

РОЛЬ ИГРОВОГО СЛЕНГА В МЕЖДУНАРОДНОЙ КОММУНИКАЦИИ

Мастеров Д.В., Юрьева Е.В.
научный руководитель Юрьева Е.В.
Сибирский Федеральный Университет

В работе рассматривается роль игрового сленга в международных коммуникациях, на примере игрового сообщества StarCraft 2 и Dota 2. В ней рассматривается проблема взаимопонимания игроков на международном уровне.

Данная проблема является актуальной в связи с важностью и развитием многопользовательских онлайн игр и киберспорта, где взаимопонимание между членами команды является ключевым условием победы и владение языком выходит на передний план.

Проблема решается на стыке таких наук и направлений как лингвистика, психолингвистика.

В наши дни многопользовательские онлайн игры становятся все популярнее. У каждой игры есть свое сообщество, фанаты, энтузиасты и, конечно же, сленг. Сленг – язык посредник, который преследует нас везде. У инженеров, программистов, учителей и врачей, у всех есть свои профессиональные слова, которые позволяет им лучше понимать друг друга. Сленг есть как локальный, так и глобальный. Сейчас почти в каждой игре вы можете встретить такие фразы, как “gl hf” (good luck have fun), “gg wp” (good game well played) или просто “gg”. Также очень часто встречается такое слово как “noob”, которое говорит о том, что этот человек еще не имеет опыта и ему придется очень тяжело в течении игры. “AFK” или “Away from Keyboard” означает отсутствие человека во время игры за компьютером. “BG” означает скучную игру, без интересных боевых действий или тактик. Для людей, которые играют каждый день, сленг становится повседневным механизмом общения, они перестают замечать, что употребили сленговое выражение. Но, как правило, в повседневном общении используется именно локальный сленг. Рассматривать сленг каждого сообщества займет целую вечность, ведь существует так же и зональное сленговое деление! В этой статье будут рассмотрены примеры сленга StarCraft 2 и Dota 2.

Игровой сленг изначально был призван ускорить командную реакцию на игровую обстановку. Короткие и информативные слова позволяют команде быстрее реагировать на игровую обстановку. От быстроты реакции на обстановку напрямую зависит победа или поражение команды. Это особенно важно на чемпионатах и турнирах.

StarCraft 2 - это многопользовательская стратегия в реальном времени (далее: RTS – real time strategy). Она имеет огромную популярность и сообщество. Ежегодно проходит множество турниров по StarCraft 2. Туда приезжают лучшие игроки со всех точек мира, и, конечно же, возникает проблема взаимопонимания между игроками. Нет универсального естественного языка, который был бы одинаково хорошо знаком всем

игрокам. Тут на помощь и приходит сленг. В StarCraft 2 боевые единицы называют на английском все игроки, в не зависимости от национальности и уровня знания языка. Когда игроки слышат знакомые сленговые слова и обороты, им сразу становится все понятно. Например, украинец Алексей WhiteRa Крупник – профессиональный игрок в StarCraft 2. Он ведет онлайн трансляции, где делится своими тактиками и мыслями по поводу процесса игры. Он ведет свои трансляции, как на английском, так и на русском. Честно говоря, его знание английского оставляет желать лучшего. Невзирая на это, большинство людей со всего света, которые смотрят его трансляции, прекрасно понимают, о чем он говорит именно благодаря сленгу. Алексей – не единственный игрок, который ведет трансляции. Существуют так же люди, которые делают обзоры на повторы игр, такие как Майк Husky Лэмонд и Алекс HDStarcraft Ду. Это профессиональные комментаторы игр StarCraft 2. Их приглашают на мировые турниры и каждый день они делают обзоры на огромное количество игр и выкладывают свои видео в общий доступ на YouTube. Речь профессиональных комментаторов включает в себя огромное количество сленга и понять их может как Кореец, так и Русский, не понимающие английский язык. Конечно, сленг не способен передать все эмоции, но основную мысль он доносит прекрасно. Конкретно в StarCraft очень часто встречается такое слово как "gosu". Это слово во вселенной StarCraft обычно расшифровывается как God Of StarCraft Universe. Gosu характеризует очень сильных профессиональных игроков, и это слово впервые начало использоваться в Корее. Также очень популярным сленговым словом является "imba" (imbalanced) и чаще всего это слово применяется к каким-либо боевым единицам или героям. Когда игроки говорят imba, они подмечают, что некоторые боевые единицы или герои вносят дисбаланс в игру. Также, как аналог imba, используется сокращение "OP" (overpowered). Часто можно увидеть обозначения некоторых тактик: "six pool" характеризует мощную атаку в ранней игре, "four gate" так же характеризует тяжелую атаку в ранней игре. Есть также "тайминговые" атаки которые подразумевают абсолютно четкий план действий с идеальным расчетом времени обучения войск, постройки зданий и развития усилений для войск.

Dota 2 – одна из популярнейших игр в жанре RTS. История Dota 2 уходит корнями в не менее популярную игру Warcraft 3, где впервые Dota появилась как пользовательское дополнение и обрела гигантскую популярность. В Dota 2 имеется такое сленговое слово как "mid". Под "mid" подразумевается самая короткая линия к базе противника, разрушив которую команда выигрывает матч. Mid стало настолько популярным словом, что его очень часто можно услышать в повседневной жизни. Обычно когда говорят "mid is missed" подразумевается проигрыш всей игры и в целом неудачу в чем либо. Все игроки в не зависимости от национальности и знания языка, когда слышат эту фразу, прекрасно понимают что все идет не так и срочно нужно что-то менять в стратегии команды и переходить в контрнаступление. Популярное в сообществе Dota 2 слово "abuse" обозначает использование игрового дисбаланса и не доработок в личных целях, для более быстрого развития способностей своего героя. Сокращение "def" обычно говорит о том, что команде следует уйти в оборону.

Новизну этой темы доказывает то, что киберспорт начал набирать популярность не так давно. Появляется все больше и больше киберспортивных дисциплин, сообществ и международных команд. Общение между членами команды во время игры имеет прямое влияние на исход матчей.

В работе выполнен анализ влияния сленга на международные коммуникации и значения этого влияния на взаимопонимание. Сленг – это язык, понятный каждому игроку. Сленг помогает игрокам лучше понимать друг друга и стирает языковой барьер. Благодаря сленгу время реакции на тяжелую игровую ситуацию уменьшается в разы, особенно если не имеется возможности пользоваться голосовой связью.