

## ФЕНОМЕН АРГО СРЕДИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРОКОВ

Голобородько Ю. К., студ. гр. ПР-12,  
Дорда В. О., викл. СумДУ

Феномен арго компьютерных игроков возник в связи с растущей популярностью компьютерных игр, и продолжает развиваться в условиях виртуальной реальности.

Актуальность изучения этой темы обусловлена тем, что подавляющее большинство компьютерных игроков – молодежь в возрасте от 12 до 24 лет, и процесс коммуникации в компьютерных играх имеет значительное влияние на развитие языковых навыков и психологического восприятия передаваемой и принимаемой информации.

Следует отличать арго компьютерных игроков от сетевого жаргона и молодёжного сленга, несмотря на тесную связь между ними, ввиду направленности на ограниченную группу людей, специфичности используемой лексики и использования исключительно в определённой среде. Без знаний лексики арго и особенностей компьютерных игр понять смысл передаваемых сообщений невозможно. Также состоящие из компьютерных игроков команды нередко используют на соревнованиях условные фразы, чтобы передавать друг другу команды незаметно для соперников.

В некоторой степени арго компьютерных игроков можно считать интернациональным средством коммуникации, так как в процессе грамматической и фонетической ассимиляции слов и названий из компьютерной игры основа слова не изменяется. Как правило, игроки понимают друг друга даже в том случае, если разговаривают на разных языках. В интернациональных командах в компьютерных играх языком общения формально считается английский язык.

Несмотря на то, что большинство слов используемой лексики имеет английские корни, они могут употребляться в изменённом от исходного значении. Например, существительное “голд” (англ. “gold” – “золото”) имеет расширенное значение для обозначения любых средств игрока, в том числе и в реальном мире, а глагол “лутить” (англ. “to loot” – “грабить”) употребляется в значении “приобретать”. Разница значений является одной из причин, по которой компьютерные игроки допускают ошибки при изучении иностранных языков вследствие неверного понимания тех слов, которые они уже раньше слышали в игре.

Среди лексики арго преобладают короткие слова и сокращения, как то: “рёсать” (от англ. “to resurrect” – “воскрешать”), “БГ” (от англ. “battleground” – “поле битвы”), “ачйвка” (от англ. “achievement” – “достижение”). Хотя мотивом таких сокращений является их практичность при передаче команд от игрока игроку, в подобных словах и состоящих из них фразах прослеживается тенденция к пренебрежительному отношению к языковым средствам в целом.

Арго компьютерных игроков имеет постоянно пополняющийся перечень фразеологизмов. Например, выражение «фейсрòлить нонстòпом» (англ. “non-stop facerolling”, словосложение “face” – “лицо” и “roll” – “кататься”, дословно – «кататься лицом [по клавиатуре] без остановки») обозначает слабый уровень игровых навыков и умений – намёк на то, что игрок только и делает, что нажимает клавиши в случайном порядке. Большинство фразеологизмов имеют смысл только в пределах определённой виртуальной вселенной.

Общение на уровне арго обычно происходит в ролевых онлайн-играх, где игроки используют письменную и устную формы коммуникации с применением компьютерных технологий, передавая сообщения посредством текстового или голосового чата. Однако, всё чаще арго выходит за рамки компьютерной игры, когда игроки проецируют игровую реальность на события и объекты в реальном мире.

Одной из причин выхода арго из среды онлайн-игры в реальность является изменение сознания игрока, при котором игра становится неотъемлемой частью повседневной жизни, и человек начинает мыслить категориями, присущими искусственному игровому миру. Особенно явно распространение лексики арго наблюдается в странах, где компьютерные игры культивируются как киберспортивные дисциплины, и компьютерные соревнования транслируются через каналы СМИ (Южная Корея, Китай, США).

С каждым годом количество участников ролевых онлайн-игр растёт и на территории Украины, что подтверждает необходимость дальнейшего изучения филологами и педагогами феномена арго компьютерных игроков. Это позволит найти особенный подход для более эффективного изучения иностранных языков, контролировать вхождение слов арго в современный язык, в молодёжный сленг и сетевой жаргон, а также осуществлять адекватные переводы в процессе локализации компьютерных игр.

Соціально-гуманітарні аспекти розвитку сучасного суспільства : матеріали Всеукраїнської наукової конференції викладачів, аспірантів, співробітників та студентів факультету іноземної філології та соціальних комунікацій, м. Суми, 19-20 квітня 2013 р. / Відп. за вип. В.В. Опанасюк. — Суми : СумДУ, 2013. — Ч.1. — С. 16-17.