

# АНГЛИЙСКИЙ ЯЗЫК

*Д.Ф. Альмеева (Россия, Самара)  
Научный руководитель М.А. Гончарова*

## ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ ЖАРГОН КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР: ПОПЫТКА КЛАССИФИКАЦИИ

*В последние годы индустрия компьютерных игр быстро развивается и набирает все большую популярность, при этом дискурс компьютерных игр и лексические особенности, характерные для этой сферы, все еще недостаточно изучены. В данной статье предпринята попытка классификации профессионального жаргона компьютерных игр. Мы выделяем жаргонизмы, общие почти для всех жанров видеоигр, используемые только внутри одного или нескольких жанров, а также жаргонизмы, относящиеся не к играм, а к сообществу.*

***Ключевые слова:** видеоигра, компьютерная игра, жаргонизм, профессиональный жаргон.*

Видеоигра, или компьютерная игра, – это компьютерная программа, служащая для организации игрового процесса, связи с партнёрами по игре, или сама выступающая в качестве партнёра. К компьютерным играм также относят и мобильные игры и игры на приставках. Популярность к этому виду развлечения пришла в 70-х годах прошлого века, и с тех пор видеоигры привлекают все больше и больше людей: согласно статистике, больше двух с половиной миллиардов человек по всему миру играют в компьютерные игры.

В данной статье мы попытаемся классифицировать жаргонную лексику, используемую в компьютерных играх и в сообществах игроков.

Жаргон – это речь какой-либо социальной или иной объединенной общими интересами группы, содержащая много слов и выражений, отличных от общего языка, в том числе искусственных, иногда условных [3, с. 190]. Кроме того, существует профессиональный жаргон, используемый группами людей, объединенных одной профессией, но не состоящий из признанных технических терминов [4, с. 193].

Многие жаргонизмы, относящиеся к компьютерным играм, являются общими: они известны большей части сообщества игроков и активно используются всеми его членами. К таким терминам относятся слова, характеризующие элементы, относящиеся к играм разных жанров и направлений, например:

- NPC (non-player character, неигровой персонаж) – персонаж игры, не находящийся под контролем игрока, чье поведение определяется искусственным интеллектом.

- Gameplay (геймплей или игровой процесс) – часть игры, отвечающая за взаимодействие самой игры и игрока: реакцию внутриигрового мира на действия игрока, набор возможных действий, которые игрок может совершить, и т.д.

- Easter egg («пасхальное яйцо») – заложенный в игре ее создателями секрет либо отсылка к другому произведению.

- Quest (квест или задание) – задание, выполнение которого позволяет игроку получить награду, продвинуться дальше по сюжету либо узнать что-то новое о мире игры.

- Lore (лор) – совокупность всех знаний о мире игры, которые в ходе прохождения игрок может получить из заданий, диалогов с неигровыми персонажами, катсцен или самого дизайна.

Помимо жаргонизмов, общих для игр разных жанров, существуют слова и выражения, применяемые только внутри одного или нескольких направлений либо серии игр. Обычно они связаны с основными игровыми механиками либо обозначают какие-либо аспекты отдельной игры:

- Route (рут, ветка сюжета) – термин, часто использующийся в жанре визуальных новелл и означающий одно из разветвлений сюжета, которое игрок может выбрать и пройти.

- Souls (души) – название очков опыта в серии Dark Souls, которые игрок использует для повышения уровня или покупки предметов. В связи с популярностью этой серии душами часто называют очки опыта в других играх жанра Souls-like.

- Fog of war (туман войны) – военный термин, также часто употребляющийся в играх-стратегиях, в которых территории и активность противников игрока часто скрыты от него, и узнать о них можно только после исследования соответствующей части карты.

Кроме этого, можно выделить общие жаргонизмы, относящиеся не столько к играм, сколько к самому сообществу игроков, например:

- Toxicity (токсичность) – термин, описывающий грубое поведение некоторых игроков, портящих игру другим участникам.

- Rage quit – термин, означающий резкий выход из игры в середине игрового процесса из-за фрустрации, проигрыша или неприятного общения с другими игроками.

- GLHF (good luck, have fun) – аббревиатура, используемая в начале или в конце сеанса игры для пожелания хорошей игры.

- Let's Play (летсплей) – видеоролик или серия видео, в котором игрок или группа игроков демонстрируют (и часто комментируют) процесс прохождения какой-либо игры.

Таким образом, в дискурсе компьютерных игр можно выделить три категории профессиональных жаргонизмов:

- жаргонизмы, общие почти для всех жанров видеоигр;
- жаргонизмы, используемые только внутри одного или нескольких жанров либо внутри одной игры или серии игр;
- жаргонизмы, не относящиеся к самим играм, но используемые, чтобы описать других игроков либо причастных к компьютерным играм.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Горностаев С.В. Разговорно-просторечные и жаргонные элементы в языке индустрии видеоигр // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. 2016. № 9-10. – С. 163–166.
2. Денико Р.В. Заимствования и переключения контекста в дискурсе компьютерных игр // Коммуникативные аспекты языка и культуры: сборник материалов XV Международной научно-практической конференции студентов и молодых ученых, г. Томск, 19-21 мая 2015 г. : в 3 ч. – Томск: Изд-во ТПУ, 2015. – Ч. 1. – С. 208-211.
3. Ожегов С.И., Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка: 80 000 слов и фразеологических выражений. – 4-е изд., дополненное. – М.: ООО «А ТЕМП», 2006. – 944 с.
4. Ольшанский И.Г. Лексикология: Современный немецкий язык. – М.: Издательский центр «Академия», 2005. – 416 с.

*Е.А. Климова (Россия, Самара)  
Научный руководитель М.В. Черкунова*

## ТЕМАТИЧЕСКАЯ КЛАССИФИКАЦИЯ АНГЛОЯЗЫЧНОЙ СПАМ-КОРРЕСПОНДЕНЦИИ

*Работа посвящена изучению современной англоязычной спам-корреспонденции с точки зрения механизмов осуществления манипулятивного воздействия на адресата. Исследование выполнено на материале 100 писем, содержащих спам. Основное внимание уделено анализу принципов отбора содержания спам-писем с учетом эффективности реализации поставленной цели. Кроме того, в статье систематизированы представления о целевых установках адресантов спама. Результатом исследования является классификация спам-корреспонденции по содержательному признаку.*

**Ключевые слова:** интернет-коммуникация, языковая манипуляция, спам, спам-корреспонденция, тематическая классификация.

Интернет-коммуникация стремительно развивается в современном обществе. Несмотря на значительное количество исследований, посвященных изучению специфики данного вида коммуникации, в настоящее время его жанровая дифференциация остается еще недостаточно изученной. Данное