

## **МОВЛЕННЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ГРАВЦІВ: ПРОФЕСІОНАЛІЗМИ ТА СЛЕНГІЗМИ**

Мовлення комп'ютерних гравців стає все більш поширеним явищем серед української молоді у зв'язку зі зростаючою популярністю комп'ютерних ігор, і продовжує розвиватися в умовах віртуальної реальності. Актуальність вивчення цієї теми зумовлена тим, що переважна більшість комп'ютерних гравців - молодь у віці від 12 до 24 років, і процес комунікації в комп'ютерних іграх має значний вплив на розвиток мовленнєвих навичок і психологічного сприйняття інформації, що передається та приймається гравцями у реальному житті. З кожним роком кількість учасників рольових онлайн-ігор росте і на території України, що підтверджує необхідність подальшого вивчення філологами і педагогами всіх аспектів мовлення комп'ютерних гравців. Дослідники зазначають значне зростання розмовних елементів в літературних мовах через поповнення лексики та фразеології “стандартної” мови з розмовної лексики, особливо з нелітературних розмовних джерел [2; 3]. Тож існує нагальна потреба в дослідницькому аналізі, систематизації, описі мовлення комп'ютерних гравців. Це дозволить знайти особливий підхід для більш ефективного вивчення іноземних мов, контролювати входження професіоналізмів та сленгізмів комп'ютерних гравців в сучасну мову, а також здійснювати адекватні переклади в процесі локалізації комп'ютерних ігор. М.О. Вакуленко, досліджуючи сучасні проблеми термінології, зазначає, що процес запозичення іншомовної лексики повинен відбуватися на основі зваженого наукового підходу, щоб не допускати засмічення мови невдалими термінами [1].

Ю.А. Зацний, при дослідженні поповнення словникового складу англійської мови, описує процес виникнення неологізмів та проникнення сленгізмів в “стандартну” мову. Англійська мова є базовою для виникнення нових сленгізмів та професіоналізмів комп'ютерних гравців, що з часом перетікають в україномовне середовище. Вчений досліджує також комп'ютерні неологізми, частина яких активно вживається в онлайн-іграх [2]. Але не слід ототожнювати мовлення комп'ютерних гравців з мережевим та молодіжним сленгом, зважаючи на специфічність використовуваної

лексики, спрямованість на обмежену групу людей і використання виключно в певному середовищі, хоча між ними і існує певний зв'язок, адже комп'ютерні ігри базуються на мережевих технологіях, а переважна більшість комп'ютерних гравців – представники сучасної молоді. Дійсно, неможливо уявити собі гравця, який не знав би значень слів "дискон" (англ. "disconnect" – "роз'єднання зв'язку" на мережевому жаргоні) або "девайс" (англ. "device" – "пристрій"). Проте, лексика комп'ютерних гравців значно більш різноманітна, і лексичні одиниці можуть означати не просто конкретні дії та об'єкти, що існують в реальному житті або події, що мали місце в історії, але і числа та абстрактні поняття.

Без знання лексики комп'ютерної ігрової середи та особливостей комп'ютерних ігор зрозуміти зміст повідомлень практично неможливо. Так, якщо до інтернет-клубу завітає сторонній, то може може подумати, що за комп'ютером сидять іноземці, почувши таке: *«Коли алів шами реснуть, манаюзери починають аое, від хантів я чекаю фріз трапи, а роги вже зараз фаст ран із флагом, та евейдїть дамаг як можете, щоб жодного фрага не здати»*. Рядові гравці ж одразу зрозуміють, що це лише опис простої тактики бою, яка має на меті затримку суперників для успішного проведення операції по захопленню ворожого флагоу. Проте, не завжди таке мовлення є зрозумілим для всіх гравців. Наприклад, так звані «геймерські» команди, що складаються з комп'ютерних гравців, нерідко використовують на змаганнях умовні фрази, щоб передавати один одному команди непомітно для суперників.

За своєю суттю мовлення комп'ютерних гравців певною мірою можна вважати інтернаціональним засобом комунікації, оскільки в процесі граматичної і фонетичної асиміляції слів і назв з комп'ютерної гри основа слова не змінюється. Як правило, гравці розуміють один одного навіть у тому випадку, якщо розмовляють різними мовами. Причому випадки створення інтернаціональних команд у комп'ютерних іграх спостерігаються досить часто, і в таких командах мовою спілкування формально вважається англійська. Певною мірою такий спосіб вивчення іноземної мови можна вважати ефективним, адже нові слова використовуються у тісному зв'язку з добре знайомими сленгізмами та професіоналізмам. Загалом, спілкування з носіями мови в умовах комп'ютерної гри залишається одним з найбільш доступних способів вивчення іноземної мови для сучасної молоді, але такий спосіб має певні недоліки, пов'язані, перш за все, з

відсутністю контролю входження до лексичного запасу гравця тих чи інших слів та розуміння ним їх семантики.

Незважаючи на те, що більшість слів лексики комп'ютерних гравців має англійські коріння, вони можуть вживатися гравцями в іншому значенні, зміненому від вихідного. Наприклад, іменник "голд" (англ. "gold" - "золото") має розширене значення для позначення будь-яких грошей гравця, в тому числі і в реальному житті, а дієслово "лутити" (англ. "to loot" - "грабувати" ) вживається у значенні "отримувати". Різниця значень є однією з причин, чому комп'ютерні гравці припускаються помилок при вивченні іноземних мов внаслідок неправильного розуміння тих слів, які вони вже раніше чули в грі. В мовленні комп'ютерних гравців переважно використовуються короткі слова і скорочення, наприклад: "ресати" (від англ. "to resurrect" - "воскресати"), "БГ" (від англ. "Battleground" - "поле битви"), "ачівка" (від англ. "achievement" - "досягнення") [5]. Хоча мотивом таких скорочень є їх практичність при передачі команд від гравця до гравця, у подібних словах і фразах, що з них складаються, простежується певна тенденція до зневажливого відношення до мовних засобів в цілому.

Порівняно з комп'ютерним сленгом, де сленгізми, які виникли внаслідок семантичного перетворення лексем літературної мови, становлять майже третину одиниць комп'ютерного сленгу, сленгізми в мовленні україномовних гравців, що утворилися тим же шляхом, зустрічаються набагато рідше, і це практично поодинокі випадки. [4] Так, за допомогою складання основ слів "круг" та "біг" був створений неологізм "кругобіг" для позначення ролі гравця, що циклічно пересувається по заданій траєкторії. У середовищі комп'ютерних гравців також існує свій власний перелік фразеологізмів, що постійно поповнюється. Наприклад, вираз «фейсролити нонстопом» (англ. "non-stop facerolling", словоскладання "face" - "обличчя" і "roll" - "кататися", дослівно - «кататися обличчям [по клавіатурі] без зупинки») означає слабкий рівень ігрових навичок і вмінь - натяк на те, що гравець тільки і робить, що натискає клавіші у випадковому порядку [5]. Варто також пам'ятати, що переважна більшість таких фразеологізмів мають сенс тільки в межах певного віртуального світу.

Мовлення комп'ютерних гравців зазвичай не виходить за рамки рольових онлайн-ігор, де гравці використовують письмову і усну форми комунікації із застосуванням комп'ютерних технологій, передаючи повідомлення за допомогою текстового чи голосового чату.

Однак, все частіше можна почути притаманні онлайн-іграм вислови і в реальному світі, коли гравці намагаються моделювати ігрову реальність за межами віртуальності. Однією з причин виходу такого мовлення з середовища онлайн-гри в реальність є зміна свідомості гравця, коли гра стає невід'ємною частиною повсякденного життя, і людина починає мислити категоріями, властивими штучному ігровому світу. Особливо чітко поширення лексики комп'ютерних гравців простежується в країнах, де комп'ютерні ігри культивуються як киберспортівні дисципліни, і комп'ютерні змагання транслюються через канали ЗМІ (Південна Корея, Китай, США).

Широко використовуються професіоналізми та сленгізми в сфері розробки комп'ютерних ігор, що вже зараз є одним з найбільш перспективних трендів на теренах сучасної України. Такі українські розробники комп'ютерних ігор як GSC Game World та Ubisoft Ukraine самостійно випускають на світовий ринок конкурентоспроможні проекти та залучають до роботи все більше працівників. Закономірно, що значною популярністю користуються профільні курси підготовки фахівців з розробки комп'ютерних ігор в провідних українських ВНЗ, що значно збільшує кількість людей, що так чи інакше зтикаються з мовленням гравців.

Таким чином, можна дійти висновку, що мовлення комп'ютерних гравців швидким темпом набуває поширення не тільки в віртуальному, але і в реальному просторі, і притаманні йому професіоналізми і сленгізми проникають в сучасну мову, асимілюючись згідно з існуючими фонетичними і граматичними правилами. Переважно короткі та легкі у вимові, вони дозволяють більш просто та доступно висловлювати свої думки та команди у грі. Значний вплив на мовлення комп'ютерних гравців мають молодіжний та мережевий сленги, але професіоналізми та сленгізми комп'ютерних гравців формуються незалежно від них, у зв'язку з чим лексика сучасних гравців та варіюється в залежності від конкретної гри та її локалізації.

Список використаних джерел:

1. Вакуленко М.О. Сучасні проблеми термінології та української наукової термінографії. – Київ, 2009. – 69 с.
2. Зацний Ю.А. Сучасний англомовний світ і збагачення словникового складу. – Львів: ПАІС, 2007. – 228 с.

3. Науменко А.М. Варіативність національної специфіки мови // Нові підходи до вивчення й викладання філології у вищій школі. – К.: ІСДО, 1994. – С. 40-46.
4. Щур І. І. Шляхи поповнення комп'ютерної сленгової лексики // Літературознавство. Мовознавство. Фольклористика. – К. : ВПЦ“Київ. ун-т”, 2003. – Вип. 14. – С. 58–60.
5. Пархоменко В.О. Словник World of Warcraft. 2013-02-06. wowslovar.ru

Голобородько Ю.К., Дорда В.О. Мовлення комп'ютерних гравців: професіоналізми та сленгізми / Ю.К. Голобородько, В.О. Дорда. – Філологія XXI століття: Збірник наукових праць за матеріалами III Міжнародної конференції студентів і молодих учених. - Харків, 2013. - с.19-21.