

РАЗДЕЛ 3 ПЕРЕВОД В ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА В MMORPG-ИГРАХ И ЕГО ИНТЕРФЕРЕНЦИЯ НА РУССКУЮ РЕЧЬ

А. О. Буцень

Научный руководитель Е. И. Цвирко, старший преподаватель

*Белорусский государственный университет
Минск, Беларусь*

С появлением компьютерных технологий сформировался и компьютерный жаргон. В лингвистике компьютерный жаргон рассматривается как самостоятельная лексическая подсистема субъязыка. Согласно определению, «жаргон – речь какой-либо социальной или иной объединённой общими интересами группы, содержащая много отличных от общего языка, в том числе искусственных, иногда условных слов и выражений, отражающих вкусы и потребности данной группы» [1, с. 294]. В данном исследовании изучается проблематика игрового компьютерного жаргона, предназначением которого является компрессия и упрощение языка.

Актуальность и новизна исследования заключается в том, что в лингвистике недостаточно внимания уделяется изучению влияния компьютерных игр на вербальность, а также в том, что MMORPG-игры с каждым годом набирают популярность, в частности у молодежи. В целом интерес людей к виртуальным играм растёт, и это уже неизбежный процесс, требующий внимания и представляющий проблематику с лингвистической точки зрения в том числе. Игроки говорят фактически на английском языке, и это отражается в их повседневной русской речи – компрессия английского языка используется и в русском языке. Во время игрового процесса сказать: *«Тебе нужно заюзать скил из первого пресета»* – с интеграцией иностранных слов, намного проще, нежели: *«Тебе нужно использовать навык из первой заготовленной панели навыков»*. Однако и в реальной жизни в разы быстрее произнести: *«У тебя юзлес скил»* вместо *«У тебя бесполезный навык»*. Происходит некоторое сокращение фонетических единиц, благодаря чему фраза озвучивается достаточно быстро и сохраняет определённую часть времени. Итак, основными причинами особенностей языка компьютерных

игр являются: необходимость быстрой передачи информации и эмоциональная напряженность игры.

Материалом для данного исследования послужили минутные отрезки из записей турниров, интервьюирование неиграющей группы людей. Объектом исследования является язык ММОРПГ-игр. Предметом – структурные элементы английского игрового языка, используемые в русской речи.

Цель работы заключается в изучении способов выражения компрессии и ее реализации в русской речи ММОРПГ-игр. Мы ставили задачи выявить частотность использования игрового жаргона в русской речи и определить способы интегрирования английского языка в русской игровой и повседневной речи.

Согласно поставленной цели и задачам было проведено исследование, источником материала для которого послужили 3 видеоролика турниров из трёх разных игр одного жанра: Lineage II, Tera, Blade and Soul. На основании методов количественного и качественного анализа с учетом критерия времени (высказывание, длительностью в 1 минуту) установлено, что за одну минуту комментатор игры Л2 произнес 181 слово, из которых 15,4% являлись игровой лексикой, в Тере – 10% (из 110 слов), в БнС – 13,6% (из 132 слов). Общее количество слов игровой тематики составило 57 лексических единиц (ЛЕ), которые послужили корпусом исследования. Из них наиболее частотными представлены существительные – 82,4%, глаголы занимают вторую позицию – 17,6%. Прилагательные отсутствовали в материале исследования. Доминирование существительных объясняется тем, что играм жанра MMORPG характерны названия параметров и способностей, которыми может обладать виртуальный персонаж.

Далее мы «расшифровали» текст, приблизив его к более реальной, повседневной речи. Таким образом было выявлено, что речь становится на 9% длиннее, чем при использовании жаргона. Данный факт доказывает, что использование английского игрового жаргона как элемента компрессии в русской речи является привычным и устойчивым.

В рамках исследования было проведено интервьюирование группы людей в возрасте от 12 лет до 21 года. Целью интервью было доказать актуальность работы, а также доказать, что игровой жаргон неизбежно проникает в речь обывателя.

В интервью приняли участие более 20 человек. Им был задан ряд вопросов: 1) Вы играете в онлайн-игры? 2) Часто ли вы используете лексику (слова/фразы) из игр? 3) Знаете ли вы такие выражения, как: «дримтим», «гг вп», «агриться», «пруфы», «хп», «гл хф», «эквип»? (данный ряд слов был выбран, исходя из частотности их употребления).

Используете ли вы какие-нибудь из них? Часто? 4) Как вы думаете, откуда пришли эти выражения в русскую речь? 5) Часто ли вы слышите подобное от других людей?

Анализ опроса показал, что 70% интервьюируемых абсолютно не связаны с играми, а некоторые даже не пробовали себя в данной сфере. 83,3% опрошенных знакомы с рядом выражений, которые были указаны выше. 56,6% используют некоторые слова и фразы данного спектра лексики, не задумываясь об этом.

Проведенное исследование позволяет утверждать, что компьютерная жаргонная лексика – активно развивающаяся динамическая система, обусловленная необычайно быстрым прогрессом компьютерных технологий.

Библиографические ссылки

1. Ожегов С. И. Толковый словарь русского языка. 27-е изд., испр. М. : АСТ, 2013. 736 с.

МЕТАФОРЫ В АНГЛОЯЗЫЧНОМ АРХИТЕКТУРНОМ ТЕКСТЕ И СПОСОБЫ ИХ ПЕРЕВОДА НА РУССКИЙ ЯЗЫК

А. М. Гончаронок, Д. Д. Жуковская

Научный руководитель Л. А. Крюкова, старший преподаватель

*Белорусский национальный технический университет
Минск, Беларусь*

Архитектура формирует жизненное пространство людей, удобное для жизни и деятельности, и, живя в социальной среде, человек каждый день сталкивается с ней. Архитектор демонстрирует свое миропонимание с помощью различных знаков и символов. В профессиональном языке архитекторов особое место занимает метафора, без помощи которой часто представляется невозможным описать сложные формы и внешний вид зданий, выразить концепцию архитектора и дать оценку архитектурному объекту или стилю. По утверждению Дж. Лакоффа, «наша понятийная система, при помощи которой мы не только думаем, но и действуем, является, в основном, метафоричной по своей природе» [1, с. 25]. В архитектурном тексте метафора чаще всего выполняет функции описания действительности и эмоционального воздействия.

В результате исследования архитектурных текстов различных жанров были выделены следующие виды метафор: номинативная, когни-