

ет (Е. Носов. И уплывают пароходы, и остаются берега, 1970).

Астионим [2, с. 41] *Севастополь* отмечен в текстах в сочетании с прилагательными *белый, грозный, поэтический*, с глаголами *брать, отстаивать, защищать, утратить*. Он имеет перифрастические синонимы *город русской славы; русский Акрополь* и др.: *В день отъезда Севастополь снова предстал передо мной величественным, простым, полным сознания своей доблести и красоты, предстал русским Акрополем – одним из лучших городов на нашей земле* (К.Г. Паустовский. Повесть о жизни. Время больших ожиданий, 1958).

Итак, топонимы способны в языке и речи получать значительный объём коннотативной семантики, которая определяет сочетательные возможности имён собственных, при этом они шире у макротопонимов и меньше по объёму у хоронимов. Коннотации астионимов определяются местом города в отечественной и мировой истории.

#### Список литературы

1. Англо-русский словарь по лингвистике и семиотике Т.1 / А.Н. Баранов, Д.О. Добровольский, М.Н. Михайлов и др. М.: Помовский и партнёры, 1996.

2. Подольская Н.В. Словарь русской ономастической терминологии. Изд. 2-е, перераб. и доп. М.: Наука, 1988.

3. Супрун В.И., Мадиева Г.Б. Размышления об онимической семантике // И слово Ваше отзовется / Гуманит. центр «Азбука». Киев : Изд. дом Дмитрия Бурого, 2012. С. 549–556.

4. Супрун В.И., Мадиева Г. Семантика собственных имён: проблемы и решения // Эл-Фарабиатын дағы Қазақұлттық университет іхбаршысы. Филология сериясы (Алматы). 2012. №1(135). С. 141–145.

5. Шёл трамвай десятый номер... Городские песни. Для голоса в сопровождении фортепиано (гитары) / сост. А. П. Павлинов и Т. П. Орлова. СПб.: Композитор – Санкт-Петербург, 2005.

6. НКРЯ. URL: [www.ruscorpora.ru](http://www.ruscorpora.ru).

\* \* \*

1. Anglo-russkij slovar' po lingvistike i semiotike T.1 / A.N. Baranov, D.O. Dobrovolskij, M.N. Mihajlov i dr. M.: Pomovskij i partnjory, 1996.

2. Podol'skaja N.V. Slovar' russkoj onomasticheskoj terminologii. Izd. 2-e, pererab. i dop. M.: Nauka, 1988.

3. Suprun V.I., Madieva G.B. Razmyshlenija ob onimicheskoj semantike // I slovo Vashe otzovjotsja / Gumanit. centr «Azбука». Kiev : Izd. dom Dmitrija Burago, 2012. S. 549–556.

4. Suprun V.I., Madieva G. Semantika sobstvennyh imjon: problemy i reshenija // Эл-Фарабиатын дағы Қазақұлттық университет іхбаршысы. Филология сериясы (Алматы). 2012. №1(135). С. 141–145.

5. Шёл трамвай десятый номер... Городские песни. Для голоса в сопровождении фортепиано (гитары) / сост. А. П. Павлинов и Т. П. Орлова. СПб.: Композитор – Санкт-Петербург, 2005.

6. НКРЯ. URL: [www.ruscorpora.ru](http://www.ruscorpora.ru).

#### *Connotative aspects of the toponym semantics*

*The article proves that toponyms may get a big amount of connotative semantics which determine combinatory power of proper nouns; they are wider in macrotoponyms and smaller in choronyms. The connotations of astionyms are determined by the place of a city in the domestic and world history.*

Key words: *toponym, macrotoponym, choronym, connotation, predicative and attributive connections.*

(Статья поступила в редакцию 19.10.2016)

#### **С.В. ГОРНОСТАЕВ** (Волгоград)

#### **РАЗГОВОРНО-ПРОСТОРЕЧНЫЕ И ЖАРГОННЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ В ЯЗЫКЕ ИНДУСТРИИ ВИДЕОИГР**

*Язык сферы интерактивных развлечений показан с точки зрения наличия в нем не только единиц литературного языка (терминов), но и разговорно-просторечных и жаргонных элементов. Кроме того, рассматривается разная степень распространенности и востребованности таких единиц.*

Ключевые слова: *жаргон, профессионализмы, разговорные элементы, термин, язык видеоигр.*

Индустрия видеоигр – молодой сектор экономики, в который входят разработка, продвижение и продажа интерактивных развлечений. Данный сектор стремительно растет и в настоящие дни прочно укрепился в России, а объём российского рынка видеоигр расширяется с каждым годом. В индустрию компью-

терных игр входит большое количество специальностей, на которых работают тысячи человек по всему миру, а количество пользователей достигает сотни миллионов. Это огромная социальная группа со своим языком, включающим термины, профессионализмы, жаргонизмы и просторечные выражения.

Язык видеоигр богат и разнообразен. В нем представлены единицы всех стилей языка – от литературного до разговорно-просторечного. К литературному языку относятся термины. Согласно О.С. Ахмановой, *термин* – «слово или словосочетание специального (научного, технического и т. п.) языка, создаваемое (принимаемое, заимствуемое и т. п.) для точного выражения специальных понятий и обозначения специальных предметов» [1, с. 474]. Например, к терминам относятся различные наименования жанров видеоигр: *градостроительный симулятор* – поджанр экономических стратегий, где основной упор делается на постройку и управление населенным пунктом; *карточная стратегия* – это электронная версия коллекционной карточной игры и т. п. Согласно Д.Н. Шмелёву, *профессионализмы* – это слова, которые обычно являются своего рода дублетами некоторых собственно терминологических образований, распространенных в той или иной профессиональной среде [9, с. 170]. С.П. Хижняк выделяет их в отдельный вид специальной лексики и проводит разграничение между терминами и профессионализмами главным образом по функционально-стилевым признакам. Основное отличие профессионализмов – это ограниченная сфера их употребления, которая сводится к устной речи специалистов в неофициальной обстановке [8, с. 29–32]. Примером профессионализма может служить единица *про* (от латинизма *профессионал* – ‘хороший специалист, знаток своего дела’ [3, с. 473]), образованная путем усечения и служащая наименованием профессионального игрока или же очень хорошего игрока, навыки которого выделяются среди других.

Разговорный язык очень разнообразен, в его состав входит и речь отдельных социальных групп, лексика которых может быть неизвестна и не всегда понятна не только посторонним людям, но и «своим». Такое социальное ответвление от общенационального языка называется жаргоном. *Жаргон*, по мнению Д.Н. Шмелёва, характеризуется неустойчивостью, быстрой сменой специфических в данной речи средств выражения, стремлением к постоянному обновлению набора экспрессив-

ных словечек [9, с. 173]. В лексике массовых многопользовательских онлайн-игр (далее – ММО) встречаются как общие для всех геймеров номинации (*ПвП, ПвЕ, фраз*), так и индивидуальные, характерные для пользователей только определённой игры (или нескольких игр), что выделяет их в более узкое и тесное сообщество. Приведем пример строчки с форума космической ММО-игры «EVE Online»: *Только недавно начал увлекаться фв, летал на фригах. Да, они быстрые, да ими намного проще крутить елки, ... так как я пока что плохо прокачен, да и противники чаще всего не одни. Пытался захватывать на корморанте, мелкие ганги облетали стороной, от больших улетал на спот, все как бы хорошо было до 1 инкурсуса на смолле, добровольно решил зарубиться в клозе, думал что продавлю...* [13]. В данном сообщении встречается множество непонятных простому обывателю слов. Пользователь, игравший в игры различных жанров и знакомый с общим сленгом ММО-игр, опознает и расшифрует такие слова, как *прокачен* – получен высокий уровень персонажа; *ганги* – поиск и убийство других игроков; *спот* – определённое место в локации. А вот единицы *фв, фриги, крутить елки, корморант, инкурсус* и *смолле* являются номинациями, доступными пониманию пользователей конкретной игры, в данном случае EVE Online. Маловероятно, что данные обозначения когда-нибудь обретут статус профессионализмов или терминов.

Язык игровой индустрии очень динамичный, активно пополняемый, о чем свидетельствуют единицы, перешедшие из других тематических групп. Так, номинация *нерф* (от англ. Nerf), которая в настоящий момент и в русском, и в английском языках является термином, отражающим снижение характеристик чего-либо в игре (*нерф параметров босса, параметров игроков* и т. п.), первоначально имела статус профессионализма, т. к. зародилась в игре Ultima Online (со ссылкой на бренд игрушек Nerf, который выпускает пистолеты / автоматы / бластеры, стреляющие мягкими шариками, не способными причинить серьёзных травм). Или лексема *нуб* (от англ. *newbie* – ‘новичок, нуб’ [12]), которая изначально в русский язык пришла как термин, обозначающий неопытного участника или пользователя сетевых или онлайн-игр, новичка, не умеющего играть. Со временем в языке-реципиенте появились суффиксальные варианты-профессионализмы *нубище, нубьё, нубяра*. В результате в лексическом значении слова *нуб* сохранил-

ся только семный комплекс ‘не умеющий играть’, от жаргонизмов в названную выше номинацию перешли семы, несущие ярко выраженную отрицательную оценку. Таким образом, *нуб* стало обозначать игрока, который плохо играет, причем не всегда этот пользователь является новичком в игре. Статус данной номинации начинает меняться: она становится профессионализмом.

В языке геймеров присутствует большое количество аббревиатур, которые используются для быстрой коммуникации в чате и являются свидетельством не только тенденции к экономии речевых усилий, но и времени (для того, чтобы подать всю информацию быстро и лаконично), т. к. в большинстве игр единовременное сообщение ограничено часто небольшим, определенным количеством символов. Среди аббревиатур встречаются как относящиеся к профессиональной лексике (*HP* от англ. *hit points* – очки здоровья [6, с. 413, 636]), так и к жаргонной (*EZ* от англ. *easy* – легкий [Там же, с. 290]). Последняя единица воспринимается как оскорбление, т. к. подразумевает, что вам было слишком легко играть и побеждать ваших противников, они сыграли плохо и т. п.

Специфично проявляет себя в языке видеоигр разговорный стиль общения. Коммуникация непосредственно в игре происходит путем голосового или текстового чатов, т. е. пользователи не могут увидеть многие средства кинесики, например мимику и жесты. Однако эмоциональность, образность, использование разговорных, просторечных и жаргонных единиц сохраняются. Вот, к примеру, часть диалога по голосовому чату непосредственно во время игры: *Господи, да можно уже заставить его!? Контроль раздать?! Можно хоть как-нибудь керри сейвить?!* В данном фрагменте можно обнаружить яркие черты разговорной речи (см. об этом подробнее: [7; 5]): вопросительные и вопросительно-восклицательные предложения; эмоциональное междометие разговорного стиля, выражающее неудовлетворение (*господи*); присутствие профессионализма (под единицей *контроль* понимаются способности персонажей, которые могут вывести из строя соперников какими-либо приёмами) и жаргонизмов (*керри* (от англ. *carry* – нести [6, с. 146]) – роли персонажа, при которых на ранних этапах игры он очень слаб, а на поздних становится намного сильнее, если получит преимущество, *сейвить* (от англ. *save* – спасать [Там же, с. 721]) – защищать, оберегать от смерти).

Поскольку видеоигры являются развлечением и отдыхом для тех, у кого данная отрасль не является профессиональной, в речи геймеров интересным образом переплетаются разговорные и профессиональные единицы из других сфер жизни. Так, снайперскую винтовку СВД, встречающуюся в различных шутерах, по аналогии с военным жаргоном стали называть «веслом», а винтовку ВСС – «винторезом». В различные многопользовательские симуляторы проник сленг пилотов («сделать бочку»), моряков («лево руля»), дальнбойщиков («дрова») и т. п. Для создания правдоподобной атмосферы той или иной игры активно используются слова, характерные для изображаемой ситуации: медицинские термины и жаргон при достоверной симуляции управления госпиталя, просторечные и разговорные слова – при изображении деревенской глубинки и т. п.

Проведенный анализ показал, что в речи игроков, наряду с лексемами литературного языка (терминами), практически в равной степени представлены разговорно-просторечные элементы (слова с оценочными суффиксами типа *нубяра*; эмоциональные междометия – *господи*; обилие вопросительных и восклицательных предложений) и жаргон. Причем жаргонизмы могут иметь разную степень распространенности и востребованности: от употребительных, известных всем геймерам, до малознакомых, употребляемых пользователями только одной игры. Непонятные несведущему человеку слова легко трактуются самими геймерами путем составления небольших словариков, выложенных в Интернете в открытом доступе. Что касается профессиональной лексики, то она включает в свой состав как единицы, функционирующие только в индустрии видеоигр (таковых большинство), так и номинации, пришедшие из других сфер жизни. Такая открытость и подвижность лексики и фразеологии данной области жизни подтверждают актуальность этой сферы развлечений. Все номинации, приведенные выше, используются как маркёры принадлежности к определенной социальной группе, а именно к группе людей, тем или иным образом относящихся к игровой индустрии.

#### Список литературы

1. Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов. М.: КомКнига, 2007.
2. Борщевская Т.С. Термины и терминоиды в лексико-семантическом поле «Менеджмент»: автореф. дис. ... канд. филол. наук. СПб., 2012.

3. Булыко А.Н. Большой словарь иностранных слов. М.: Мартин, 2006.
4. Гринев С.В. Введение в терминоведение. М.: Московский Лицей, 1993.
5. Лаптева О.А. Русский разговорный синтаксис. М.: Едиториал УРСС, 2003.
6. Мюллер В.К. Полный англо-русский словарь. М.: Эксмо, 2013.
7. Сиротинина О.Б. Современная разговорная речь и ее особенности. М.: Просвещение, 1974.
8. Хижняк С.П. Юридическая терминология: формирование и состав. Саратов: Изд-во Саратов. ун-та, 1997.
9. Шмелёв Д.Н. Современный русский язык. Лексика: учеб. пособие для студ. пед. ин-тов по спец. «Рус. яз. и литература». М.: «Просвещение», 1977.
10. URL: <http://stopgame.ru>.
11. URL: <http://www.igromania.ru>.
12. URL: <http://www.multitrans.ru/c/m.exe?l1=1&l2=2&s=newbie>.
13. URL: <http://forum.eve-ru.com/index.php?showtopic=114389>.

\* \* \*

1. Ahmanova O.S. Slovar' lingvisticheskikh terminov. M.: KomKniga, 2007.
2. Borshhevskaja T.S. Terminy i terminoidy v leksiko-semanticheskom pole «Menedzhment»: avtor. ref. dis. ... kand. filol. nauk. SPb., 2012.
3. Bulyko A.N. Bol'shoj slovar' inostrannyh slov. M.: Martin, 2006.

4. Grinev S.V. Vvedenie v terminovedenie. M.: Moskovskij Licej, 1993.
5. Lapteva O.A. Russkij razgovornyj sintaksis. M.: Editorial URSS, 2003.
6. Mjuller V.K. Polnyj anglo-russkij slovar'. M.: Jeksmo, 2013.
7. Sirotinina O.B. Sovremennaja razgovornaja rech' i ee osobennosti. M.: Prosveshhenie, 1974.
8. Hizhnjak S.P. Juridicheskaja terminologija: formirovanie i sostav. Saratov: Izd-vo Sarat. un-ta, 1997.
9. Shmel'jov D.N. Sovremennyj russkij jazyk. Leksika: Ucheb. posobie dlja stud. ped. in-tov po spec. «Rus. jaz. i literatura». M.: «Prosveshhenie», 1977.



### ***Colloquial and jargon elements in the language of videogame industry***

*The article deals with the sphere of interactive entertainment from the point of the units of the literary language (terms) and colloquial and jargon words. The frequency and importance of such language units are described in the article.*

**Key words:** *jargon, professionalisms, colloquial elements, term, language of videogames.*

(Статья поступила в редакцию 19.10.2016)

