

## ИГРОВОЙ СЛЕНГ И ТРАНСМЕДИЙНОСТЬ

*Ал. А. Селютин*

*Челябинский государственный университет. Челябинск, Россия*

Представлено исследование игрового сленга в кинодискурсе. На материале киноцикла «На игре» автор составляет игровой тезаурус фильма, рассматривает частотность использования лексики игрового сленга в киноцикле и подчеркивает роль трансмедийного потенциала видеоигры как произведения искусства. Также автор обращает особое внимание на органичность использования игрового сленга в кинодискурсе.

**Ключевые слова:** кинодискурс, трансмедийность, игровой сленг, квантитативный метод, тезаурус.

### Введение

Опубликованный в период пандемии коронавируса аналитический отчет всемирно известного аналитика Мэри Микер (Mary Meeker) Internet Trends Report 2020 [2] подчеркивает особую и перспективную роль видеоигр в организации досуга обывателей. По заключению М. Микер, индустрия компьютерных игр и околоигровые процессы (например, стриминг) привлекли значительное количество пользователей благодаря ряду факторов, связанных с пандемией: ограниченный ряд прочих развлечений в связи с карантином, наличие большего свободного времени и более комфортных условий в силу удаленной, дистантной работы, попытки иных развлекательных индустрий (например, в области спорта) найти разумные решения по дальнейшему функционированию в период изоляции (в частности, знаменитые гонки NASCAR и «Формула-1» проводились онлайн при помощи симуляторов; подобные процессы наблюдались и в игровых состязаниях NBA и FIFA). Таким образом, игровая индустрия в период пандемии коронавируса не только не потерпела ущерба, но и расширилась как содержательно, так и объемно. Соответственно, упомянутый отчет прогнозирует дальнейший рост видеоигровой отрасли и увеличение количества ее пользователей.

Значимое присутствие видеоигр в социальной жизни диктует и их критическое влияние на другие области человекотворчества, в частности на синемаграф и литературу. В научном журналистском дискурсе игры, кино, литературы и прочие формы искусства рассматриваются как медиа, а их наполнение — как медийный контент; соответственно, процесс трансферизации контента среди медиа получает название

«трансмедийность», которая становится одной из новообразованных категорий журналистики как науки. Широко исследуемая в журналистике настоящего времени категория трансмедийности может рассматриваться и в лингвистическом ключе, поскольку трансфер сюжетов из одного медиа в другое подразумевает и переход значительного количества контент-формирующих элементов: образы героев, сеттинг, дизайн, а самое главное — язык.

### Цель исследования

Создание кинофильмов по играм и об играх — явление отнюдь не новое как для западного, так и для отечественного синемаграфа. Однако в связи с трансмедийным переносом игровых сюжетов и образов возникает вопрос: учитывается ли создателями кино специфика игрового сленга и насколько полно она реализуется в дискурсе фильма? Таким образом, в качестве основной цели исследования мы видим качественно-квантитативное описание используемых лексем игрового сленга в дискурсе кинематографических героев в результате трансмедийного потенциала видеоигры как произведения искусства.

### Материал исследования

В качестве материала исследования мы выбрали дискурс главных героев отечественного киноцикла «На игре», при этом общая продолжительность синемаграфического повествования составляет 571 минуту. Выбор фильма связан с тем, что в отечественном синемаграфе на данный момент этот киноцикл является наиболее продолжительным и развернутым из тех, сюжет которых связан с видеоиграми.

### **Методы исследования**

В нашей работе мы прибегали к следующим методам: лексикографический — для составления словаря игрового сленга, используемого в киноцикле, и количественный — для анализа сферы количественного применения лексем игрового сленга в отдельных фильмах цикла.

### **Теоретико-методологический обзор**

В новейших лингвистических исследованиях сформировалась тенденция причислять язык геймеров к игровому сленгу. Подобное мы наблюдаем, например, в работах О. В. Булочковой [4], В. А. Комарова [8], Л. В. Меркуловой [9], М. Н. Харлашкина [11]. Игровой сленг, по мнению М. Г. Ахановой [3. С. 81], является особым условным языком, при помощи которого игроки в различных играх обмениваются информацией. В связи с тем что цель данной работы лежит в несколько иной плоскости, мы не будем оспаривать лингвистический статус языка геймеров, хотя следует упомянуть, что благодаря развитию киберспортивных соревнований и игровой индустрии в целом геймерство из хобби постепенно превращается в профессию для ряда пользователей, поэтому существует очевидная возможность рассматривать игровую лексику в качестве профессионализмов.

Характеризуя игровой сленг, все исследователи сходятся на одном комплексе присущих ему черт: 1) источником является английский язык; 2) минимизация коммуникативного процесса при сохранении объема информации; 3) общность для определенной категории пользователей (в нашем случае — геймеров) (см., например, работу Л. В. Жабиной [7]). В целом данные черты присущи не только игровому сленгу, но сленгу вообще. Поэтому еще одной важной чертой игрового сленга является его социальная (и, возможно, профессиональная) ограниченность, подразумевающая его использование среди некоей группы людей, объединенных общим признаком — активным потреблением видеоигр.

Следует отметить неоднородность игрового сленга, которая подчеркивается и в работе Л. В. Жабиной, выделяющей глобальный и локальный разновидности игрового сленга [7]. Под глобальным подразумевается лексический пласт игрового сленга, используемый вне зависимости от типа и жанра видеоигры. Локальный сленг ограничен сферой применения в виде конкретной видеоигры, обладающей своими собственными реалиями, которые и влияют на формирование лексики

игроков. Таким образом, глобальная разновидность игрового сленга представляет собой макроуровень, а локальная — микроуровень. Нам видится значимым выделение и так называемого гиперуровня — лексики, используемой в сфере IT-индустрии в целом, которая также активно функционирует в языке геймеров.

Как уже сказано, трансмедийность становится тем каналом, благодаря которому лексика игрового сленга выходит за границы игрового пространства и становится частью гораздо большей медийной сферы, включая музыку, синематограф и литературу. Е. В. Сальникова подчеркивает, что трансмедийность заключается в обширном распространении сюжетов, образов, визуально-пластических моделей в различных областях художественной культуры [10. С. 106]. Другими словами, трансмедийность функционирует в мире искусства, к которому видеоигра, официально признанная отдельным видом искусства правительством США и Национальным фондом искусств США [5], имеет непосредственное отношение. Игра как вид искусства рассматривается и в работах отечественных культурологов. Так, А. А. Деникин утверждает, что игру можно считать искусством в качестве уникального феномена, объекта современной культуры [6. С. 96].

Невзирая на споры относительно включенности видеоигр в область искусства, мы отмечаем потенциально активную способность трансмедийности как категории переносить не только сюжеты и образы, но и формирующие их элементы, в том числе и речь, из одного медийного пространства в другое (например, из игры в кино). Данное утверждение стало причиной анализа использования игрового сленга в синематографическом произведении, основанном на современной популярной игре Counter Strike.

### **Анализ лексического пласта игрового сленга в российском киноцикле «На игре»**

Цикл фильмов «На игре», состоящий из двух полнометражных фильмов («На игре» 2009 г. и «На игре. Новый уровень» 2010 г.) и сериала («Геймеры» 2012 г.), основан на игре Counter Strike, популярной среди молодого поколения. Жанр игры можно определить как командный «шутер» от третьего лица, при этом основной задачей игрока является победить команду противника в качестве одного из членов команды, используя различное стрелковое и холодное оружие, в замкнутом пространстве. Игра требует слаженной командной работы, скоординированности всех членов команды, хорошей

реакции и логического мышления. Эти качества нашли отражение в характере и особенностях поведения главных героев киноцикла. Действие фильма происходит не в игре, а в реальном мире, однако сюжет строится по принципу прохождения командных миссий с использованием оружия, что характерно напоминает формат самой игры.

Главными героями являются молодые люди, получившие технологическим путем навыки, присущие игровым персонажам Counter Strike: владение огнестрельным оружием, ловкость, улучшенная реакция, особая дальность зрения. При этом, будучи профессиональными киберспортсменами, они привыкли к особому игровому сленгу, используемому для общения во время совместного прохождения видеоигры. Именно этот сленг они используют и при проведении реальных миссий. При этом особый язык геймеров является для них, с одной стороны, профессиональным, а с другой — языком бытового общения, поскольку некоторые лексемы

встречаются и в процессе обычной коммуникации непрофессионального характера, сосредоточенной на решении повседневных проблем.

Нами составлен словарь игровой лексики, используемой в киноцикле. Он содержит 24 лексические единицы игрового сленга, включая заимствования из лексикона IT-специалистов (табл. 1). При выборе дефиниций мы обращались к распространенным в интернет-пространстве словарям игровой лексики (например, «CS: GO Основы: словарь игровых терминов» [1]), однако стремились, с одной стороны, упростить определения, чтобы сделать их более понятными для не включенного в игровую среду потребителя, а с другой стороны — избежать «ненаучности» изложения дефиниций, которая характерна для непрофессионально составленного тезауруса.

Как мы можем наблюдать из представленных данных, вся использованная в киноцикле игровая лексика может быть условно поделена на три

Таблица 1

## Словарь игровой лексики, используемой в киноцикле «На игре»

Лексема	Дефиниция
апгрейдить	улучшать
аркада	одна из стратегий в игре Counter Strike, подразумевающая интенсивный и агрессивный стиль атаки
бот	компьютерная программа, самостоятельно управляющая игровым персонажем
габэлла	ругательство, выражающее исключительно негативные эмоции
геймер	игрок
девайс	оружие (применительно к игре Counter Strike)
драйв	положительные эмоции, связанные с повышенным уровнем адреналина
камень	процессор
клан	объединение геймеров для решения игровых задач
контра	игра Counter Strike
ламер	неопытный игрок (часто используется с негативной коннотацией)
мать	материнская плата
минус	ликвидировать (редукция от минусануть)
минусануть	ликвидировать
ник	игровое имя
нуб	неопытный игрок (часто используется с негативной коннотацией)
раш	быстрое перемещение
файтинг	рукопашный бой
фейк	ложный
флэш(ка)	световая граната
фраг	уничтоженный противник
хэлповать	помогать
шутер	игра, основные действия в которой заключаются в стрельбе
юнит	условный игровой персонаж

группы: 1) компьютерная лексика (гиперуровень); 2) общеигровая лексика (макроуровень; глобальная, по классификации Л. В. Жабиной [7]); 3) лексика из игры Counter Strike (микроуровень; локальная, по классификации Л. В. Жабиной [Там же]). К первой группе лексем относятся те, что используются в речи программистов и IT-специалистов (*камень, мать*). Ко второй группе лексем относится лексический пласт, используемый в любых играх вне зависимости от их жанровой принадлежности (*юнит, нуб, ламер*). Наконец, третья группа включает объем лексем, используемый только в игре Counter Strike (*аркада, раш, флэш(ка)*). Таким образом, мы видим, что лексический состав игрового сленга неоднороден и в определенной своей части является деривативом других разновидностей сленга.

Интересно отметить, что 17 лексических единиц из представленного списка (71 %) образованы

от английских слов (например, *хэлповать* от английского глагола *хэлп — помогать*), что подтверждает изложенное в теоретической части исследования утверждение относительно истоков игрового сленга.

В рамках исследования следует рассмотреть устойчивость использования лексических единиц игрового сленга на протяжении всего киноцикла, чтобы исключить их потенциальный окказиональный характер. Результаты анализа сферы применения «игровых» лексем отражены в табл. 2.

Две из 24 лексических единиц используются во всех трех источниках, еще четыре лексемы задействованы как минимум в двух источниках. Таким образом, 25 % исследуемой лексики стабильно функционируют на протяжении всего киноцикла, что свидетельствует об отсутствии окказиональности, особенно с учетом того, что синема-

Таблица 2

## Сфера применения лексем игрового сленга в киноцикле «На игре»

Лексема \ Сфера применения	На игре (2009)	На игре. Новый уровень (2010)	Геймеры (2012)
апгрейдить	+		
аркада	+		
бот	+		
габэлла	+	+	+
геймер		+	+
девайс	+	+	
драйв		+	
камень	+		
клан		+	
контра	+	+	
ламер			+
мать	+		
минус	+		
минусануть	+	+	+
ник			+
нуб			+
раш	+		
файтинг	+		
фейк			+
флэш(ка)	+		
фраг	+	+	
хэлповать	+		
шутер		+	
юнит	+		

тографическое изображение является «клиповым», сформированным из ряда эпизодов, отражающих лишь отдельные фрагменты жизни главных героев, а следовательно, и их дискурса.

Важно отметить, что данные лексические единицы не функционируют бесцельно, а естественным образом вплетены в дискурс главных героев, при этом они используются не только в сюжетах, касающихся компьютерных видеоигр, но и для обсуждения иных проблем (например, бытового плана). В связи с тем что данные лексемы могут быть непонятны большинству потребителей кинопродукта (в силу их незнания реалий и языка как игрового пространства, так и соответствующих особенностей игрового сленга), дискурс выстроен таким образом, что позволяет интуитивно понять семантику слова из контекста (не только вербального, но и визуального). Так, например, один из главных героев по кличке Вампир, находясь в состоянии расстройства из-за поломки компьютера, эмоционально произносит слово «габэлла», малознакомое среднестатистическому кинозрителю, но однозначно воспринимаемое в понятийном аспекте как ругательство благодаря визуально-сюжетному ряду, оформляющему данную лексему. В другом эпизоде между главными героями, только что участвовавшими в перестрелке, завязывается диалог, который содержит лексему «фраг», изначально незнакомую кинозрителю:

- У вас сколько фрагов?
- У меня семь!
- У меня шесть...

Благодаря предшествующим событиям и последующей калькуляции в диалоге, зритель понимает, что речь идет о количестве убитых противников.

В целом мы можем отметить, что благодаря трансмедийности действительно происходит перенос языковых явлений (игрового сленга, языка геймеров) из одного медиапространства в другое

для успешного формирования образа главных героев (в том числе и речеповеденческих реакций). Данные языковые явления органично включены в дискурс персонажей и исключают их окказиональный характер вследствие частотности их применения.

### Заключение

Итак, мы убедились, что динамичное развитие игровой индустрии и признание видеоигры видом искусства оказывают значительное влияние на другие творческие формы благодаря категории трансмедийности, которая обеспечивает трансфер не только образов и сюжетов, но и контенто-формирующих элементов, к которым в первую очередь относится дискурс. Традиционно видеоигры служат основой для создания кинематографических произведений.

Проанализировав нарратив отечественного киноцикла «На игре», основанного на популярной компьютерной игре Counter Strike, мы выявили лексемы игрового сленга, используемые в фильме в достаточном количестве и при стабильной динамике, что позволяет нам утверждать успешный факт функционирования игрового дискурса в трансмедийном проекте. При этом обнаруживается отсутствие окказиональной природы встречающихся лексических единиц, а также доступность их понимания благодаря активной включенности в вербально-визуальный контент.

Важным нам также кажется то, что игровой дискурс (в том числе представленный в киноцикле) носит неоднородный характер и может быть условно разделен на три группы (гиперуровень, макроуровень и микроуровень), отражающие пути и сферы формирования игрового сленга. Данное наблюдение представляется достаточно перспективным для дальнейшего исследования игрового сленга как активно формирующегося языкового явления.

### Список литературы

1. CS: GO Основы: словарь игровых терминов. URL: <http://www.gameeffect.ru/2015/07/csgo-glossary.html> (дата обращения 10.05.2021).
2. Internet Trends Report by Mary Meeker. URL: <https://www.axios.com/mary-meeker-coronavirus-trends-report-0690fc96-294f-47e6-9c57-573f829a6d7c.html> (дата обращения 10.05.2021).
3. Аханова М. Г. Игровой сленг как новая форма коммуникации // Актуальные направления научных исследований: от теории к практике. 2016. № 222 (8). С. 81—85.

4. Булочова О. В. Язык геймеров как вид современного молодежного сленга // Проблемы формирования единого научного пространства: сб. ст. междунар. науч.-практ. конф. (5 мая 2017 г., Волгоград): в 4 ч. Ч. 3. Уфа: АЭТЕРНА, 2017. С. 20—22.
5. Видеоигры признали видом искусства в США. URL: <https://lenta.ru/news/2011/05/10/gamesart/> (дата обращения 10.05.2021).
6. Деникин А. А. Могут ли видеоигры быть искусством? // Международный журнал исследований культуры. 2013. № 2. С. 90—96.
7. Жабина Л. В. К вопросу об игровом сленге // Университетские чтения 2014: материалы науч.-метод. чт. ИГЛУ. Ч. V. 2014. URL: [https://pgu.ru/upload/iblock/6e7/uch\\_2014\\_v\\_35.pdf](https://pgu.ru/upload/iblock/6e7/uch_2014_v_35.pdf) (дата обращения 10.05.2021).
8. Комаров В. А. Игровой сленг в современном русском языке // Вестник Курганского государственного университета. 2019. С. 88—90.
9. Меркулова Л. В. Сленг геймеров как универсальное средство межкультурной коммуникации // Проблемы современного педагогического образования. 2015. № 47-1. С. 164—167.
10. Сальникова Е. В. Эпоха трансмедийности // Художественная культура. 2018. № 4 (26). С. 102—127.
11. Харлашкин М. Н. Особенности дискурса видеоигр // Вестник Московского государственного областного университета. Сер.: Лингвистика. 2016. № 1. С. 92—98.

### Сведения об авторе

**Селютин Александр Анатольевич** — кандидат филологических наук, заведующий лабораторией цифровых гуманитарных исследований, доцент кафедры теоретического и прикладного языкознания историко-филологического факультета Челябинского государственного университета, Челябинск, Россия. alexsell@mail.ru

---

*Bulletin of Chelyabinsk State University.*  
2021. No. 7 (453). *Philology Sciences. Iss. 125. Pp. 131—137.*

## GAME SLANG AND TRANSMEDIA PROCESS

*Al. A. Selyutin*

*Chelyabinsk State University, Chelyabinsk, Russia. alexsell@mail.ru*

The article presents the study of game slang in the cinema discourse. The materials of cinema series “On the Game” were used by the author of the article to compile the game thesaurus of the film; he also considers the frequency of game vocabulary use in the cinema series and stresses the role of videogame transmedia potential. The author successfully proves that the foundation of the Russian game slang is routed in the English language and that the game slang used in the cinema does not bear the occasional character. The research also outlines videogame as a piece of art. The article pays a special attention to the natural use of game slang in the film discourse. The methods used in the research are lexicographical and quantitative ones which help build the game vocabulary of the film and count the number of used lexemes in each film case.

**Keywords:** *film discourse, transmedia process, game slang, quantitative method, thesaurus.*

### References

1. CS: GO Osnovy: slovar igrovikh terminov [CS: GO Basics: game terms dictionary]. Available at: <http://www.gameeffect.ru/2015/07/csgo-glossary.html>, accessed 10.05.2021 [in Russ.].
2. Internet Trends Report by Mary Meeker. Available at: <https://www.axios.com/mary-meeker-coronavirus-trends-report-0690fc96-294f-47e6-9c57-573f829a6d7c.html>, accessed 10.05.2021.
3. Ahanova M. G. (2016) *Aktual'nye napravleniya nauchnyh issledovaniy: ot teorii k praktike*, no. 2-2 (8), pp. 81—85 [in Russ.].

4. Bulochova O. V. (2017) Problemy formirovaniya edinogo nauchnogo prostranstva [Issues of forming the unified scientific environment]. Ufa. Pp. 20—22 [in Russ.].
5. Videoigry priznali vidom iskusstva v SShA [Videogames are acknowledged as a kind of art in the USA]. Available at: <https://lenta.ru/news/2011/05/10/gamesart/>, accessed 10.05.2021 [in Russ.].
6. Denikin A. A. (2013) *Mezhdunarodny zhurnal issledovaniy kul'tury*, no. 2, pp. 90—96 [in Russ.].
7. Zhabina L. V. (2014) Universitetskie chteniya 2014 [Unibersity reading 2014]. Available at: [https://pgu.ru/upload/iblock/6e7/uch\\_2014\\_v\\_35.pdf](https://pgu.ru/upload/iblock/6e7/uch_2014_v_35.pdf), accessed 10.05.2021 [in Russ.].
8. Komarov V. A. (2019) *Vestnik Kurganskogo gosudarstvennogo universiteta*, pp. 88—90.
9. Merkulova L. V. (2015) *Problemy sovremennogo pedagogicheskogo obrazovaniya*, no. 47-1, pp. 164—167 [in Russ.].
10. Sal'nikova E. V. (2018) *Hudozhestvennaja kul'tura*, no. 4 (26), pp. 102—127 [in Russ.].
11. Harlashkin M. N. (2016) *Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta. Serija: Lingvistika*, no. 1, pp. 92—98 [in Russ.].