**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение**

**«Ново-Ямская средняя общеобразовательная школа**

**имени адмирала Ф.С. Октябрьского»**

**(МБОУ «Ново-Ямская СОШ»)**

**Научно- исследовательская работа**

**Тема**: Англоязычная геймерская лексика в речи современных подростков

**Работу выполнила:**

Ощипко Полина Романовна

ученица 5 «Б» класса

**Руководитель:**

Борина Светлана Александровна

Старицкий район, 2022 г.

**Оглавление**

Введение………………………………………………………..……………………...……...3

1. Теоретическая часть
   1. Понятие «Геймерство»……………………………………………………….5
   2. Истоки появления геймерской лексики……………………………………..5
2. Практическая часть
   1. Исследование общения игроков и анализ данных…………………………7
   2. Выводы по результатам исследования……………………………………..10

Заключение………………………………………………………………………………......11

Список литературы и интернет- источников……………………………………………...12

Приложение 1

Приложение 2

# Введение

Компьютерные игры заняли в нашей жизни и нашем обществе довольно прочную позицию. Их популярность растёт с каждым днём, а круг пользователей расширяется с выходом каждой новой игры.

Современных школьников трудно представить без мобильных телефонов. Большую часть времени они, конечно, не изучают Интернет-пространство, а играют в игры. И сложно представить, чтобы в их речи не появлялись слова, связанные с ними.

Использование сленга, а в особенности геймеровского, ограничено возрастными рамками.

Это своя речь для молодежи, они используют специфические речевые обороты не только в процессе игры, но и в повседневном общении друг с другом.

Источников появления сленга в русском языке довольно много, но мы в своей работе будем говорить о словах, которые пришли в речь из компьютерных и мобильных игр.

Большинство игр разработаны на английском языке, поэтому и термины, или игровой сленг, используются англоязычные.

Ведь в наши дни английский язык – международное средство общения.

Все вышесказанное стало основанием для выбора темы исследования **«**Англоязычная геймерская лексика в речи современных подростков**».**

**Актуальность данной работы**определяется возросшей популярностью онлайн игр среди российской молодежи, а также все возрастающим использованием игровой терминологии в разговорной речи.

**Цель** данной работы: изучение геймерской лексики в речи современных подростков на примере учащихся 7-х классов МБОУ «Ново-Ямская СОШ».

Для достижения поставленной цели необходимо решить следующие **задачи:**

1. Рассмотреть истоки появления геймерской лексики
2. Подготовить анкету для школьников.
3. Провести анкетирование.
4. Проанализировать результаты анкетирования.
5. Подвести итоги и сделать выводы.
6. Составить словарь-справочник английских заимствований,  наиболее часто используемых в онлайн играх.

**Объект исследования:** переписка/ общение подростков во время игр в режиме реального времени.

**Предмет исследования:** англицизмы, используемые в устном и письменном общении подростков в онлайн играх.

Для проведения исследования использовались следующие **методы**:

* анализ литературы и различных источников;
* наблюдение;
* анкетирование;
* сравнительный анализ;
* обобщение

В структуру нашей работы входят: введение, 2 главы, заключение, список используемой литературы и приложение.

В первой главе мы рассматривали вопросы возникновения геймерской лексики, изучали так называемую историю вопроса. Во второй главе мы попытались определить наиболее часто используемые слова из геймерской лексики обучающихся 7-х классов нашей школы.

**1.Теоретическая часть**

* 1. **Понятие «Геймерство»**

В современном мире существует пласт виртуальной культуры, который можно обозначить таким понятием, как «геймерство». Это слово произошло от английского слова gamer - игрок.

Обратимся к словарю. Как же он раскрывает понятие «gamer»?

1. *комп. жарг.* тот, кто любит играть и много играет в компьютерные игры; компьютерный [игрок](https://kartaslov.ru/%D0%B7%D0%BD%D0%B0%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5-%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0/%D0%B8%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%BA), [любитель](https://kartaslov.ru/%D0%B7%D0%BD%D0%B0%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5-%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0/%D0%BB%D1%8E%D0%B1%D0%B8%D1%82%D0%B5%D0%BB%D1%8C) компьютерных игр.

Мой сын — такой **геймер**: днями и ночами за компьютером.

2. *комп. жарг.* тот, кто участвует в соревнованиях по компьютерным играм; [участник](https://kartaslov.ru/%D0%B7%D0%BD%D0%B0%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%B8%D0%B5-%D1%81%D0%BB%D0%BE%D0%B2%D0%B0/%D1%83%D1%87%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%BD%D0%B8%D0%BA) соревнований по киберспорту.

На соревнование прибыли **геймеры** со всей России.

Субкультура геймеров зародилась недавно. С появлением видеоигр, а позже и Интернета, молодежь стала активно общаться во всемирной сети. Компьютерные игры для них - это возможность вести диалог «в действии»: вместе с другими сверстниками проходить задания и побеждать виртуальных врагов.

Новое понятие уже зафиксировано современными словарями: «геймер - увлеченный специалист в области компьютерных игр». В широком смысле, геймеры - это люди, занимающиеся компьютерными видеоиграми. Но, как правило, таковыми называют себя лишь те, в чьей жизни занятие/увлечение компьютерными играми имеет существенное место. Такой род занятий накладывает отпечаток на речевые особенности игроков и ведет к образованию собственного подъязыка.

**1.2. Истоки появления геймерской лексики**

Возникновение именно английского игрового сленга связывают с появлением [массовых онлайн игр](https://www.google.com/url?q=https://ru.wikipedia.org/wiki/%25D0%259C%25D0%25B0%25D1%2581%25D1%2581%25D0%25BE%25D0%25B2%25D0%25B0%25D1%258F_%25D0%25BC%25D0%25BD%25D0%25BE%25D0%25B3%25D0%25BE%25D0%25BF%25D0%25BE%25D0%25BB%25D1%258C%25D0%25B7%25D0%25BE%25D0%25B2%25D0%25B0%25D1%2582%25D0%25B5%25D0%25BB%25D1%258C%25D1%2581%25D0%25BA%25D0%25B0%25D1%258F_%25D0%25BE%25D0%25BD%25D0%25BB%25D0%25B0%25D0%25B9%25D0%25BD-%25D0%25B8%25D0%25B3%25D1%2580%25D0%25B0&sa=D&source=editors&ust=1642351692461463&usg=AOvVaw0fFHv1ZrpPZRxjttt-26aH), где он стал неотъемлемой частью [игрового процесса](https://www.google.com/url?q=https://ru.wikipedia.org/wiki/%25D0%2598%25D0%25B3%25D1%2580%25D0%25BE%25D0%25B2%25D0%25BE%25D0%25B9_%25D0%25BF%25D1%2580%25D0%25BE%25D1%2586%25D0%25B5%25D1%2581%25D1%2581&sa=D&source=editors&ust=1642351692462036&usg=AOvVaw0LlaeXd19f5ojpJNoyPxVT). В онлайн игры вовлекается большое число пользователей со всего мира, и, оказавшись в одном пространстве, они вынуждены прибегать к некоторому универсальному средству коммуникации. Таким образом, английский игровой сленг выполняет роль способа общения пользователей, являющихся носителями разных языков. Такой «игровой» язык позволяет быстро и легко взаимодействовать и достигать успешных игровых результатов. Изначально новички не знают используемых слов, но со временем они становятся им просты и понятны, и таким образом языковые границы стираются. Например, **ГГ**/**GG** (от англ. good game)  – выражение «хорошей» игры, применяется в чате после боя.

Ещё одной причиной заимствования английских слов в игровом сленге является, конечно же, стремительное развитие игровых технологий. И в условиях технологической революции каждое новое явление в этой области должно получить свое словесное обозначение, свое название. А так как почти все они появляются в Америке, то, естественно, языком  интерфейса  в  оригинальных играх  является  английский,  и  изначально  игроки  всех  стран  вынуждены  приспосабливаться  к  английской речи персонажей и описанию способностей. Впоследствии внутриигровой контент в основном переводится на множество языков, в том числе и на русский. Однако, русскоязычные игроки успевают преобразовать его язык под свои потребности и в согласии со своим менталитетом.

Например,  **аватар** (англ. avatar) — фото или другое графическое изображение, которое используется для облегчения узнавания и поиска владельца учетной записи.

 В игровом мире события разворачиваются быстро, и участникам происходящего нужно быстро доносить важную информацию до всех членов группы. Как следствие, используемые слова обычно короткие и информационно ёмкие. Например, **бот** - программа, имитирующая действия игрока.

Помимо этого, многие из существующих профессиональных терминов достаточно громоздки и неудобны в использовании в ситуации нехватки времени. Возникает мощная тенденция к сокращению, упрощению слов. Например, один из самых часто употребляемых терминов – **ДПС / DPS** (от англ. damage per second) – это характеристика, обозначающая примерное количество урона, которое персонаж способен нанести за единицу времени.

1. **Практическая часть**
   1. **Исследование общения игроков и анализ данных**

В качестве материала для исследования мы используем наиболее распространенные сленговые слова и выражения, которые вошли в речь из компьютерных и мобильных игр.

Данные мы получили в результате анкетирования (*приложение 1)*. Анкета, предложенная ученикам, включала в себя 5 вопросов:

«Как часто вы играете в онлайн игры?»

«Используете ли вы во время игры в своей речи игровой сленг?»

«Какие слова игрового сленга вы употребляете (встречаете) чаще всего?»

«Какие слова игрового сленга вы употребляете в повседневной жизни?»

«Все ли слова игрового сленга, используемые другими игроками, вам понятны?»

В нашем исследовании принимали участие ученики 7-х классов МБОУ «Ново - Ямская СОШ», всего 46 человек, из них 26 мальчиков и 20 девочек.

**Результаты анкетирования.**

1. **Как часто вы играете в онлайн игры?**

Из диаграммы видно, что семиклассники довольно часто играют в онлайн игры. 38 человек из опрошенных играют каждый день, 6 человек- 2-3 раза в неделю, и лишь 2 вообще не играют.

1. **Используете ли вы во время игры в своей речи игровой сленг?**

По данным  исследования большинство( 67%) учащихся (31 человек) во время игр в режиме реального времени  используют игровой сленг.

1. **Какие слова игрового сленга вы употребляете (встречаете) чаще всего?**

Диаграмма показывает, что чаще всего в речи учащихся можно услышать такие аббревиатуры, как GG ( good game) - хорошая игра , DK (double kill) – двойное убийство и такие сленговые слова, как «бот» (bot) - программа, имитирующая действия игрока, «мут» - молчанка (от английского слова mute –немой), «тима» - (от английского слова team- команда), «бан» (от англ. ban) **-** временное или пожизненное отлучение администрацией игрока от игры. Все эти слова имеют англоязычное происхождение.

1. **Какие слова игрового сленга вы употребляете в повседневной жизни?**

В большинстве случаев игровой сленг используется учащимися во время игр, но есть ситуации в повседневном общении, когда учащиеся применяют эти слова в речи. Например, слово «пруфы» используют, когда просят предоставить доказательства чего-либо, а «ливаю» означает «ухожу».

Так же, наблюдая за речью учащихся, можно услышать такие слова как «изи» - легко, «катка» - игра, «лузер» - неудачник. Эти сленговые слова используются как во время игрового процесса, так и в ежедневной речи.

1. **Все ли слова игрового сленга вам понятны?**

8 (17%) анкетируемых признались, что не все слова игрового сленга, используемые другими игроками, им понятны.

**2.2 Выводы по результатам исследования**

Из проведенного нами исследования мы сделали следующие выводы:

* Геймерская лексика присутствует в общении семиклассников нашей школы и они знают значения этих слов.
* Сленг в целом, и игровой сленг в частности, «засоряет» речь современных молодых людей.
* У учащихся 7 классов нашей школы речь не сильно «засорена» игровым сленгом.
* Наиболее употребительные слова игрового сленга пришли в русский язык из английского языка

Итак, в результате проведенной работы было установлено, что Российские подростки довольно широко используют англицизмы из игрового сленга в устном и письменном общении со сверстниками во время игр онлайн и в повседневной жизни. Использование игрового сленга экономит время во время общения в режиме реального времени, делает это общение более понятным и веселым. Подростки хорошо знают значения англицизмов из игрового сленга, и это облегчает общение между молодыми людьми.

**Заключение**

Язык – это динамическое явление. Он постоянно развивается: появляются новые слова и выражения, пополняется и лексический запас современного человека. В речи носителей русского языка довольно часто встречаются различные англицизмы. В последнее время среди подростков основное распространение получили англицизмы из  игрового сленга. По сути, игровой сленг – это новый язык общения, формирующийся в настоящее время в результате быстрого развития компьютерных устройств и игровых технологий. В настоящее время игровому сленгу посвящаются целые интернет статьи, сборники и словари игровых терминов, которые помогают новичку, а иногда и продвинутому игроку разобраться в сложных ситуациях внутри игрового общения.

В результате нашего исследования, мы разработали словарь-справочник англицизмов из игрового сленга, наиболее часто используемых современными геймерами, на примере учеников 7-х классов нашей школы *( приложение 2).*

Думается, что игровой сленг должен стать объектом пристального внимания учёных, ведь, как показывают примеры других языковых подсистем, специальная лексика иногда проникает в литературный язык и закрепляется там на долгие годы.

**Список литературы и интернет- источников:**

1. Аханова М. Г.; Корольчук А. В. [Игровой сленг как новая форма коммуникации](https://www.google.com/url?q=https://interactive-plus.ru/e-articles/216/Action216-79763.pdf&sa=D&source=editors&ust=1642771336209293&usg=AOvVaw0r51hv84SyQDuUf4e7YzTS)  // Актуальные направления научных исследований: от теории к практике. — Таганрог: Ростовский государственный экономический университет, 2016. — Т. 2, № 2. — С. 81.
2. Большой энциклопедический словарь / Ред. [А. М. Прохоров](https://www.google.com/url?q=http://opac.mpei.ru/notices/index/IdNotice:43078/index.php?url%3D/auteurs/view/488/source:default&sa=D&source=editors&ust=1642771336210383&usg=AOvVaw0-BI0Mjmp3dwaLBx85uDef) . – М. : Большая Российская энциклопедия, 2000 .
3. Горшков П. А. [Сленг хакеров и геймеров в интернете](https://www.google.com/url?q=http://www.avtoref.mgou.ru/ar/ar62.pdf&sa=D&source=editors&ust=1642771336211254&usg=AOvVaw1dsa0yC6leHbe0vLjCERXv) // Институт лингвистики и межкультурной коммуникации ([МГОУ](https://www.google.com/url?q=https://ru.wikipedia.org/wiki/%25D0%259C%25D0%25BE%25D1%2581%25D0%25BA%25D0%25BE%25D0%25B2%25D1%2581%25D0%25BA%25D0%25B8%25D0%25B9_%25D0%25B3%25D0%25BE%25D1%2581%25D1%2583%25D0%25B4%25D0%25B0%25D1%2580%25D1%2581%25D1%2582%25D0%25B2%25D0%25B5%25D0%25BD%25D0%25BD%25D1%258B%25D0%25B9_%25D0%25BE%25D0%25B1%25D0%25BB%25D0%25B0%25D1%2581%25D1%2582%25D0%25BD%25D0%25BE%25D0%25B9_%25D1%2583%25D0%25BD%25D0%25B8%25D0%25B2%25D0%25B5%25D1%2580%25D1%2581%25D0%25B8%25D1%2582%25D0%25B5%25D1%2582&sa=D&source=editors&ust=1642771336211821&usg=AOvVaw2f0WVr9kWwGeRTxBFFwnq7)) : дис. к-та. филол. наук. — Москва, 2006. — P. 19.
4. Крысин Л.П. Слово о современных текстах и словарях: Очерки о русской лексике и лексикографии. – М.: Знак, 2008
5. Крысин Л.П. Толковый словарь иноязычных слов. М.: Русский язык, 2000
6. Ожегов С.И., Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка – М.,2003
7. <https://dic.academic.ru/>

*Приложение 1*

**Анкета**

Ответьте на вопросы анкеты**:**

Класс \_\_ пол \_\_\_

1. Как часто вы играете в онлайн игры?

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

2. Используете ли вы во время игры в своей речи игровой сленг?

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

3. Какие слова игрового сленга вы употребляете (встречаете) чаще всего?

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

4. Какие слова игрового сленга вы употребляете в повседневной жизни?

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

5. Все ли слова игрового сленга, используемые другими игроками вам понятны?\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*Приложение 2*

**Словарь-справочник англицизмов из игрового сленга**

**Ачивка** (от англ. achieve) - награда, успех.

**Бан / Баня** (от англ.ban)- временное или пожизненное отлучение администрацией игрока от игры.

**Бот** (от англ.bot) - запрещённая в любой нормальной игре программа, имитирующая действия игрока.

**Ваншот** (от англ. one shot) – убийство одним выстрелом.

**Ганг** (от англ. gang) – неожиданное нападение нескольких героев на врага.

**ГГ / GG** (сокр. от англ. good game) – хорошая игра.

**Дроп** (от англ. drop) – вещь, которая выпадает после победы над противником.

**ДК/ DK** (сокр. от англ. double kill)- двойное убийство.

**Изи** (от англ. easy) – легко.

**Левел / лвл** (от англ. level) - уровень в игре.

**Ливаю** ( от англ. to leave) – покидать, уходить.

**Лонг, мид** (от англ. long, mid) – укороченные названия позиций.

**MQ** ( messages queue) – сообщения.

**Нуб** (от англ. noob, которое, в свою очередь, происходит от newbie) - новичок в какой-либо игре.

**Про ( Pro )** – профессионал.

**Пруфы** ( от англ. proof) – доказательства.

**Раш** (от англ. to rush) – массовое нападение.

**РК/R K** (от англ. Return Кill) – возвращение на место, где тебя убили.

**Скил** (от англ. skill) - определенные умения игрока в той или иной игре.

**Спавн** (от англ. respawn) – место на игровой площади, где возрождается монстр.

**Тима** (от англ. team) – команда.

**Чек – пойнт** ( от англ. check point) – контрольная точка.