

Департамент социального развития администрации Корсаковского  
городского округа  
Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 1»  
Корсаковского городского округа Сахалинской области

---

694020, Сахалинская область, г. Корсаков, ул. Краснофлотская 1, тел. 4-39-65, 4-33-91



## «Самые частотные англицизмы on-line игр и их безопасность использования среди подростков»

Автор работы:  
Дерр Светлана Яковлевна  
Ученица 8-Б класса МАОУ «СОШ № 1» г. Корсакова

Руководитель: **Хмырова Ирина Александровна,**  
учитель английского языка МБОУ «СОШ №1»  
Корсаковского городского округа

Корсаков, 2020

## Содержание

Введение.....	стр.3-5
Часть 1. Теоретическая часть.....	стр.5-8
1.1. Как отличить заимствованные слова? .....	стр.5
1.2. Преобразования в заимствованиях.....	стр.5-8
Часть 2. Практическая часть.....	стр.8-11
2.1. Самые популярные англицизмы в он-лайн играх.....	стр.8-10
2.2. Результаты анкетирования.....	стр.10-11
Заключение.....	стр.11
Список литературы.....	стр.12
Приложения.....	стр.13-14

## Введение

Конец 20 века-это время внедрения информационных технологий в жизнь человека, с этим так же связано появление таких новых видов деятельности, как профессиональная, развлекательная, часто встречаются комбинации этих направлений. В результате возникло множество групповых компьютерных языков. К примеру, язык хакеров, язык фидошников, язык геймеров. Стремительное развитие компьютерных технологий и компьютерной техники не могло не найти отражения в языковых процессах. Это повлияло на появление англицизмов - английских слов или выражений, заимствованных из других языков. Англицизмы часто используются в игровом сленге (игровом жаргоне) для облегчения общения среди любителей продукции игровой индустрии. В интернете мы можем найти целые словари, сборники и глоссарии игровых терминов, которые просвещают новичков, а иногда и продвинутых игроков, в сложные ситуации игрового общения. Однако вне игрового мира, игровой сленг стараются обходить стороной. Многих людей, особенно пожилого возраста, раздражает использование англицизмов, которым есть вполне подходящие синонимы в отечественном языке. Игровой сленг достаточно разнообразен, но имеет некоторые сложности в изучении. Так некоторые игровые жаргоны могут использоваться лишь в рамках одной игры, что создает терминологическую систему, которую в силах понять лишь игроки одной и той же игры. До недавнего времени таким языком пользовался только ограниченный круг лиц, и он не затрагивал обычную речь в повседневной жизни, поэтому интереса в его изучении практически не было. Но в последнее время мы можем наблюдать игровую терминологию в разговорной и литературной речи. Часто игровые термины становятся общеупотребительными (так, слово "noob" имеющее значение "новичок" или же дурачье, человек несмыслящий в чем-либо, из игрового сленга так же перешло общеупотребительный). Игровая терминология возникает под сильным влиянием англоязычных названий. Как правило, в русском языке довольно сложно найти хорошую

аналогию принятым английским терминам, поэтому в сфере игровой компьютерной лексики наблюдается двойственность: игроки пользуются англоязычными терминами наряду с русскоязычными названиями. Игроки общаются между собой по ходу игрового процесса, поэтому сленг игры имеет особое значение. Это выражено в стремлении как можно больше сократить свою речь т.к. с точки зрения игрового мира: в условиях боевого процесса (сражения, если говорить о сопернических играх) игрокам важна скорость реакции и степень слаженности действий членов команды для наиболее успешного исхода игры одной из сторон. Сокращения речи наблюдаются и в обычных дискуссиях на различных форумах, в особенности игровых, это вызвано стремлением передать максимум информации с помощью минимума слов.

**Актуальность работы:** В настоящее время использование англоязычных слов, взятых из различных on-line игр, является одной из активно развивающихся и актуальных сфер лингвистического исследования. Современный этап развития лингвистики характеризуется возросшим интересом к функционированию англицизма в повседневной жизни подростков. Неужели они оказывают такое отрицательное воздействие на речь подростков, как это кажется взрослым?

**Цель:** Изучение положительной стороны английских заимствований on-line игр и выявление того, как часто они используются в повседневной жизни.

**Задачи:**

1. Изучить научную и научно-популярную литературу по данной проблеме. (Все участники исследования)
2. Сопоставить данные различных источников и вывести средние значения характеристик использования игровой терминологии. (Ли Альбина)
3. Выявить особенности разговорной речи у подростков, играющих в on-line игры. (Антонова Екатерина, Иконникова Мария)

4. Статистически обработать полученные результаты. (Все участники исследования)

**Гипотеза:** Если человек умеет контролировать, свое времяпровождение за онлайн играми, то, наверное, это и есть умение совмещать приятное с полезным. Играя в различные компьютерные игры, человек может извлекать пользу. Во-первых, это развивает ваши стратегические навыки. Во-вторых, концентрация вашего внимания улучшается, благодаря внимательному прослеживанию за игрой. В-третьих, уровень вашего «англо-русского» словаря повышается даже без необходимости зубрёжки.

**Методы:** анализ литературы, Интернет источников; наблюдения, беседа, анкетирование.

**Предметом исследования** является использование Англицизмов в он-лайн играх и речи подростков.

В качестве **объекта** исследования явились лексические единицы английского происхождения и их производные.

### **Теоретическая часть.**

Прежде всего надо ещё раз отметить, что заимствованные английские слова – это лексические единицы, которые взяты из английского или американского литературного языка. Их можно узнать по следующим **признакам**:

- 1) парные согласные в конце слова: дайвинг (к), имижд (тш);
- 2) разделительный мягкий знак: секьюрити;
- 3) буквы э, е: риэлтор, постер;
- 4) наличие сочетаний тч, дж: матч, джаз;
- 5) непроверяемые гласные и согласные: провайдер;
- 6) конечные сочетания инг, мен, ер: митинг, супермен, таймер.

Чужой языковой материал активно усваивается пользователями игры, и естественным процессом в данном случае является адаптация заимствований к новым условиям функционирования. Глубина преобразования заимствований напрямую вытекает из различий между языками. В адаптацию

заимствований включаются все стороны языка: фонетика, графика, орфоэпия, орфография, морфология, словообразование, синтаксис и семантика.

Фонетическое освоение англицизмов предполагает замену английских звуков, отсутствующих в русском языке (свойственные английскому языку долгие гласные, дифтонги, аспирированные согласные и межзубные звуки), теми, которые способны наиболее точно их передать. Например, профет (англ. prophet) - проповедник; хилер (англ. healer) - целитель; лут (англ. loot) - добыча.

При графическом освоении русской графикой передаются буквы английского алфавита. К примеру, буквы J, H, Q, W, X, Y обычно обозначаются в соответствии с транскрипцией: хэчлинг (от англ. hatchling) «дитёныш дракона», абус волкер (англ. abyss walker) - странник бездны; дестроер (англ. destroyer) - разрушитель; гомункулюс (англ. homunkulus) - гомункул.

В английском языке отсутствует грамматическая категория рода. Распределение существительных по родам совпадает с русским, когда речь идет об одушевленных существительных, обозначающих лиц мужского пола (мужской род). Заимствованные наименования персонажей и в английском, и в русском языках относятся к мужскому роду дамаг, дилер, хилер, баффер, даггерщик и др. В отдельных случаях происходит переосмысление рода персонажа. Например, слово виверна от англ. wyvern «дракон высшего уровня развития» в русском языке получило форму женского рода.

При словообразовании существительных для придания разговорной окраски используется суффикс -к: так, существительное абилка «приём контактного боя, специальный удар; активный навык для нанесения физического урона противнику» образовано суффиксацией от усеченной основы заимствованного англицизма ability «способность».

Нередко словообразовательный путь игрового жаргонизма бывает причудлив. Так, например, в языке «линейки» образованы разными способами слова-омонимы azpí «агрессивный монстр, первым атакующий

приблизившегося игрока» и агрг «вызов агрессии у кого-либо». В дальнейшем от мотивирующей основы агрессивный моб было образовано сложное существительное агромоб, в результате сокращения которого появилось употребительное агр. Второе слово образовалось с помощью нулевой суффиксации от глагола агрить «вызывать агрессию», в свою очередь образованного от усечённой заимствованной основы aggression.

Продуктивными способами словообразования, кроме суффиксации, являются сложение и аббревиация. Причём, способы сокращения отличаются многообразием. К самым распространённым из них относятся:

- усечение начала основы: бот от робот, афф от бафф;
- конечные усечения: инста от инстанс, кама от камалока «название локации», нуб «игрок, который плохо ориентируется в игровом мире» от англ. newbie «новичок»; комбо «комплексный бафф, объединяющий в себе несколько баффов» от combination комбинация;
- опущение компонентов (эллиптирование) словосочетаний: инстанс от instance zone «зона по требованию; временная зона, посещение которой для каждого отдельного персонажа возможно один раз за определенный промежуток времени»; мана «запас энергии для заклятий» от англ. mana pool «запас магической энергии»; мамон «торговец чёрного рынка» от англ. Merchant of Mammon-;
- сокращение выражений в сочетании со сложением основ: мапа-реген «процесс восстановления магической энергии у персонажа» от англ. mana regeneration «восполнение манны»; кеймат «составная часть вещи, необходимая для её создания гномом-кузнецом» от key material «ключевые материалы»;
- транслитерации английских аббревиатур: ПВП «массовое сражение» от англ. PVP из player vs player «игрок против игрока»; НПС «персонаж, управляемый компьютерным интеллектом» от англ. NPC из non-play character «неигровой персонаж».

Подытожив сказанное, следует сказать, что способов заимствования существует множество, можно привести массу примеров, эти выражения делают огромный вклад в развитие лингвистики. А какие же из них наиболее употребляемые среди подростков нашей школы?

### **Исследовательская часть.**

Будучи любителями он-лайн игр, мы заметили, что наиболее **употребительными словами-заимствованиями в играх** являются следующие слова:

Дота Abuse (Абузить) - от слова Abuse – злоупотреблять

AFK (Away from the keyboard) - отошёл от клавиатуры/компьютера. Используется тогда, когда игрок отлучился (хочет отлучиться) на короткое время.

Crit (Крит, Критический удар) - Ваш урон умноженный на определенный коэффициент и в несколько раз.

Damage (Демедж, дамаг) - Повреждения, урон.

Easy (Изи, Легко) – в соответствии с игровым этикетом, люди комментируют прошедший матч, благодарят за игру и хвалят умелых игроков. В повседневности люди используют, это оценивая «легкость» достижения своей цели. Если в русском языке мы говорим «это было легко», то в играх чаще всего пишут «изи», и этого достаточно для понимания.

Exp, XP (Experience, Опыт) - Очки опыта, получаемые героем обозначает некую насмешку над противником

GG (Good Game, ГГ) - Хорошая игра. Обычно говорится после игры. Либо обозначает насмешку над вражеской командой.

HF (Have fun) - Веселитесь. (В общем то тоже, как пожелание хорошей игры)

Item (Итем, Арт) – Вещь, предмет, артефакт.

LVL (Левел, лвл) – Уровень героя. Изначально 1. может быть прокачен до 25. Уровень получают за определенное количество опыта.

go (го) - в игровом лексиконе используется как призыв к действию. Если в играх это используется как «давайте начнем что-то» и это можно выразить в



одном слове, то в русском такого слова нет, поэтому многие используют «го» в повседневности для удобства.

Noob/Newbie (Нуб) - Новичок в игре. Чаще используется\воспринимается как оскорбление. Так же это может использоваться в жизни, когда кто-то в каком-то деле новичок. И поэтому в русском люди сокращают слово «начинающий» как «нуб», чтобы упростить написание.

NP (No problem) - Нет проблем. (Иногда используют как замену "Не за что")

Pick (Пик) - Выбор.

PLS, PLZ (Please) – Пожалуйста. Очень часто встречается в жизни в форме «плз», так делают для того, чтобы сэкономить время на написании, т.к все и так поймут смысл данной фразы.

Push (Пуш) - Это процесс быстрого уничтожения волн вражеских крипов, и создания большой волны союзных крипов для уничтожения вражеских сооружений за небольшой промежуток времени.

Report (Сообщить) - Как правило, такое сообщение сопровождается именем игрока или именем героя. Просьба оставить жалобу на игрока, по какой либо причине.

Ruine (Руинить катку) - всячески стараться, (намеренно или нет) проиграть матч. Это может встречаться в повседневной жизни. Это используется людьми, потому что слово «портить» в русском языке не до конца передает смысл слова «руинить», поэтому это пользуется популярностью больше.

Feeder (фидер, корм) — игрок, который слишком часто погибает, чем дает преимущество вражеской команде

Harassment (харас) — продолжительное нанесение урона героям на линии. Оно часто используется, т.к. передает более глубокий смысл того, что хочет сказать человек.

GG (good game, гг) — «Хорошая игра!» / «Хорошо сыграно!». Если в русском нам надо написать «хорошая игра», то благодаря англицизмам мы можем написать просто «гг», что сократит время написания того же слова.

WP (well played, вп) — «Хорошо сыграно!».

Абилка или абила от английского ability – способность, возможность, умение.

Грифинг (от grieving) — поведение в игре, мешающее другим игрокам (в основном, своим союзникам), раздражающее и расстраивающее их.

Дроп (от drop) — предметы, выпавшие из убитого моба.

Крафт, крафтинг (от crafting) — производство вещей с помощью профессий.

Скилл (от skill) — навык. Очень часто можно встретить везде. Думаю, что «скилл» используют намного чаще, чем «навык» из-за легкости и быстроты произношения.

Стан (от stun) — оглушение, выключающее цель из боя на некоторое время. Персонаж или моб становится неподвижным и ничего не может делать в течение стана.

BTW (by the way) — «между прочим».

LOL (laughing out loud) — «я умираю от смеха». Используется всеми намного чаще, чем русский аналог, из-за быстроты написания и экономии времени.

NP (no problem) — «нет проблем» или «пожалуйста» в ответ на «спасибо».

Здесь можно наблюдать широкое использование сокращений, аббревиатур, разных способов словообразований, не используется никакая ненормативная лексика, как зачастую думают взрослые.

### **Результаты анкетирования (Приложения)**

Проведя опрос среди сверстников, мы выяснили, что большинство подростков редко использует англицизмы в своей речи, только в случаях необходимости, как можно быстрее и понятнее объяснить, то что они хотят сказать. Меньшее количество подростков употребляют англицизмы чаще или вообще не употребляют. Что касается вопроса о знании употребляемых ими англицизмов, многие ответили, что им известно их значение. Меньше ответили, что не всегда осведомлены об их значении или вовсе не знают. При вопросе о причине использования англицизмов многие ответили, что в русском языке нет аналогов этим словам. Меньший процент опрошенных считают английские слова более выразительными в отличии от русских и использует их для конкретизации значений русского языка. Так же, как показал опрос, большинство согласны с тем, что иногда без англицизмов не обойтись, меньшинство заключает, что использование заимствованных слов

засоряет родной язык, некоторым удобнее выражаться ими нежели русскими словами. Можно сделать вывод, что большинство заимствований нашло свое место в молодежной речи, т.к. именно речь является неотъемлемой частью их языковой культуры. Как показало исследование, наиболее частым источником пополнения лексического запаса подростков являются такие сферы, как Интернет и компьютерные игры.

### **Заключение**

Проведя наблюдение, мы установили, что молодежь используют заимствованные слова в своей речи. Процент использования игрового сленга у подростков не такой большой, т.к. многие не заинтересованы в онлайн играх, но в повседневной жизни, в диалогах со сверстниками эти заимствования можно услышать довольно часто. В целом, англицизмы в большей степени имеют положительный эффект на речь подростков. Во-первых, это способ обогащения своего языка новыми словами, которые могут выражать вашу мысль более ярко и четко. Во-вторых, это шанс пополнить свои знания английского языка, познакомиться с культурой английской речи, это помогает расширить кругозор человека и улучшает его ориентированность в современном мире. Так же, употребление англицизмов более удобно, т.к. целый перевод бывает слишком длинным или непонятным. В конце концов, англицизмы уже давно глубоко проникли в русский язык, что не использовать их невозможно. С другой стороны, чрезмерное использование заимствованных слов в нашей речи может вызвать засорение языка, родная речь может утратить свою красоту, самобытность и неповторимость. Следовательно, в современном мире есть необходимость знать все эти заимствования, если хочешь идти в ногу с молодым поколением, но следует научить подрастающее поколение разумно использовать эту терминологию в речи, чтобы не подменять термины родного языка, тем самым дав понять, что мы являемся носителями именно русского, а не английского языка.

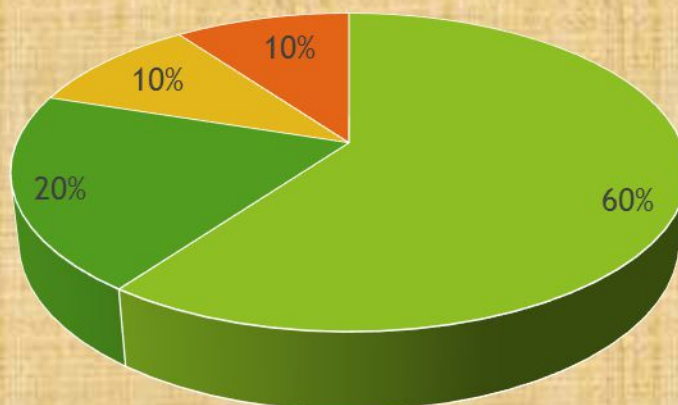
### Список использованных источников

1. Толковый словарь современного русского языка. Языковые изменения конца XX столетия. / Г. Н Складневской, - М.: АСТ, Астрель, 2001.
2. Электронный словарь Wikipedia [Электронный ресурс].- Режим доступа: <http://www.wikipedia.org>
3. <http://www.englishinrussia.ru/ru/blog/language>англицизмы-в-современном-русском языке

## Приложения.

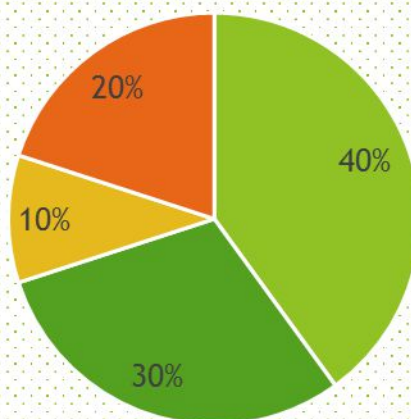


## Почему Вы их используете?



- В русском языке нет такого понятия
- С их помощью мне легче и быстрее объяснить то, что я хочу сказать
- Для меня английские слова более выразительны, чем русские
- Я использую английские слова для конкретики

## Ваше отношение к использованию в речи английских заимствований из игр



- Мне так удобно
- Иногда без них не обойтись
- Мне всё равно
- Лучше их не употреблять

