

*Хашиев Сейт-Хамзат Магомедович
студент 1 курса бакалавриата,
филологический факультет
Ингушский государственный университет,
Россия, г. Магас
e-mail: xam.xash@mail.ru*

*Научный руководитель: Мерешкова З. И.,
кандидат филологических наук, доцент
Ингушский государственный университет,
Россия, г. Магас*

ЛЕКСИКА ГЕЙМЕРОВ

Аннотация: В этой статье рассматривается язык присущий довольно молодой субкультуре “геймеров” на примере лексики, используемой англоязычными игроками и разработчиками игр. Автор провёл анализ данной субкультуры и её сленговых выражений, а также привёл примеры этих самых выражений.

Ключевые слова: видеоигры, сленг, геймеры, лексика игроков, игровая индустрия.

*Khashiev Seit-Khamzat Magomedovich
1st year master student,
Faculty of Philology
Ingush State University,
Russia, Magas*

*Scientific adviser: Mershkova Z. I.,
candidate of philological sciences,
associate professor
Ingush State University,
Russia, Magas*

GAMER'S VOCABULARY

Abstract: This article presents the language of a fairly young "gamers" using the example of the vocabulary used by Russian-speaking gamers and game developers. The author analyzed this subculture and its slang expressions, and also gave examples of these very expressions.

Key words: video games, slang, gamers, players' vocabulary, game industry.

Для начала стоит рассмотреть саму видеоигровую индустрию. Её зарождением можно считать появление первой компьютерной игры "Spacewar" в 1962 году. Вскоре появились и крупные студии разработчики и издатели видеоигр, такие как Atari, Nintendo, Sega, к которым позже присоединились Sony и Microsoft. Многие крупнобюджетные игры сегодня приносят своим разработчикам и издателям сотни миллионов долларов, в редких случаях даже несколько миллиардов. Изучением игровой индустрии и её влияния на нынешнюю молодёжь в наше время занимается множество научных изданий, но как сказал Д.В. Галкин, “исследование компьютерных игр в современных социальных и гуманитарных науках – ещё сравнительно новое направление” [1], так что многие аспекты этой индустрии до сих пор не изучены.

Теперь, когда мы поверхностно углубились в мир “виртуальной реальности”, пришло время рассмотреть лексику людей причастных к этой индустрии, на примере англоязычных игроков, или как по-другому их называют “геймеров”. Слово “геймер” образовано от английского слова gamer – игрок, и подразумевает под собой человека, увлечённого видеоиграми. Геймеры, за всё время существования своей субкультуры создали много неологизмов. Теперь рассмотрим словарный запас, используемый в игровой индустрии.

Первым делом разберём главные игровые жанры:

Shooter – шутер, или стрелялка, если переводить буквально. Этот жанр подразумевает под собой то, что игрок, управляя своим игровым персонажем, будет иметь возможность стрелять из различного огнестрельного оружия. Этот жанр можно подразделить на 2 основных под-жанра: 1) **FPS** (First Person Shooter) – шутер от 1-го лица, в котором камера расположена на уровне глаз игрового персонажа; 2) **TPS** (Third Person Shooter) – шутер от 3-го лица, в котором игрок видит своего игрового аватара со стороны. **Platformer** (от англ. platform – платформа) - в нём основное внимание уделяется прыжкам, сложностям навигации. **RPG** (Role-playing game, в переводе – ролевая игра) – в играх этого жанра упор идёт на отыгрыше определённой роли в каком-то мире, в большинстве

случаев фэнтезийном, развитии своего персонажа, взаимодействии с NPC (Non-playable characters – неигровые персонажи), и участии в боях [2].

Теперь рассмотрим игровой сленг, который геймеры используют при общении с друг с другом.

GG (good game) – в переводе - хорошая игра, эту фразу игроки используют после окончания матча, чтобы сообщить о том, что им он понравился.

GL HF (good luck, have fun) – в пер. – желаю удачи и веселья, выражения используемое в начале матча.

Noob/newb – игрок, который только начал играть в определённую игру.

HP (heal points) – в пер. – очки здоровья, аббревиатура, используемая для обозначения здоровья игрового персонажа.

Cheater – читер (мошенник), от англ. cheat – обманывать. “Читерами” называют игроков, использующих сторонние программы для получения преимущества над другими.

Вот мы и рассмотрели основные фразы, входящие в словарный состав геймера. Это было необходимо, так как игровая индустрия постоянно развивается и вскоре минимальные знания сленга субкультуры геймеров понадобятся многим, кто посещает различные интернет ресурсы [3].

Список литературы:

1. Галкин Д.В. Виртуальная реальность: проблема человека в культуре возможных миров // Психология и ее приложения. Ежегодник РПО. 2002. Т. 9. Вып. 1. С. 103-122.

2. Wikipedia. Классификация компьютерных игр. [Электронный ресурс] // Режим доступа: URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Классификация_компьютерных_игр (дата обращения: 16.09.2020 г.).

3. A gamer’s glossary of terms and acronyms. [Электронный ресурс]. // Режим доступа: URL: <https://www.bhphotovideo.com/explora/computers/tips-and-solutions/gaming-week-gamers-glossary> (дата обращения: 16.09.2020 г.).