



Образовательный Центр "Лучшее Решение"
www.лучшеерешение.рф www.lureshenie.ru www.высшийуровень.рф
www.лучшийпедагог.рф www.publ-online.ru www.t-obr.ru www.1-sept.ru

Компьютерный сленг геймеров как способ пополнения словарного запаса

Автор:
Черемных Захар Евгеньевич
учащийся 10 класса
МАОУ "Городская гимназия № 1"
г. Усть-Илимск
Руководитель:
Миронова Людмила Александровна

Введение.

Однажды мы с мамой ехали в автобусе. За нами сидели двое молодых людей и о чём-то достаточно громко и эмоционально разговаривали.

Через некоторое время мама меня спросила: «Я не могу понять, на каком языке они разговаривают? Слышу отдельные знакомые слова, а суть уловить не могу...» Меня заинтересовал мамин вопрос, прислушался и всё сразу понял – они обсуждали стратегию одной из компьютерных игр, в которую и я играю с большим интересом. Они разговаривали, используя в своей речи очень много сленговых слов и выражений.

Передо мной встала непростая задача, как объяснить этот разговор маме понятным ей языком, так как сам тоже в своей речи использую сленговые слова, порой не задумываясь о том, что мой собеседник может меня не понять, или понять неточно...

Быстро объяснить маме мне сразу не удалось, сказал ей, что они геймеры и обсуждают игру ... Но даже в таком коротком объяснении не обошелся без сленгового слова.

Заинтересовавшись этой темой, мы решили исследовать какие сленговые слова, выражения наиболее часто встречаются в молодежной речи, как они образуются, из каких языков «приходят» и уточнить их понятия, чтобы помочь желающим лучше понимать современный язык молодежи и пополнить словарный запас английского языка.

Исходя из этого, цель нашей работы: изучить возможности пополнения словарного запаса через использование компьютерного сленга геймеров. Для достижения цели сформулированы следующие задачи:

1. Дать определение понятий «сленг», «компьютерный сленг», «геймер».
2. Привести примеры компьютерного сленга геймеров.
3. Описать и представить результаты исследования.

Таким образом, предметом нашего исследования является компьютерный сленг геймеров, объектом - процесс пополнения словарного запаса. Гипотезу мы выдвинули следующую: изучение компьютерного сленга «геймеров» даст нам возможность пополнить словарный запас, понимать современную лексику, сленговые выражения и сокращения, которые так часто используют в жизни носители языка.

Методы исследования: описательный, включающий приёмы наблюдения над фактами, поисковый, метод анализа и синтеза информации, полученной из различных источников, устный опрос, беседа, анкетирование, анализ лексики.

1. Теоретические аспекты использования компьютерного сленга геймеров для пополнения словарного запаса

1.1. Понятие сленга

В современной лингвистике существуют сомнения относительно происхождения слова «сленг». В письменном виде оно впервые зафиксировано в Англии в 18 веке (имело значение «оскорбление» и «незаконной просторечной лексики»). По одной из версий, англ. slang происходит от sling («метать», «швырять»). В таких случаях вспоминают архаическое to sling one's jaw - «говорить речи буйные и оскорбительные». Согласно другой версии, «сленг» восходит к slanguage, причем начальная буква s якобы добавлена к language в результате исчезновения слова thieves; то есть первоначально речь шла о воровском языке thieves' language.

Рассмотрим некоторые из многочисленных определений сленга.

В.А. Хомяков: «Сленг - это относительно устойчивый для определенного периода, широкоупотребительный, стилистически маркированный лексический пласт (имена существительные, прилагательные и глаголы, обозначающие бытовые явления, предметы, процессы и признаки), компонент экспрессивного просторечия, входящего в литературный язык» [3].

В «Словаре лингвистических терминов» дается следующее определение О.С. Ахмановой: «Сленг - 1. Разговорный вариант профессиональной речи. 2. Элементы разговорного варианта той или иной профессиональной или социальной группы, которые, проникая в литературный язык или вообще в речь людей, не имеющих прямого отношения к данной группе лиц, приобретают в этих языках особую эмоционально-экспрессивную окраску» [1].

«Словарь-справочник лингвистических терминов» 1995г. просто ставит знак равенства между сленгом, жаргоном и арго: Сленг - слова и выражения, употребляемые лицами определенных профессий или социальных прослоек. Сленг моряков, художников, жаргон [4].

Таким образом, при всей своей популярности сленг в настоящее время не обладает терминологической точностью. Тем не менее, приведенные выше определения позволяют обобщить наиболее существенные свойства сленга:

- это нелитературная лексика; (Standard English);
- это лексика чаще всего употребляется в устной речи;
- это эмоционально окрашенная лексика;

- большинство слов и словосочетаний характеризуется выраженной фамильярной окраской;
- многие слова и выражения заимствованы из диалектов и жаргонов иностранных языков;
- лексика, с помощью которой люди могут отождествлять себя с определенными социальными и профессиональными группами;
- экспрессивный слой нелитературной лексики;
- язык, который идет в ногу со временем и реагирует на любые перемены в жизни страны и общества.

1.2. Классификация компьютерного сленга

Компьютерный сленг, на мой взгляд, нужно выделить в отдельную группу, он используется как IT-специалистами (профессионалами), так и другими пользователями компьютеров.

Во-первых, эти слова служат для общения людей одной профессии - программистов, или просто людей, использующих компьютер для каких-то целей[7].

Во-вторых, компьютерный сленг отличается «заикленностью» на реальности мира компьютеров. [11].

Существуют разные классификации компьютерного сленга. Мы приведем часто употребляемую классификацию Виноградовой Н.В. [2]

Виноградова Н.В. предлагает следующую классификацию компьютерного сленга:

Первая группа - прямая транслитерация (точная передача знаков одной письменности знаками другой письменности) английского слова при сохранении основного значения слова:

- “бай” (от английского слова “bye”) означает обычную форму прощания;

- “варнинг”(от английского “warning”) означает предупреждение о возможной ошибке программы или об исключительной ситуации.

Вторая группа слов представляет примеры, в которых можно есть фонетическое и грамматическое искажение (своеобразной русификации) оригинала:

- “батон” (от английского “button”, что переводится как пуговица, кнопка) означающее любая кнопка;

- “гама” (от английского “game”, что переводится как игра), означающее компьютерную игру.

Третья группа - слова, имеющие омонимы в составе литературного языка:

- “ария” (от английского “area” (область) - область на ВВС, в которой собраны файлы или сообщения по определенной тематике, обычно это каталог на диске;
- “мыть” (от английского “mail” (письмо, почта) - писать или передавать сообщение по сети;
- “голдед” или “голый дед” (от названия программы “GoldEd” - редактор сообщений) - название наиболее популярного редактора сообщений;
- “блин” - компакт-диск.

Четвертая группа – акронимы (аббревиатура, образованная начальными звуками слов в выражениях):

- AFAIK – as far as I know (насколько мне известно);
- BTW – by the way (кстати);
- FYI – for your information (к вашему сведению);
- IOW – in other words (другими словами);
- TTUL – talk to you later (поговорим позже).

Не всегда в русский компьютерный сленг попадают слова, заимствованные из английского языка. Очень часто сленговая лексика образуется способом перевода английского профессионального термина. Различается два возможных способа перевода:

- перевод с использованием уже существующих в русском языке нейтральных слов, которые при этом приобретают новое значение со сниженной стилистической окраской: Windows – форточки, disk – блин, to delete – сносить;
- перевод путем использования лексики других профессиональных групп, где значение слова несколько изменяется, приобретая специфический для компьютерного сленга смысл. Чаще всего встречаются слова и выражения из молодежного сленга: incorrect programm – глюкало.

1.3. Английский для геймеров

Геймер – человек, который любит компьютерные игры от английского слова «gamer». Хардкóрный гэймер — игрок, серьёзно относящийся к компьютерным играм, играет много, часто, в любые игры, попадающиеся под руку. Он старается быть в курсе событий в игровом мире — покупает тематические журналы, посещает в сети Интернет игровые порталы. Сленг геймеров содержит лексику, отличающуюся разговорной, грубо-фамильярной окраской. В нем, как и в профессиональной лексике программистов, довольно много англицизмов. Ученые пришли к выводу, что игры развивают память не хуже любого другого метода изучения иностранных языков, ведь в основе игры лежит самая современная лексика, сленговые выражения и сокращения, которые так часто используют в жизни иностранцы. Во

время игры геймер (игрок) узнаёт новые слова в процессе деятельности персонажа, и понимает, что английский – это тот язык, который нужен для общения, а значит, интерес к его обучению повышается, и участие в игре способствует расширению словарного запаса английских слов. Компьютерные игры особенно полезны при изучении языка ещё и потому, что в них есть много специфических слов, которые в школьных учебниках не встречаются— «rend», «melt», «roar», «flesh». И, что очень важно, слова употребляются в контексте. Ученик с большей вероятностью запомнит значение слова, если оно окружено живой речью, а не шаблонными фразами, как в учебнике. Слово «blast», например, кажется сложным и непонятным не носителю языка, но начинающий маг огня в «World of Warcraft» знает, что должен бросить «Inferno Blast», когда заклинание нанесёт максимальный урон. Он понимает значение слова и запоминает его. Кроме этого, когда геймер устанавливает игру и хочет получить максимальный результат, то он выбирает в настройках английский язык. Таким образом, просматривая ролики на английском языке, изучая новые понятия и диалоги персонажей, он быстро пополняет свой словарный запас.

Например, в игре «Verb Dash» очень быстро в увлекательной форме можно выучить три формы неправильных глаголов английского языка. «Виртуальное путешествие по зоопарку» даёт возможность получить много новой информации о зверях всего мира, послушать тексты, а также выучить новые речевые обороты, слова и выражения на английском языке.

Геймеры используют свои сокращения английского, с которыми можно встретиться практически везде.

1. Раш – быстрое прохождение.
2. Лакер – неопытный игрок, которому везет.
3. Маунты – средства передвижения.
4. Нуб, ламер – начинающий игрок.
5. Кайт – процесс атаки, при котором соперник не может дать сдачи.
6. Ливер – игрок, покидающий игру, если она не сложилась в его пользу.

Существуют особенности сленга геймеров. Он делится на устные и «чатовые», т. е. те, которые они используют в чате при общении, как между членами своей команды, так и между командами-соперниками. При чатовом общении выбираются короткие слова, чаще аббревиатуры.

2. Опытнo-исследовательская работа по изучению компьютерного сленга геймеров

В ходе исследования были использованы следующие методы исследования: анкетирование, устный опрос, беседа, анализ лексики.

Метод анкетирования. Цель данной анкеты: выявить отношение к компьютерному сленгу. Нами была разработана анкета с использованием программного обеспечения. В анкетировании приняли участие 32 человека из учащихся 5-8 классов. Вопросы анкеты представлены в приложении 1. Респонденты указали, что 59,4% положительно относятся к компьютерному сленгу; 81,3% указали, что чаще всего сленг используют их сверстники; 62,5% считают необходимым употребление компьютерных сленговых слов и выражений при общении, 17% играют в компьютерные игры и в играх используют одновременно русский и английский языки - 54,8% или только английский язык – 22,6%; 54,8% считают, что использование в речи английского компьютерного сленга пополняет их словарный запас при изучении английского языка; 46,9% считают, что родителям, учителям следует познакомиться с компьютерным сленгом. Результаты анкетирования представлены в приложении 2. Таким образом, анкетирование показало положительное отношение к компьютерному сленгу, из чего мы можем сделать вывод о целесообразном использовании компьютерного сленга для пополнения словарного запаса.

Метод устного опроса. Цель: уточнить особенности компьютерного сленга геймеров. В опросе приняли участие 26 человек. Вопросы опроса прилагаются в приложении 3. В результате опроса были выявлены следующие особенности сленга геймеров: существуют специальные сленговые выражения и слова, используемые для общения между членами команды, а также геймерские сокращения английского, которые надо просто запомнить. Кроме этого, была проведена беседа с отдельными участниками, которые в играх используют только английский язык. Беседа показала, что регулярное использование компьютерных игр расширяет словарный запас.

Метод анализа лексики, используемой в компьютерных играх. Цель: уточнить специфику использования значения слов в компьютерных играх. Мы проанализировали лексическое значение слов, которые используются в играх и традиционное значение слов, известное нам из школьной программы. Таким образом, мы выявили, что встречаются различия в лексическом значении слова. Результаты представлены в приложении 4.

Заключение.

Компьютерный сленг — активно развивающаяся динамическая система. Многие слова из компьютерного сленга геймеров переходят в повседневную жизнь и официальную терминологию.

Существование компьютерного сленга позволяет специалистам не только почувствовать себя членами некоей замкнутой общности, но и позволяет им понимать друг друга с полуслова, служит элементарным средством коммуникации.

Проведённое исследование позволяет утверждать, что использование компьютерного сленга пополняет словарный запас. Но в то же время значение слова, используемое в игре, не всегда соответствует традиционному значению, поэтому необходима некая осторожность в использовании сленга. Данное исследование не является полным и законченным. Оно открывает новые перспективы. Предметом последующего поиска может стать изучение компьютерного сленга в языке программирования. Все поставленные задачи решены в ходе работы. Цель исследования достигнута.

Литература:

1. Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов./ О.С. Ахманова. -М.: Советская энциклопедия, 1966.-486с.
2. Беликова И.А. Особенности образования терминов-неологизмов в подязыке компьютерной техники: автореферат диссертации на соискание ученой степени к.ф.н./ И.А. Беликова. – Омск. -2004- 147 с.
3. Борисова -Лукашапец Е.Г. Лексические заимствования и их нормативная оценка (на материалах молодежного жаргона 60-70 годов)/ Е.Г. Борисова –Лукашапец- М.: 1999. – 157с.
4. Матюшенко Е.Е. Заимствование как один из самых продуктивных способов образования единиц современного молодёжного сленга / Е.Е. Матюшенко // Социальные варианты языка — II: материалы Междунар. науч. конф. — Н.Новгород: НГЛУ им. Н.А. Добролюбова. - 2003. — С. 386 — 389.
5. Лихолитов П.В. Компьютерный жаргон/ П.В. Лихолитов // Русская речь. - М.:-1997. - № 3. – С.22.
6. Хомяков В.А. Введение в изучение сленга - основного компонента английского просторечия/ В.А. Хомяков - М.: Либроком, 2009. -124с.
7. Хомяков В. А. Нестандартная лексика в структуре английского языка национального периода: автореф. докт. дис. ... канд. филол. Наук / В. А. Хомяков - Л.: - 1980.-С. 35-38.
8. Michael McCarthy. English Vocabulary in Use/Michael Mc Carthy/- Cambridge University Press. - Cambridge,- 2003. - 316 p.

Отношение к компьютерному сленгу

Уважаемый респондент, просим Вас ответить на вопросы. Ваши ответы очень важны для нас.

Вопрос 1. Как Вы относитесь к компьютерному сленгу?

- не обращаю внимания
- положительно
- отрицательно

⋮

Вопрос 2. Среди Ваших знакомых кто чаще всего использует компьютерный сленг?

- ваши сверстники
- родители или более старшие родственники
- учителя

Вопрос 3. Считаете ли Вы необходимым употребление компьютерных сленговых слов и выражений при общении?

- да, считаю
- кажется, да
- кажется, нет
- нет

⋮

Вопрос 4. Нужно ли бороться с употреблением компьютерного сленга в речи?

- да
- ⋮ нет
- не знаю

Вопрос 5. Играете ли Вы в компьютерные игры?

- да
- нет
- очень редко
- очень часто

...

Вопрос 6. Если на предыдущий вопрос Вы ответили утвердительно, то какой язык чаще всего используете в этих играх?

- русский
- английский
- ⋮ и русский, и английский

Вопрос 7. Используете ли Вы при игре на компьютере сленговые слова, выражения из английского языка?

- часто использую
- использую
- редко использую
- никогда не использую

Вопрос 8. Помогает ли Вам использование в речи английского компьютерного сленга пополнять свой словарный запас при изучении английского языка?

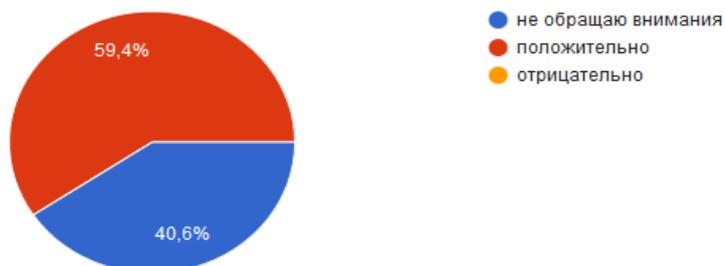
- да
- нет
- не думал об этом

...

Вопрос 9. Как Вы считаете, следует ли родителям, учителям познакомиться с компьютерным сленгом?

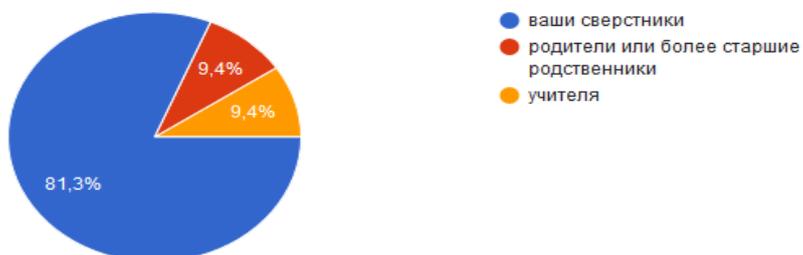
- да
- нет
- не думал об этом

Вопрос 1. Как Вы относитесь к компьютерному сленгу? (32 ответа)



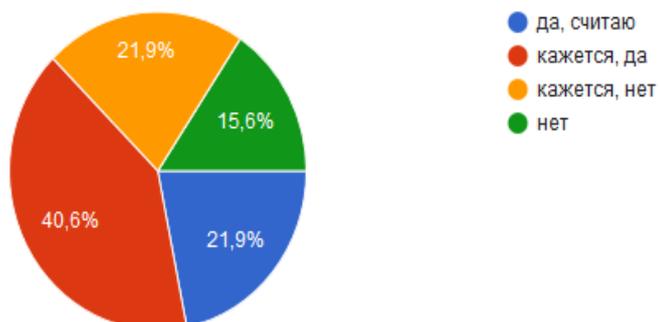
Вопрос 2. Среди Ваших знакомых кто чаще всего использует компьютерный сленг?

(32 ответа)



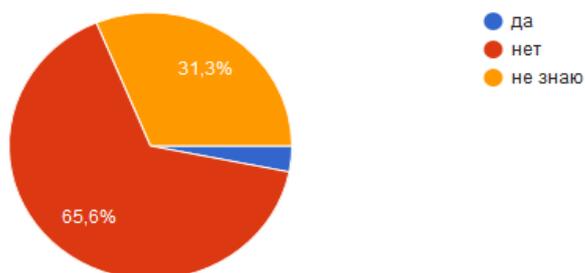
Вопрос 3. Считаете ли Вы необходимым употребление компьютерных сленговых слов и выражений при общении?

(32 ответа)

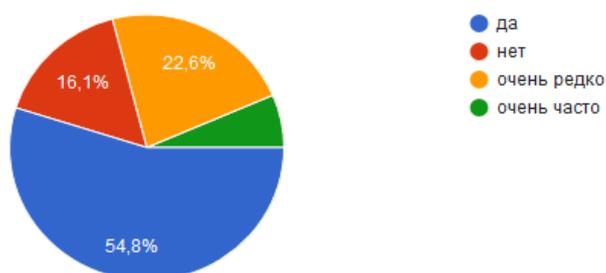


Вопрос 4. Нужно ли бороться с употреблением компьютерного сленга в речи?

(32 ответа)



Вопрос 5. Играете ли Вы в компьютерные игры? (31 ответ)



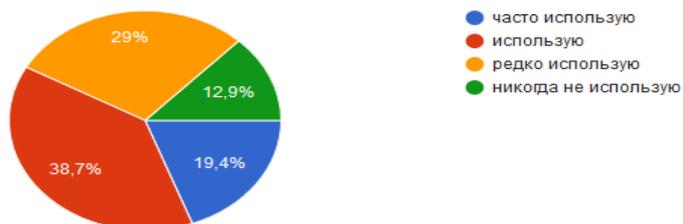
Вопрос 6. Если на предыдущий вопрос Вы ответили утвердительно, то какой язык чаще всего используете в этих играх?

(31 ответ)



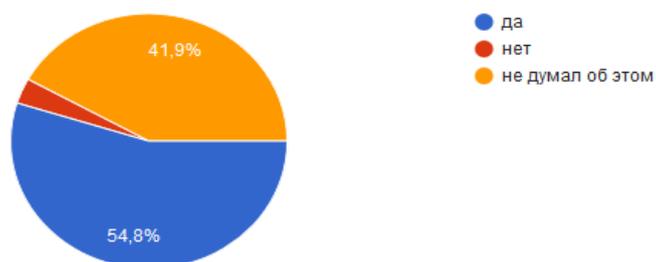
Вопрос 7. Используете ли Вы при игре на компьютере сленговые слова, выражения из английского языка?

(31 ответ)



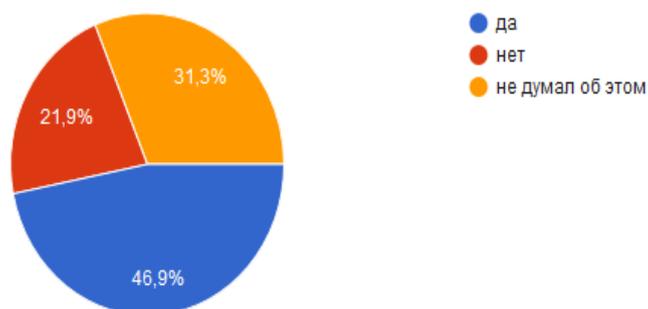
Вопрос 8. Помогает ли Вам использование в речи английского компьютерного сленга пополнять свой словарный запас при изучении английского языка?

(31 ответ)



Вопрос 9. Как Вы считаете, следует ли родителям, учителям познакомиться с компьютерным сленгом?

(32 ответа)



Вопросы для устного опроса и беседы

1. Существуют ли специальные слова и выражения для общения во время игр?
2. Существуют ли особенности сленга геймеров?
3. Помогает ли тебе при ответах и выполнении заданий на уроках английского языка то, что ты играешь в компьютерные игры на английском языке?
4. Считаешь ли ты, что, играя в игры, ты знаешь больше английских слов?

Приложение 4

слово	перевод слова известный из школьного учебника	Перевод в компьютерном сленге
to delete	вычёркивать, стирать	сносить
smoke	курить	дымовая граната
kite	воздушный змей	процесс атаки, при котором соперник не может дать сдачи
item	пункт, параграф	предмет
to drop	капать	кидать
to camp	разбивать лагерь	Camper Один из игроков, засевающий в темном уголке и издали «снимающий» пробегающих мимо противников одного за другим.
grief	горе	«террорист», который всячески вредит игрокам
luck	удача	лакер, неопытный игрок, которому везет в игре
to leave	покидать, оставлять	Ливер тот, кто покидает игру, если она складывается не в его пользу
to mount	взбираться	средство передвижения
to add	добавлять	Враг. Присоединяющийся к игре
bug	жук	ошибка в игре
to build	строить	настройка характеристик персонажа под определенный стиль игры