

Натуральна, што ўяўленні чалавека пра шчасце змяняюцца на працягу яго жыццёвага шляху: шчасце маладых, як правіла, канцэптуальна адрозніваецца ад шчасця людзей сталага веку, што адлюстравала прымаўка *Кожны ўзрост сваім шчасцем жыве*.

Такім чынам, народная афарыстыка ў складзе парэміялагічных і фразеалагічных адзінак выказвае наступныя сентэнцыі адносна сутнасці і псіхалогіі шчасця: шчасце – наканаваны Богам, зоркамі або ўдалымі абставінамі нараджэння лёс, доля, якую варта прымаць як данасць і падпарадкоўвацца ёй; шчасце – гэта шанцаванне, аднак шанцуе найчасцей людзям нехлямяжым, прастакаватым (гультаям і дурням); шчасце мае зменлівы, пераходны характар, аднак трэба быць цярдлівым і заўжды спадзявацца на лепшае.

Літаратура

1. Беларускія прыказкі, прымаўкі і загадкі / Склад. Я. Рапановіч. Мінск, 1974.
2. Беларускія прыказкі, прымаўкі, фразеалагізмы / Склад. Ф. Янкоўскі. Мінск, 1992.
3. *Лепешаў І. Я., Якалцэвіч М. А.* Тлумачальны слоўнік прыказак. Гродна, 2011.
4. *Лепешаў І. Я.* Этымалагічны слоўнік фразеалагізмаў. Мінск, 2004.
5. Прыказкі і прымаўкі: у 2 кн. / Пад рэд. А. С. Фядосіка. Мінск, 1976.

АКТУАЛІЗАЦІЯ СЛЕНГА В РУССКОМ И КИТАЙСКОМ ИГРОВОМ ДИСКУРСЕ

А. Ю. Рябов

В наше время интернет-коммуникация стала неотъемлемой частью жизни миллионов людей. В связи с тем, что люди общаются посредством коротких текстовых сообщений, они пытаются сократить их текстовый объем, стараясь сохранить смысловую значимость. В результате этого в интернет-дискурсе формируется компьютерный сленг.

Интернет-дискурс – это речевая ситуация (текст), погруженный в ситуацию общения в пределах пространства всемирной паутины [1].

Сленг (от англ. slang) – терминологическое поле, набор особых слов или новых значений уже существующих слов, употребляемых в различных человеческих объединениях (профессиональных, социальных, возрастных групп) [2].

Для проведения исследования нами был собран корпус сленговых единиц в количестве 11 единиц (см. Таблицу), на примере которых был прослежен путь их преобразования и функционирования в речевой практике трех языков: русского, английского и китайского. Материал был отобран из дискурсивной практики игры «Dota 2».

На примере игры «Dota 2» можно рассмотреть развитие игрового сленга и сравнить его актуализацию в русском и китайском языках. Что-

бы лучше понимать необходимость образования сленга в игре, необходимо ознакомиться с правилами игры: «В игре участвуют две команды по пять человек. Каждый игрок управляет одним персонажем, который называется героем. Герой может получать опыт для повышения своего уровня, зарабатывать золото, покупать и собирать предметы, которые усиливают его или дают дополнительные способности. Команды рассредотачиваются по линиям, на которых происходит борьба с вражескими героями и отрядами крипов (англ. creeps) под управлением компьютера. Цель игры – уничтожить главное здание на вражеской базе» [3]. В процессе игры очень важна коммуникация между игроками, постоянно необходимо сообщать союзникам местоположение противника и координировать собственные действия. Однако в процессе игры, игроки не могут себе позволить в полной мере изложить свои мысли и грамотно подать информацию, также не каждый игрок в состоянии воспользоваться голосовым чатом для более быстрой передачи информации, не отвлекаясь от игрового процесса. Таким образом, игроки сокращают основные понятия, чтобы как можно быстрее передать информацию своим союзникам. Следует отметить, что изначально игра была создана на английском языке, поэтому на нем полностью основана база игрового сленга.

Игровой процесс разворачивается на карте с тремя «линиями», на которых и происходят основные боевые действия. Их официальные названия: *top lane* ‘верхняя линия’, *middle lane* ‘центральная линия’, *bottom lane* ‘нижняя линия’. Однако написание даже таких коротких фраз в процессе игры занимает слишком много времени, поэтому игроки стали сокращать эти понятия: от *top lane* осталось только *top*, от *middle lane* – *mid*, от *bottom lane* – *bot*. При этом игроки не перевели данные понятия, а просто русифицировали их, таким образом, в русском языке эти понятия называются *топ*, *мид* и *бот*. В китайском языке, в свою очередь, на первом месте идет перенос значения, а не звучания: 上路 (*shànglù*) ‘верхняя линия’, 中路 (*zhōnglù*) ‘средняя линия’, 下路 (*xiàlù*) ‘нижняя линия’.

Один из распространенных способов языкового оформления в рамках определенной терминосистемы, присущий всем новообразованиям, – это трансформация уже существующей языковой единицы. Этот процесс часто характеризуется упрощением труднопроизносимой или многосимвольной в графическом исполнении номинации.

В частности, характерными являются следующие пути преобразования, создания новых единиц:

- сокращение (*back* – *b*, *farming* – *farm*, *experience* – *exp*) [4];
- универбация (*Саша и Яша* – *СуЯ* (*Sange and Yasha*), *go around and kill* – *gank*, *good game* – *gg*) [4].

Эти слова могут происходить от английских терминов, которые уже имеют эквивалент в русском языке: *регенерация* (англ. regeneration), *коннектиться* или *джоиниться* (англ. to connect и to join ‘присоединяться’, *апгрейдить* (англ. to upgrade ‘усовершенствовать’). Грамматическое освоение русским языком некоторых заимствований сопровождается их деривационной продуктивностью: *heal* ‘лечить’ – *хил*, *хилить*, *хилер*, *хиляет*; *tank* – *танк*, *танчить*, *танковать*.

Интересно, что при формировании игрового сленга есть и обратное явление. Появляется синонимичный термину жаргонизм, образованный от слова, уже давно закрепившегося в русском языке: *сварить* ‘собрать какой-либо артефакт из составляющих’.

Еще один способ – метафоризация – широко используется почти во всех жаргонных системах. С его помощью были образованы такие слова, как *тормозить* (о крайне медленной работе программы или компьютера), *повиснуть*, *зависнуть* (о нарушении работоспособности компьютера или программы).

В игровом сленге присутствуют слова, не имеющие семантической мотивировки. Они находятся в отношении частичной омонимии с некоторыми общенародными словами: *механизм* (от англ. mekansm) ‘один из предметов для героев’, *сало* (от англ. silence) ‘тишина, молчание; эффект, запрещающий применение заклинаний героем’.

В Таблица можно заметить закономерность при образовании игрового сленга в русском и китайском языках. Изначально игра была создана на английском, поэтому русский и китайский сленг образовывались от английских обозначений. Можно четко увидеть, что в русский игровой сленг большинство обозначений перешло в виде кальки. Это можно объяснить тем, что, когда игра начала набирать популярность, официальный перевод не производился, поэтому все русскоговорящие игроки были вынуждены играть в английскую версию. Таким образом, в игровом процессе было гораздо проще произнести английское слово порусски, а не пытаться его перевести. Интересно то, что в китайском языке сленг образовывался не путем калькирования, а подбором аналога на китайском языке. Это объясняется тем, что китайский язык больше отличается от английского, чем русский. Китайскоговорящим гораздо проще не калькировать английское слово, а найти аналог на китайском языке, который в достаточной мере передает семантику данной номинации.

Таким образом, в результате проведенного исследования можно сделать выводы о том, что игровой сленг это неотъемлемая часть игрового процесса во многих играх. Игровой сленг образуется в игровых сообществах, чтобы ускорить процесс передачи важной информации своей команде. Самые распространенные способы образования русского игрово-

го сленга это – сокращение и универбация. Также грамматическое освоение русским языком некоторых заимствований сопровождается их деривационной продуктивностью. Таким образом, при образовании русского игрового сленга в большинстве случаев важна передача фонетики слова, а в китайском игровом сленге – передача семантики.

Таблица

Английская номинация	Словарное обозначение в английском языке [5]	Русская номинация	Китайская номинация [6]	Словарное обозначение в китайском языке [7]
Earthshaker	Землекоп	Шейкер	小牛 (xiǎo niú)	Теленок
Sven	(Личное имя)	Свен	肌肉男 (jīròu nán)	Мускулистый мужчина
Treant	(Личное имя)	Дерево, Трент	大树 (dà shù)	Большое дерево
Bristleback	Bristle ‘щетина’ + back ‘спина’	Брист	猪 (zhū)	Свинья
Sand King	Песчаный король	Сенд, Скорп	蝎子 (xiēzi)	Скорпион
Morphling	Morph ‘морф’ + ling ‘морская щука’	Морф	水人 (shuǐ rén)	Искусный пловец
Broodmother	Brood ‘выводок’ + mother ‘мать’	Бруда, Мамка	蜘蛛 (zhīzhū)	Паук
Crystal Maiden	Crystal ‘кристалл’ + maiden ‘незамужняя девушка’	Цмка	冰女 (bīngnǚ)	Ледяная королева
Zeus	Зевс	Зевс	山丘 (shānqiū)	Дух горы
Lina	(Личное имя)	Лина	火女 (huǒnǚ)	Огненная девушка
Slardar	(Личное имя)	Слардар, Селедка	大鱼 (dà yú)	Большая рыба

Литература

1. Глуценко А. Н. Интернет-дискурс, его статус во Всемирной паутине и влияние на повседневную жизнь // Молодой ученый. 2015. № 8. С. 1107–1109.
2. Интернет-адрес: <http://dic.academic.ru/dic.nsf/ruwiki>
3. Интернет-адрес: https://ru.wikipedia.org/wiki/Dota_2.
4. Интернет-адрес: <https://dota2.ru/guides/506-sokrashhenie-nazvanijj-v-dota-2>.
5. Интернет-адрес: <http://www.babla.ru>.
6. Интернет-адрес: <http://archive.playdota.com/threads/your-countrys-dota-slang.509041>.
7. Интернет-адрес: <https://bkrs.info>.