

## РАЗДЕЛ 1

### СОВРЕМЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ ОТЕЧЕСТВЕННОГО И ЗАРУБЕЖНОГО ЯЗЫКОЗНАНИЯ

**А. В. Агеева, Д. А. Гимадиева**

*Казанский (Приволжский) федеральный университет  
Казань, Российская Федерация  
e-mail: anastasia\_ageeva@mail.ru*

#### ЛЕКСИКО-СЕМАНТИЧЕСКАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ МОБА-СЛЕНГА В РУССКОМ И АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКАХ

Настоящая статья предполагает описание структурно-семантической организации сленга онлайн-игр жанра МОБА на материале русского и английского языков. В статье уточняется понятие «сленг», приводятся дифференциальные характеристики МОБА-сленга. На основании компонентного анализа лексических единиц авторы предлагают их лексико-семантическую классификацию и делают некоторые выводы о функционировании англо-русских лексических параллелей.

*Ключевые слова:* русский язык; английский язык; сленг; гейм-сленг; лексико-семантическая группа; корреляция; заимствование; перевод; калька.

**A. V. Ageeva, D. A. Gimadieva**

*Kazan Federal (Volga region) University  
Kazan, Russian Federation  
e-mail: Anastasia\_ageeva@mail.ru*

#### LEXICAL AND SEMANTIC ORGANIZATION OF MOBA-SLANG IN RUSSIAN AND ENGLISH

This article assumes a description of the structural and semantic organization of MOBA-games slang based on the material of the Russian and English languages. The article clarifies the concept of "slang", provides differential characteristics of MOBA-slang. Based on the component analysis of lexical units, the authors propose their lexical-semantic classification and draw some conclusions about the functioning of English-Russian lexical parallels.

*Key words:* Russian; English; slang; game slang; lexico-semantic group; correlation; borrowing; translation; calque.

Игровой сленг (или гейм-сленг) – это условный язык, используемый в различных играх для внутриигрового общения пользователей [1; 2, с. 18-19]. Появление и развитие гейм-сленга связывают с появлением массовых онлайн-игр и расширением круга их пользователей. Среди основных со-

циолингвистических параметров сленга пользователей онлайн-игр следует выделить, краткость и эмоциональность, обусловленные динамикой игрового процесса, высокой интенсивностью командных взаимодействий и необходимостью обеспечить быструю реакцию на игровые события [3, с. 77-78].

Существует как общеигровой сленг, т. е. общая для всех онлайн-игр лексика, так и специфический сленг определенных игр, который используется только в одном типе игр или одной игре. В случае с подразрядом игр МОВА (Multiplayer Online Battle Arena) следует заранее оговорить, что данный жанр компьютерных игр объединяет несколько важных элементов: стратегию в реальном времени, компьютерные ролевые игры и характерную пользовательскую карту [4, с. 159]. Сам термин был предложен компанией Riot Games для названия своей игры и схожих с DotA играми. Главной целью игры является победа над вражеской командой, т. е. разрушение их основного здания. Игроки управляют выбранными до матча персонажами с определенными характеристиками и особенностями, улучшая и усиливая их способности.

Большая часть сленга МОВА-игр существует только в пределах данного жанра и характеризует процессы и предметы, которые существуют исключительно в характерных для МОВА-игр реальностях. Т. е. в большинстве своем это лексические единицы, описывающую карту, умения персонажей, их персонажей и статистические показатели игры.

С функциональной точки зрения, одной из важнейших характеристик любого лексического пласта является тематический спектр, обслуживаемых языковыми единицами, принадлежащими к данному пласту. МОВА-сленг, будучи довольно широкой лексической подсистемой, исключением не является, и ниже мы представим его лексико-семантическую классификацию, которая, как это видно из рис. 1, совпадает в обоих языках.

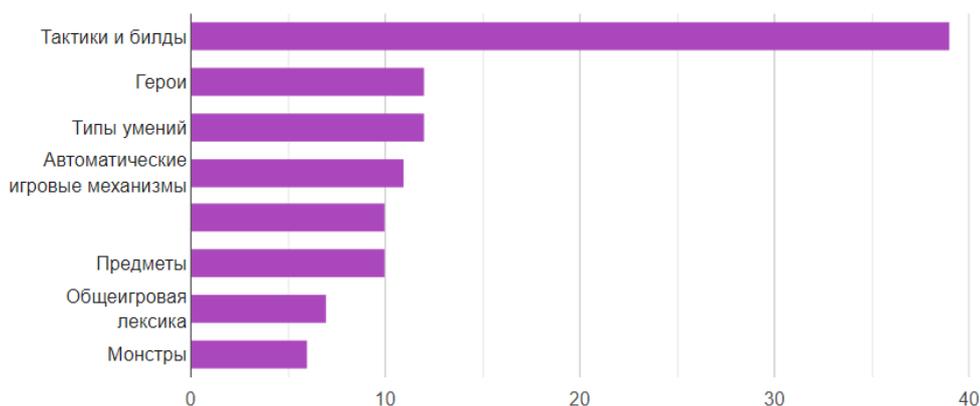


Рис. 1. Квантитативные характеристики лексико-семантической организации МОВА-сленга

Прежде чем перейти к ее детальному рассмотрению, авторы хотели бы отметить, что материалом данного исследования выступили словари гейм-сленга [5; 6; 7; 8], предоставившие основную лексику, и выдержки из чатов игр и специализированных форумов, которые послужили неоценимым подспорьем в поиске вариантов.

**1. Тактики и билды.** В данной лексико-семантической группе (далее ЛСГ) зафиксировано наибольшее число лексических единиц, например:

*All-in* ‘Ол ин’ – *To commit all your resources (like abilities, cooldowns, summoner spells) to kill an enemy* ‘Использовать все свои ресурсы (например, способности, время восстановления, заклинания призывателя) для убийства врага’;

*Blind pick* ‘Блайнд пик/Слепой пик’ – *An early pick in champ select. It’s “blind” because you leave your champion open to be counter-picked* ‘Ранний выбор чемпиона в матче. Он «вслепую», потому что вы оставляете своего чемпиона открытым для котрика’;

*Dive* ‘Дайвить’ – *To look to kill an opponent while they are in range of their turret* ‘Пытаться убить противника, пока он находится в пределах досягаемости своей башни’;

*Proc* ‘Прокать’ – *To trigger or activate a condition or effect* ‘Вызвать или активировать условие или эффект’;

*Zone* ‘Зонить’ – *To use a champion’s abilities or presence to control an area and prevent or discourage an opponent from entering* ‘Использовать умения или присутствие чемпиона, чтобы контролировать территорию и предотвращать или препятствовать входу противника’.

Как видно из вышеперечисленных примеров, данная ЛСГ включает все сленгизмы, которые называют тактику либо алгоритм ведения боя в игре. Большинство единиц служат номинацией частных алгоритмов, т. е. применяющихся только в одном режиме игры, но есть и общеигровые, т. е. выполнимые на всех картах и на всех героях.

**2. Герои.** К данной категории мы отнесли все единицы, которые, так или иначе, характеризуют роль игрового персонажа в пределах игры. Эти характеристики также неоднородны. Одни могут относиться к определенному персонажу, формируясь на основе его специфических умений, и не меняются от игры к игре, напр., *Support* ‘Саппорт / поддержка’ – *The bot lane role that is paired with the ADC (Bot carry), supports are often champions that scale with experience instead of gold, allowing them to give all minion gold to their partner* ‘Роль бот-лейна в паре с ADC (бот-керри), саппорты часто являются чемпионами, которые растут с опытом вместо золота, что позволяет им отдавать все золото миньонов своему партнеру’;

*ADC* ‘АДК / керри’ – *An abbreviation for attack damage carry, in recent times, has also been called “Bot carry” due to non-ADC champions such as*

*mage and melee champions being used in the role* ‘Аббревиатура для персонажа, наносящего физический урон, в последнее время так же называют “Бот керри”, т. к. в роли используются чемпионы, не входящие в понятие АДК, например, маги и чемпионы ближнего боя’;

*Tank (tanky)* ‘Танк’ – *Champion that is hard to kill due to their stats, ability kit, and/or items* ‘Чемпион, которого сложно убить из-за его характеристик, набора способностей и / или предметов’.

Другим свойственно описывать скорее функцию игрока относительно всей команды, такую роль могут выполнять разные герои, в зависимости от игры:

*Mid laner* ‘Мидлейнер / мидер’ – *The League of Legends role that is responsible for the middle lane. This role is expected to do a lot because it influences the center of the map* ‘Роль League of Legends, отвечающая за среднюю линию. Ожидается, что эта роль будет делать многое, потому что она влияет на центр карты’;

*Jungler* ‘Лесник’ – *The League of Legends role that isn’t tied to a particular lane and instead has the freedom to help other lanes and contest jungle camps* ‘Роль в League of Legends, которая не привязана к определенной линии, а вместо этого может помогать другим линиям и сражаться в лагерьх в лесу.’

**3. Предметы.** Данная ЛСГ объединяет наименования предметов, которыми герои могут воспользоваться для реализации или усиления тех или иных умений. Некоторые предметы очень популярны в игре и используются достаточно большим количеством персонажей одновременно, в силу чего здесь наиболее представлены сокращения: эти пользователи часто повторяют вслух либо в чате. Тенденции сокращения, тем не менее, разнятся: для англоязычной аудитории удобнее сокращать названия внутриигровых предметов в аббревиатуры, тогда как русскоговорящий сегмент чаще всего сокращает словосочетание до слова: *BORK / BotRK* ‘Клинок’ – *Abbreviation for Blade of the Ruined King* ‘Клинок Уничтоженного Короля’;

*IBG* ‘Рукавица’ – *Abbreviation for Iceborn Gauntlet* ‘Хладорожденная рукавица’;

*Locket* ‘Медальон’ – *Locket of the Iron Solari* ‘Медальон Железных Солари’;

*QSS* ‘Куш’ – *Abbreviation for Quicksilver Sash* ‘Кушак стремительного серебра’;

*Summs* ‘Заклинания’ – *Abbreviation for summoner spells* ‘Аббревиатура для заклинаний призывателя’.

4. **Автоматические игровые механизмы.** Единицы, отнесенные нами к данной ЛСГ, помогают игрокам ориентироваться в пространстве и времени игры:

*Early game* ‘Ерли гейм / ранняя игра’ – *Refers to the first 10-15 minutes of a match when the Top, Mid, and Bot laners focus on farming and laning against their lane opponent* ‘Относится к первым 10-15 минутам матча, когда участники верхней, средней и бот-линии сосредотачиваются на фарме и лайнинге против своего оппонента на линии’;

*Mid game* ‘Мидгейм / Средняя игра’ – *Refers to the state of the game that typically takes place between 15 and 30 minutes where turrets begin to fall, players begin to leave lane and roam, and look to skirmish around the map* ‘Относится к состоянию игры, которое обычно проходит между 15 и 30 минутами, когда башни начинают падать, игроки начинают покидать полосу и помогать тиммейтам, а также стремятся к схватке на карте’;

*Phase* ‘Фаза’ – *Refers to a specific segment of a League of Legends match. (Early Game, Mid Game, Late Game, Laning Phase)* ‘Относится к определенному сегменту матча League of Legends. («Ранняя игра», «Средняя игра», «Поздняя игра», «Фаза лейнинга»)’;

*Quickcast* ‘Квиккаст’ – *A keybind setting that causes abilities to immediately and fire to your cursor upon pressing rather than having to press an ability and then click to shoot* ‘Привязка клавиш, при которой способности немедленно запускаются и стреляют в место курсора при нажатии, вместо того, чтобы нажимать способность, а затем щелкать, чтобы выстрелить’;

*Smartcast* ‘Смарткаст’ – *A keybind setting that will show an ability’s range when its button is held down and fires it upon releasing the button* ‘Настройка привязки клавиш, которая будет показывать диапазон способности, когда ее кнопка удерживается, и срабатывать при отпускании кнопки’.

Все явления, называемые сленгизмами этой группы, игроками практически не регулируются, они просто существуют как данность, и уже во круг них пользователи выстраивают свои стратегии.

Отдельной субкатегорией стоит выделить группу **числовых показателей**:

*Cooldown (CD)* ‘Кулдаун’ – *Represents the downtime after the activation of an ability during which an ability cannot be casted* ‘Представляет время перезагрузки после активации способности, в течение которого способность не может быть применена’;

*Creep Score (CS)* ‘Крипстат’ – *The number of minions, monsters, and other things (such as wards) that a player has killed* ‘Количество миньонов, монстров и других предметов (например, вардов), убитых игроком’

*Meta* ‘Мета’ – *The perceived “best” in relation to how the game is played and the state of game balance* ‘Означает «лучшее» соотношение того, как ведется игра, и состояние игрового баланса»;

*True damage* ‘Чистый урон’ – *A type of damage that ignores magic resist, armor, and damage reduction effects such as Braum’s E* ‘Тип урона, который игнорирует эффекты сопротивления магии, брони и уменьшения урона, такие как E Браума’.

Данная группа совмещает в себе показательно-числовую часть игры – значения, без которых игра не имела бы смысла: личные показатели героев (сила, выносливость, здоровье, игровой опыт), счет каждой игры и характеристики игры в целом. Основываясь на этих значениях, игроки получают свой ранг и относительно них разработчики меняют и обновляют игру в каждом патче.

**5. Монстры.** Сленгизмы данной ЛСГ описывают любых «неживых» монстров, мобов и NPC (неигровых персонажей), которые существуют на игровых картах. Также к этой группе мы отнесли эффекты, которые эти монстры дают или забирают, так как часто мобы не называются своими именами, упоминаясь лишь по своей функции:

*Baron Nashor* ‘Барон Нашор/Барон/Нашор’ – *A neutral monster that spawns at either 19:45 or 19:55 depending on if Rift Herald was slain or idle (19:45) or being contested (19:55)* ‘Нейтральный монстр, который появляется в 19:45 или 19:55 в зависимости от того, был ли Rift Герольд Бездны убит, бездействовал (19:45) или оспаривался (19:55) »;

*Blue buff* ‘Синий баф/синий’ – *The temporary buff you receive when killing the Blue Sentinel or an enemy who had the buff, grants bonus mana regen or energy regen* ‘Временный баф, который вы получаете при убийстве Синего Стража или врага, у которого был этот баф, дает бонусную регенерацию маны или энергии»;

*Dragon (Drake)* ‘Дракон/Дрейк’ – *At 5 minutes, a random elemental drake will spawn (either earth, air, infernal, or ocean). Once slain, another drake will spawn after 5 minutes, this continues until after 35 minutes – which is when the Elder Drake spawns* ‘Через 5 минут от начала игры появляется случайный дракон элемента (земля, воздух, огонь или океан). После убийства через 5 минут появится еще один дракон, и это будет продолжаться до 35 минут, когда появится старший дракон»;

*Red Buff* ‘Красный баф’ – *The temporary buff you receive when killing the red monster or an enemy who had the buff, grants health regen and your basic attacks true damage over time* ‘Временный баф, который вы получаете при убийстве красного монстра или врага, у которого был баф, дает регенерацию здоровья и прибавляет чистый урон к базовым атакам’.

**6. Общеигровая лексика** – лексика, которая не относится к самой игре, но используется игроками во время нее, например:

*GG* ‘ГГ’ – *Traditionally an abbreviation for 'good game', can sometimes be used ironically to mean "it's over" when things are going poorly* ‘Традиционно сокращение от «good game», иногда может иронично использоваться для обозначения «все кончено», когда дела идут плохо»;

*OOM* ‘Маны нет’ – *Acronym for out of mana* ‘Акроним «закончилась мана».’ Эквивалента не обнаружено, игроки российского сегмента сигнализируют о данной проблеме словами «маны нет!».’

Большинство лексических единиц данной категории представлено сокращениями, основная цель которых – в срочном порядке предупредить / проинформировать членов команды о внезапно возникающих обстоятельствах.

**7. Типы умений.** ЛСГ включает все сленгизмы, которые описывают позитивные и негативные эффекты, накладываемые на внутриигровых персонажей. Часть упомянутых единиц содержит в номинации описание конкретной специфики или механики использования того или иного умения, позволяющей различить их:

*Crowd control* ‘Контроль’ – *Effects that hinder a champion's ability to move or act, such as stuns, slows, and knockups* ‘Эффекты, которые препятствуют способности чемпиона двигаться или действовать, например оглушение, замедление и подбрасывание»;

*Poke* ‘Поук’ – *To deal damage from afar. Can be with an auto-attack or targeted ability, but typically with a skillshot (such as a Nidalee spear)* ‘Наносить урон издалека. Может быть произведено с помощью автоатаки или целевой способностью, но обычно с выстрелом навыка (например, копьем Нидали)»;

*Single-target* ‘Одиночный контроль’ – *An ability or effect that only affects one target (as opposed to AoE)* ‘Умение или эффект, который влияет только на одну цель (в противоположность AoE урону) ’.

Как мы видим из представленного на рисунке 1 графика, к лексической группе «Тактики и билды» относится наибольшая часть проанализированной лексики: 38 единиц. Такой результат может объясняться, на наш взгляд, разнообразием геймплея, обусловленным наличием различных режимов, отличающихся карт и специфичных персонажей. В зависимости от ситуации, каждого персонажа можно экипировать абсолютно по-разному и соответственно победить противника, используя различные стратегии, поэтому каждый тип прохождения требует специфических наименований. Наименьшее число лексических единиц пришлось на группу «монстров», что также вполне объяснимо. В игре есть определенное количество монстров / NPC, оно практически не меняется, за исклю-

чением редких «ивентов» (тематических патчей). Также есть карты, на которых в принципе нет «обитателей», помимо самих игроков, а обозначения самих героев относятся уже к другой тематической категории.

Таким образом, обслуживая игровой процесс, гейм-сленг служит номинативным средством в первую очередь для реалий видеоигр: персонажей, НПС и монстров, действий и умений героев, тактик и стратегий. Квантитативно такая лексика составляет порядка 63,8%. Общеигровая лексика, обслуживающая «внешние» процессы, представлена сравнительно небольшим числом единиц.

Более того, проведенный анализ позволяет нам сделать вывод о лексической корреляции единиц английского и русского языков.

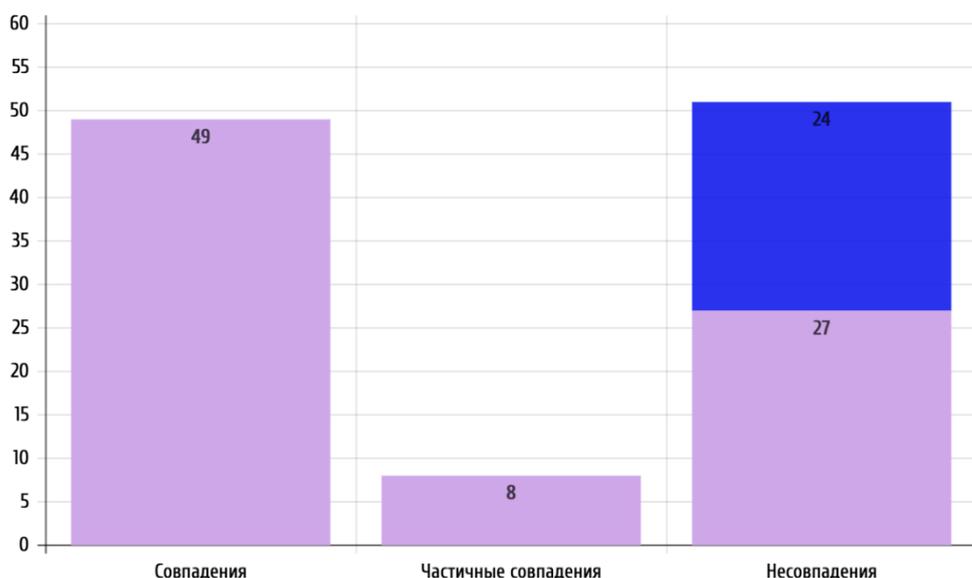


Рис. 2. Лексические параллели в английском и русском МОБА-сленге

Как мы видим на рис. 2, из 108 сленгизмов 49 единиц (порядка 45% всей лексики) английского и русского игрового сленга совпадают. Например: *ADC* – АДК, *blind pick* – блайнд пик, *focus* – фокусить, *SS* – СС, *teamfight* – тимфайт. Очевидно, что речь в данном случае идет о прямом заимствовании английской лексики. 8 единиц (7,4%) совпадают частично: *CreepScore (CS)* – крипстат, *red buff* – красный бафф, *skillmatchup* – скилпик, *double buff* – двойной бафф. Данный факт обусловлен, как это явствует из примеров выше, широким распространением композитной лексики в англоязычном сленге и разной ее трактовкой русскоязычным пользователем. Так, в качестве основного варианта в русском сленге может фигурировать композит гибридного типа, составленный из русского переводного эквивалента оригинального компонента (*красный 'red' + бафф 'buff'*) в сопровождении прямого английского заимствования (так называемая полускалька). Вторым источником частичных совпадений также яв-

ляется специфика композитных структур в русском языке, о которой мы писали в наших предыдущих работах [9]. Речь в данном случае идет об объединении на почве языка-реципиента двух иноязычных компонентов, которые в языке-доноре в составе одного композита не встречаются (*крипстат, скиллпик*).

Формальные несовпадения зарегистрированы в 51 случае (47,2%), причем 27 (25%) из них обусловлено функционированием единиц с нулевой эквивалентностью (*1-3-1, leash, patching, powerspike*) и 24 (22,2%) – семантическим калькированием, т. е. использованием исконной единицы (либо другой иноязычной единицы, заимствованной ранее и обладающей известной, устоявшейся семантикой) для передачи значения оригинального сленгизма: *PD – Танцор, suims – заклинания (заклы), VODs – записи, synergy – комбо*.

Подводя итоги данного исследования, следует отметить динамику векторов развития сленг-систем. В предыдущих работах неоднократно отмечалось, что русскоязычный гейм-сленг (Н. Р. Дементьев, К. Р. Кашефразова) практически полностью является продуктом трансфера лексических единиц из английского языка [2; 10]. Материал, использованный в данном исследовании, более «молодой» (авторы понимают, насколько странно звучит подобная характеристика при анализе явления, срок жизни которого не выходит за рамки новейшего периода, т. е. едва ли превышает 20 лет), но именно он позволяет нам зафиксировать восходящий тренд на использование внутренних возможностей языка-реципиента, некое стремление к креативности, выражающееся в творческой обработке формы и содержания прототипа и их интерпретации средствами принимающей системы. Чуть менее половины (49%) англоязычных сленг-единиц будут напрямую заимствованы русским языком, в то время как продуктивность других механизмов сленгообразования значительно возрастает (51%).

### Библиографические ссылки

1. Горшков П. А. Сленг хакеров и геймеров в интернете : автореф. дис. ...канд. филол. наук: 10.02.19 / Московский государственный областной университет. – М., 2006. – 21 с.
2. Дементьев Н. Р. Сленг сетевых игр: формирование и развитие (на материале французского сектора FPS) / Н. Р. Дементьев // Молодежь и актуальные проблемы современной науки: материалы Российской научно-практической конференции, Ставрополь, 17-19 апреля 2018 года. – Т. II. – Ставрополь, 2018. – С. 18–22.
3. Зиятдинов А. М. Сленг геймеров / А. М. Зиятдинов, А. А. Шагеева // Актуальные вопросы филологической науки XXI века: сборник статей по материалам III Всероссийской научной конференции молодых ученых с международным участием (8 февраля 2013 г.) / УрФУ. – Екатеринбург, 2013. – Ч. 1. – С. 77–82.

4. Агеева А. В. Словообразовательный потенциал англоязычного МОБА-сленга / А. В. Агеева, Д. А. Гимадиева // Казанский лингвистический журнал. – 2022. – Т. 5. – № 2. – С. 158–165.

5. MOBALYTICS: Terms that every League of Legends player should know (UPDATED) [Электронный ресурс]. – URL: <https://mobalytics.gg/blog/league-of-legends-terms/> (дата обращения: 24.06.2022).

6. GameGid Сленг в игре League of Legends [Electronic resource]. – Mode of access: <https://gamegid.wordpress.com/2012/05/17/sleng-v-igre-league-of-legends/>. – Date of access: 30.01.2023.

7. LOL World Словарь терминов [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://sites.google.co/site/lolworld00/terms>. – Дата доступа: 24.06.2022.

8. Slangit League of Legends slang [Electronic resource]. – Mode of access: [https://slangit.com/terms/league\\_of\\_legends](https://slangit.com/terms/league_of_legends). – Date of access: 24.06.2022.

9. Агеева А. В. Иноязычная лексика французского происхождения в русском языке новейшего периода : автореф. дис. ...канд. филол. наук : 10.02.20 / А. В. Агеева ; Казанский государственный технический университет. – Казань, 2008. – 26 с.

10. Агеева А. В., Кашефразова, К. Р. Английская лексика в языке пользователей компьютерных онлайн-игр: анализ основных тенденций (на материале русского и французского языков) / А. В. Агеева, К. Р. Кашефразова // И. А. Бодуэн де Куртенэ и мировая лингвистика. – Казань : Изд-во Казан. ун-та, 2015. – С. 27–29.