Exist* - *существовать*
12. *Fight* - *бороться, бой, сражение*
13. *Find* - *найти*
14. *Fire* - *пожар*
15. *Mission complete* - *Миссия пройдена*
16. *Move* - *двигаться*
17. *Multiplier* - *сетевая игра*
18. *Nation* - *нация*

Благодаря данному опросу был составлен Словарь геймера. (см. Приложение 1).

*Вопрос 4: Напишите предложение или словосочетание, используя одно из слов.*

Рис. 2.7 Верность написания предложений или словосочетаний



Из приведенного выше графика (рис. 2.7) видно, что с небольшим отрывом, но все большинство опрошенных написали все верно.

46% - неверно

54% - верно

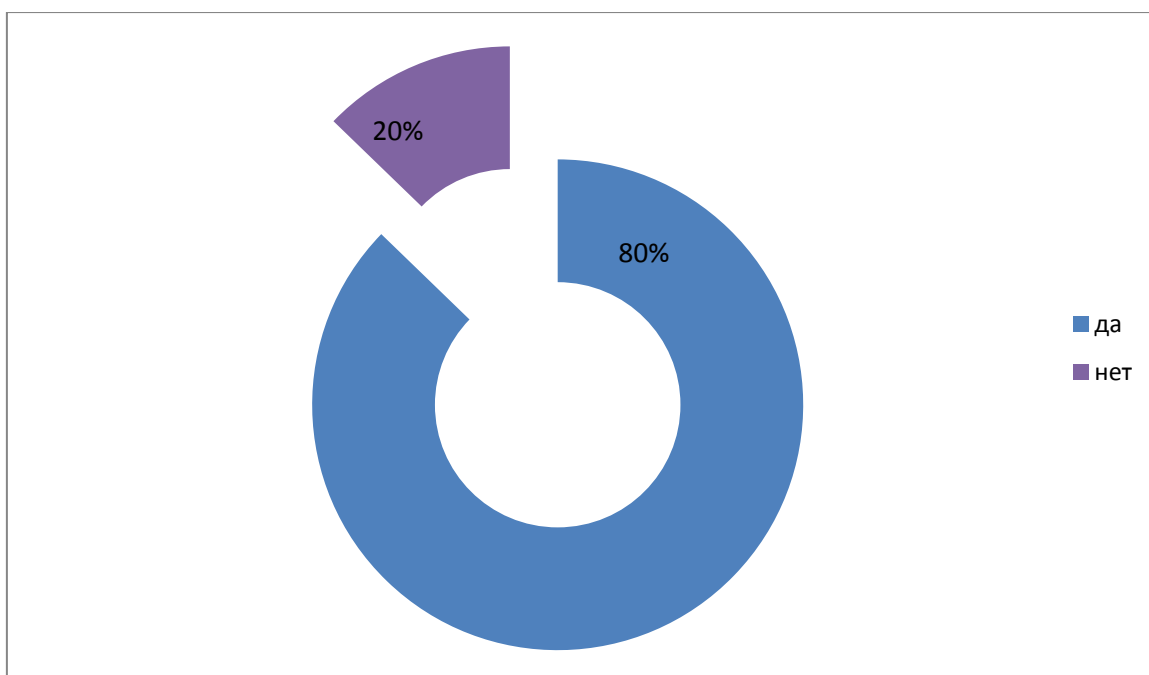
*Примеры предложений и словосочетаний:*

1. *organise an escape* - организовать побег
2. *arcade game* - компьютерная игра аркада
3. *escape route* - дорога к отступлению
4. *to fire a cannon* - вести огонь из пушки
5. *How did you find away to do it?* - Как вы нашли нас?
6. *I will find away to do it.* - Я найду способ сделать это.
7. *even chance* - равные шансы
8. *main character* - главный герой
9. *to polarize the nation* - расколоть нацию

*Вопрос 5 : Общаетесь ли вы на английском языке, когда играете в игры?*

Рис. 2.8 Диаграмма общения на английском языке





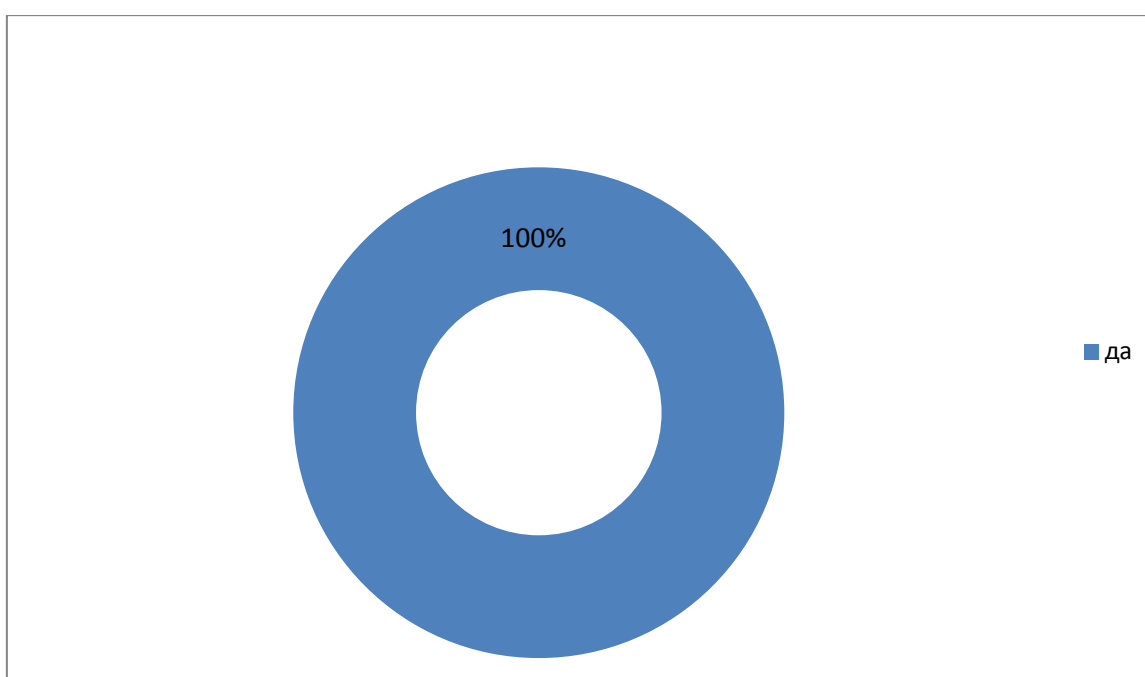
Как показано на рис. 2.8, большая часть геймеров играя в компьютерные игры общаются в устной или письменной форме на английском языке.

Общаются - 80%

Не общаются - 20%

*Вопрос 6: Вы улучшаете свой английский, когда играете в компьютерные игры?*

Рис. 2.9 Диаграмма улучшения английского языка



На рис. 2.9 отчетливо видно, что 30 мною опрошенных людей улучшают свои навыки английского языка играя в компьютерные игры.

Из проведенного опроса можно сделать выводы:

1. В данном опросе мы проверяли, могут ли геймеры правильно писать. Мы обнаружили, что в среднем 65% опрошенных правильно написали название игр. Хорошо справились с построением предложений на английском языке, что означает, что они могут совершенствовать свои навыки письменного английского языка, играя в игры.
2. Мы также обнаружили, что 80% опрошенных, общаются в сети интернет на иностранном языке. Это говорит о том, что они могут совершенствовать свои коммуникативные навыки.
3. Также мы увидели, что 65% игроков успешно перевели название игр, это говорит о том, что геймеры могут усовершенствовать свои навыки перевода и понимания.

Подводя итоги данного исследования с уверенностью можно сказать, что польза от компьютерных игр несомненно есть. Играя в компьютерные игры, мы и не подозреваем, как невольно учим язык и пополняем свой словарный запас.

Для того, чтобы пополнить свой лексический запас, нужно учить слова, но играя в компьютерные игры, мы используем различные методы запоминания слов, посредством чего становится намного проще, а главное увлекательней (<https://sibac.info/shcoolconf/hum/i/29437>).

Мы используем такие методы как:

1. Составление ассоциативных связей

Наш мозг воспринимает то, что мы читаем, и преобразует в образы, идеи и чувства, а затем формирует связи между новой информацией и тем, что мы уже знаем. Так происходит запоминание - новое объединяется со старым.

Играя в одну и ту же игру, но выполняя разные задания как раз и происходит составление ассоциативных связей.

## 2. Запоминание фраз (словосочетаний)

Запоминать слова очень важно, но английский язык, как и любой иностранный язык, это не просто набор понятий, которыми в дальнейшем люди пользуются, для того, чтобы выразить свои мысли и общаться с другими людьми. Прежде всего нужно находить различные примеры, как различные слова используются в разных контекстах (Сартан, 2013).

В компьютерных играх это происходит путем общения через чаты, через прочтение диалогов на иностранном языке.

## 3. Использование изображений

Наш мозг лучше считывает визуальную информацию. Через картинку, иллюстрирующую значение слова, мы запоминаем гораздо быстрее.

А играя в компьютерные игры таким способом запоминания слов мы пользуемся очень часто. Наводя курсор в меню на любой предмет, мы можем увидеть название на английском языке, в следствии чего происходит запоминание слов.

## 4. Аудиолингвистический метод

Данный метод подходит тем людям, у которых хорошо развита слуховая память. Суть метода заключается в том, чтобы пополнять словарный запас путем устного усвоения английского текста. Это возможно сделать например, посредством прослушивания диалогов (Сартан, 2013) .

В видео - играх такой метод пополнения лексического запаса по иностранного языку существует. Так как существуют игры, в которых присутствуют диалоги на английском языке, и для того, чтобы пройти успешно миссию игрок должен для начала это перевести. Вследствии того, что геймер будет переводить диалог при помощи словарей или онлайн-переводчиков, он на подсознательном уровне начинает запоминать значение тех или иных фраз.

## Выводы по главе II

В данной главе были рассмотрена:

- лексико-семантические особенности геймерского сленга;
- способы пополнения лексического состава языка.

Также были проведены опросы среди молодых людей в возрасте 20-25 лет.

Опрос 1 "Влияют ли компьютерные игры на пополнение лексического состава языка"

Опрос 2 "Существует ли польза от компьютерных игр"

Благодаря этим опросам было выявлено, что компьютерные игры оказывают благоприятное воздействие на пополнение лексического запаса по английскому языку.

Играя в компьютерные игры игрок путем различных методов учит английские слова и словосочетания, тем самым пополняя свой запас иностранных слов.

Были выявлены следующие методы:

- Составление ассоциативных связей - мозг преобразовывает информацию полученную из игр в образы, идеи и чувства, а затем формирует связи между новой информацией и тем, что нам уже известно. Таким образом происходит запоминание - новое объединяется со старым. Играя в одну и ту же игру, но выполняя разные задания как раз и происходит составление ассоциативных связей (Сартан, 2013).

- Запоминание фраз (словосочетаний) - запоминать слова очень важно, но английский язык, как и любой иностранный язык, это не просто набор понятий, которыми в дальнейшем люди пользуются, для того, чтобы выражать свои мысли и общаться с другими людьми. Прежде всего нужно находить различные примеры, как различные слова используются в разных контекстах. В компьютерных играх это происходит путем общения через чаты, через прочтение диалогов на иностранном языке.
- Использование изображений - наш мозг лучше считывает визуальную информацию. Через картинку, иллюстрирующую значение слова, мы запоминаем гораздо быстрее. А играя в компьютерные игры таким способом запоминания слов мы пользуемся очень часто.
- Аудиолингвистический метод - этот метод подходит тем людям, у которых хорошо развита слуховая память. Суть метода заключается в том, чтобы пополнять словарный запас путем устного усвоения английского текста. Это возможно сделать например, посредством прослушивания диалогов, просмотра фильмов.

В видео - играх такой метод пополнения лексического запаса по иностранному языку существует. Так как существуют игры, в которых присутствуют диалоги на английском языке, и для того, чтобы пройти успешно миссию игрок должен для начала это перевести. В следствие того, что геймер будет переводить диалог при помощи словарей или онлайн-переводчиков, он на подсознательном уровне начинает запоминать значение тех или иных фраз (<https://sibac.info/shcoolconf/hum/i/29437>).

Все эти методы мы используем в то время, как играем в компьютерные игры. Игрок и не подозревая, что он занимается усовершенствованием своего словарного запаса.

## Заключение

В результате проведенного исследования мы подтвердили гипотезу о том, что компьютерные игры влияют на пополнение словарного запаса по английскому языку.

Мы знаем, что сервера компьютерных игр располагаются как в России, так и в других регионах. Официальные сервера игр обычно находятся в Европе и Америки, а это тем самым дает огромную возможность для игроков общаться и параллельно развивать свои знания по английскому языку, а именно пополнять свой лексический запас.

Рассматривая компьютерные игры, то их пользу для изучения языка можно сравнить с пользой от просмотра фильмов или от чтения книг в оригинале. Но только при том условии, что в играх будет достаточное количество диалогов, которые геймер будет слушать и читать, или же наличие голосовых чатов, посредством которых игрок может общаться как в устной форме, так и письменной.

Проведя два опроса мы имеем доказательства того, что компьютерные игры благоприятно воздействуют на словарный запас и человека в целом.

Благодаря исследованиям американских ученых, мы выяснили, что некоторые жанры компьютерных игр, а именно Экшн (Action), Аркады (Arcade), Браузерные (Browser's), Приключения (Adventure) активно влияют на активность мозга.

Ученые выяснили, что у игроков сильнее развиты слух, память, внимание, ускорилась обработка информации. А все эти развивающиеся способности важны при запоминании слов, что тем самым доказывает, что у геймеров процесс запоминания слов происходит гораздо быстрее, чем у среднестатистического человека. На это так же влияет непринужденная

обстановка. Ведь во время игры человек находится в более спокойной и комфортной ему обстановке. Игра увлекает и мотивирует людей для пополнения своего лексического запаса.

Исходя из всего вышеперечисленного можно смело сказать, что игры являются неотъемлемой частью для пополнения словарного запаса. Существуют разные жанры игр для абсолютно различных типов людей. Каждый сможет найти игру, которая будет ему по душе. И в дальнейшем посредством компьютерных игр с интересом и большой увлеченностью пополнять свой лексический запас по английскому языку.

## **Список используемой литературы**

1. Ахманова О. С. Словарь лингвистических терминов / О.С.Ахманова. — М.: Сов. Энциклопедия, 2007. — 75 с.
2. Беляева Т. М. Нестандартная лексика английского языка / Т. М. Беляева, В. А. Хомяков. - СПб.: «Наука», 2008. — 288 с.
3. Бондалетов В. Д. Социальная лингвистика / В. Д. Бондалетов. — М.: Просвещение, 2013. — 159 с.
4. Борисов В. В. Аббревиация и акронимия / В. В. Борисов. — М.: Слово, 2007. — 213 с.
5. Бортничук Е. Н. Словообразование в современном английском языке / Е. Н. Бортничук, И. В. Василенко, Л. П. Пастушенко. — Киев: Высшая школа, 2010. — 354 с.
6. Варашкевич С. А. История конверсии компьютерной игры / С. А. Варашкевич. — М.: ИПРАН, 2009. — 159 с.
7. Ворон О. В. Подъязык общения программистов: Лексический, семантический и коммуникативный аспекты : Автореф. дис. канд. филол. наук / Ворон Ольга Викторовна. — М., 2011. — 23 с.
8. Добродомов И. Г. Калька / И. Г. Добродомов // Русский язык. — М.: Энциклопедия, 2009, — С. 89-90.
9. Кавтарадзе Д. Н. Обучение и игра / Д. Н. Кавтарадзе // Введение в активные методы обучения. — М.: Изд-во «Флинта», 2001.— 25 с.
10. Кондратюкова Л. К. Становление и развитие терминологии вычислительной техники в английском языке / Л. К. Кондратюкова. — М.: Глобус, 2011. — 120 с.
11. Лихолитов П. В. Компьютерный жаргон / П. В. Лихолитов // Русская речь. — М.: Сфера, 2014, — 60 с.
12. Маслов Ю. С. Введение в языкознание / Ю.С. Маслов. — М.: Высшая школа, 2010. — 327 с.



13. Мешков О. Д. Словообразование современного английского языка / О. Д. Мешков. — М.: Наука, 2014. — 245 с.
14. Пичкур А. И. Компьютерный жаргон «Usertalk» как лингвистическое явление / А. И. Пичкур // Язык и культура. — СПб.: Изд. Питер, 2013. — 255 с.
15. Реймонд Э. Новый словарь хакера / Э. Рэймонд. — М.: 2009. — 262 с.
16. Сартан М. Верхом на драконе или что развивают компьютерные игры / М. Сартан // Школьный психолог. — М.: Дашков и К, 2013. — 43 с.
17. Соссюр Ф. Де. Курс общей лингвистики / Ф. Де. Соссюр. — М.: Либроком, 2011. — 59 с.
18. Трубенко Н. К. Лексика сленга хип-системы / Н. К. Трубенко // Культура и общество: от прошлого к будущему. — М.: Изд. Игромания, 2006. — 90 с.
19. Шейгал Е. И. Компьютерный жаргон как лингвокультурный феномен / Е.И.Шейгал. — СПб.: Изд. Перемена, 2011. — 460 с.
20. Шлимович Б. Д Компьютеры и игры / Б. Д. Шлимович. — М.: Наука и жизнь, 2015. — 78 с.

### **Электронные ресурсы**

21. Словарь геймера - термины и определения, встречающиеся в игровой тематике [Электронный ресурс] — Режим доступа: <http://www.gamer-info.com>

22. Словарь компьютерного сленга Дениса Садошенко [Электронный ресурс] — Режим доступа: [http://www.sleng\\_dict.txt](http://www.sleng_dict.txt)
23. Словарь игровых терминов [Электронный ресурс] — Режим доступа: <http://www.toplistgames.ru/slovar-igrovich-terminov.com>
24. Словарь геймера [Электронный ресурс] — Режим доступа: <http://www.game-info.com/gamer-dictionary/#2>
25. Словарь геймера [Электронный ресурс] — Режим доступа: <http://www.game-info.com/gamer-dictionary/#1>
26. Игровой сленг, аббревиатура, жаргон, сленг онлайн игр [Электронный ресурс] — Режим доступа: <http://www.shara-games.ru/wiku.html>
27. Словарь начинающего геймера [Электронный ресурс] — Режим доступа: <http://www.virtualf.ru/blog/3181-slovar-nachinayushего-gejmera.html>
28. Какие компьютерные игры благоприятно влияют на ваш мозг [Электронный ресурс] — Режим доступа: <http://mir24.net/news-life/327-life-news/30606-kakie-kompyuternye-igry-blagopriyatno-vliayut-na-nash-mozg>
29. Using games in vocabulary teaching [Электронный ресурс] — Режим доступа: <https://articlekz.com/en/article/1463>
30. Компьютерный сленг в речи [Электронный ресурс] Режим доступа — <https://sibac.info/shcoolconf/hum/i/29437>

## Приложение 1

### Словарь геймера

#### А

**Ability** - навык, умение, способность

**Admin** - сокращенно от «администратор». Это самый главный пуп, которого по пустякам лучше не дергать, но который разрешит неразрешимое.

**Account** - учётная запись, содержащая как ваши сведения, так и сведения об игровых персонажах.

**Action** - действие

**Aggro** - степень неприязни монстра к вашему персу или группе. Дословно означает "разозленность" моба. «Заагрить моба» - совершить какое-либо действие, которое приведет к нападению моба на игрока или группу.

**В**

**Back** - назад

**Background** - задний план

**Believe** - верить

**Betray** - предавать

**Block** - блок

**Bot** - игровой персонаж, за управление которого полностью отвечает компьютер без вмешательства реального человека.

**Build** - усовершенствование персонажа для определенных целей.

**С**

**Cargo** - груз

**Gameplay** - это комплекс атрибутов игры, отвечающий за удобство и увлекательность игрового процесса, взаимодействие игрока с игрой.

**Challenge** - вызов

**Chance** - шанс

**Command** - команда

**Commander** - командир

**Concentration** - концентрация

**D**

**Damage Over Time** - заклинание, наносящее урон с течением времени.

**Darkness** - темнота

**Death** - смерть

**Defeat** - поражение

**Defend** - защищать

**Defense** - защита

**E**

**Error** - ошибка

**Earth** - Земля

**Escape** - побег

**Experience** - опыт

**F**

**Fight** - бой

**Fix** - исправление ошибок в игре

**Flood** - многократно повторяющееся сообщение

**Free** - свободный

**Friend** - друг

**Full** - полный комплект чего-либо

**G**

**Game** - игра

**Gamer** - игрок

**Go** - идти вперед

**Guest** - гость

**H**

**Heal** - лечить

**Help** - помогать, помощь

**Hero** - герой

**Hex** - навык заклинания

**High lever** - высокий уровень персонажа

**Hit** - удар

**Health Point (HP)** - здоровье игрового персонажа

**I**

**Intellect** - интеллект

**Item** - предмет или вещь в игре

**K**

**Kick** - удар, выкидывание игрока из сети с целью наказания

**Kill** - убивать

**L**

**Life** - жизнь

**Light** - свет

**LOL** - смеяться во весь голос ( используется в игровых чатах)

**Loser** - неудачник в игре

**M**

**Main** - главный персонаж

**Man** - мужчина

**Manual** - инструкция по выполнению

**May be** - может быть

**Mind** - ум

**Mission** - миссия

**N**

**Negative** - отрицание

**No comment** - без комментариев

**Noob** - новичок в игре

**O**

**Offline** - не в сети

**Option** - опция

**P**

**Party looking for** - группа игроков ищет игрока

**Pause** - пауза

**Place** - место

**Play** - играть

**Power** - сила

**R**

**Random** - случайное событие

**Rare** - редкий предмет в игре

**Reach** - достигать что-либо

**Ready** - готовность

**Return** - возвращаться

**S**

**Save** - сохранять (ся)

**Skill** - специальный навык персонажа

**Set** - набор чего-либо

**Start** - начинать

**System** - система

**T**

**Tank** - персонаж, у которого сильная защита

**Time** - время

**Topic** - тема

**U**

**Upgrade** - улучшение чего-либо

**User** - игрок, юзер

**W**

**War** - война

**Way** - путь

**Win** - победа, победить

**Wipe** - удаление аккаунта (случайно)