

## МОЛОДЕЖНЫЙ СЛЕНГ ИЗ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Пугачев Я.В.

*МБОУ средняя общеобразовательная школа № 99, 6 «А» класс**Руководитель: Королькова В.В., МБОУ средняя общеобразовательная школа № 99,  
учитель русского языка*

*Язык – это история народа.  
Язык – это путь цивилизации  
и культуры. Поэтому-то изуче-  
ние и сбережение русского языка  
является не праздным занятием  
от нечего делать, но насущной  
необходимостью.*

А.И. Куприн

Человек с самого своего рождения, с первых дней слышит родную речь. Мама поет ему колыбельную, бабушка ласково читает сказки, дедушка шутит и рассказывает прибаутки. Потом ребенок идет в школу и начинает изучать родной русский язык подробнее. Это один из самых интересных, но очень сложных школьных предметов. При этом сомнений в том, что изучать русский язык надо, не возникает ни у кого [1].

Но кому это надо? Безусловно, нам и нашим одноклассникам, а также тем, кто сейчас еще совсем маленький, но скоро пойдет в школу. Это будет нужно нашим детям и внукам. Знать родной язык во всей его красоте нужно всем нам, русским людям. Мы понимаем и верим в то, что русский язык – «великий и могучий». Известные мастера русского слова М.В. Ломоносов, А.С. Пушкин, И.С. Тургенев, М. Горький высоко ценили русский язык как язык великого, талантливого народа. В своём прекрасном стихотворении в прозе «Русский язык» И.С. Тургенев называет наш язык «великим, могучим, правдивым и свободным».

В то же время всё большую популярность у молодежи в разговорной речи приобретает молодежный сленг. Почему мы очень часто не задумываемся, какие слова мы употребляем и какой смысл они имеют [2]. Почему наши учителя и родители постоянно нас поправляют и говорят, что мы «засоряем русскую речь»?

Актуальность работы. В настоящее время технический прогресс не стоит на месте и развивается очень быстрым темпом. Не секрет, что почти у каждого имеется какой-либо гаджет, который используется не только по назначению, но и для игр различного формата. Одной из наиболее популярных игр является игра «Clash royale», разработанная компанией Supercell, которая скачена более 100 миллионов раз. Сленг, применяемый в этой игре, зачастую используется

игроками в реальной повседневной жизни, в том числе и подростками в школе.

Гипотеза: предположим, что применение сленга из компьютерных игр в речи, используемой в повседневной жизни, способствует обеднению словарного запаса человека и снижению популярности русского языка у молодежи.

Цель: изучить влияние сленга компьютерных игр на чистоту разговорной речи молодежи.

Объекты исследования: люди различной возрастной категории и половой принадлежности (школьники, студенты, взрослые).

Предмет исследования: сленг из компьютерных игр используемый в повседневной речи людей.

Этапы работы:

1) Провести аналитический обзор по вопросу сленг.

2) Разработать анкеты и провести оценку использования сленга компьютерных игр в повседневной жизни у различных возрастных групп людей.

3) Провести анализ полученных результатов.

4) Сделать выводы и предложить рекомендации.

Методы исследования: изучение и анализ литературы по теме; наблюдение и анкетирование; анализ полученных результатов.

1. Основная часть

Что такое сленг? Сам термин «сленг» в переводе с английского языка означает:

– речь социально или профессионально обособленной группы в противоположность литературному языку;

– вариант разговорной речи, не совпадающий с нормой литературного языка.

Существует несколько точек зрения на то, что такое сленг.

Сленг – разновидность речи, используемой преимущественно в устной общении отдельной относительно-устойчивой социальной группой, объединяющей людей по признаку профессий или возраста. Из этого определения следует, что сленг – разновидность нелитературной речи.

Дж.Б. Гриноу и Дж.Г. Киттридж дали следующее определение: «Сленг – язык бродяга, который слоняется в окрестностях литературной речи и постоянно старается

пробить себе дорогу в самое изысканное общество».

*Сленг* – слова, живущие в современном языке полноценной жизнью, но считающиеся нежелательными к употреблению в литературном языке. С помощью сленга говорящий пытается наиболее полно и свободно выразить свои чувства и эмоции. *Молодежный сленг* – социальный диалект в возрасте 13-20 лет, возникший из противопоставления себя старшему поколению и официальной системе, и отличающийся разговорной, а иногда грубо фамильярной окраской [3].

#### *Причины появления молодежного сленга*

Изучая причины распространения сленга среди современной молодежи, можно прийти к выводу, что основными из них являются:

- современная поп-культура;
- увлечение молодежи европейской, особенно американской культурой;
- Интернет, его широкие возможности, быстро развивающиеся компьютерные технологии;
- повальное увлечение компьютерными играми;
- потребность молодежи в самовыражении и встречном понимании;
- низкий уровень воспитания в семье;
- бездумное увлечение низкопробной кино-продукцией, средствами массовой информации.

#### *Этапы развития молодежного сленга*

Отмечают три бурные волны в развитии молодежного сленга в России.

1) Беспризорники, Россия 20-е годы. Первая волна – после революции и гражданской войны в России появилось большое количество беспризорников. Учитывая сложную жизненную ситуацию и необходимость объединения для решения первоочередных задач выживания, они были объединены в группы с четкой иерархией, своими законами, в том числе и лингвистическими. В связи с этим речь подростков и молодежи окрасилась множеством «блатных» – ярких и емких словечек, почерпнутых у беспризорников.

2) 50-е гг. Стиляги. Появление «стиляг» также привело к новой волне развития сленга. Повышенный интерес к американскому стилю жизни, танцам и музыке неизбежно повлиял на возникновение новых сленговых словечек, определенной манере разговаривать [4].

3) 70-80 гг. Хиппи. Третья волна была спровоцирована периодом застоя в Советском Союзе. Молодежь, желая противостоять общепринятой государственной идеологии, объединялась в разные неформальные дви-

жения. «Хиппи» создали собственный язык, протестуя против запретов и ограничений.

#### **Анализ сленга компьютерных игр**

Для анализа распространенности сленга из компьютерных игр были разработаны анкеты и проведено анкетирование различных возрастных групп (школьники, студенты, взрослые).

В ходе анкетирования были опрошены учащиеся 4, 6, 8, 10 классов (МБОУ СОШ № 99), обучающиеся вуза 1, 2, 3 курса (ФГБОУ ВО «Воронежский государственный университет инженерных технологий», взрослые (преподаватели, родители учащихся). Все участники анкетирования были разделены на следующие группы:

1 группа – учащиеся 4 класса (48 опрошенных человек, из них: мальчики – 24, девочки – 24);

2 группа – учащиеся 6 класса (50 опрошенных человек, из них: мальчики – 25, девочки – 25);

3 группа – учащиеся 8 класса (40 опрошенных человек, из них: мальчики – 10, девочки 30);

4 группа – учащиеся 10 класса (42 опрошенных человека, из них: мальчики – 12, девочки – 30);

5 группа – обучающиеся 1 курса (36 опрошенных человек, из них: мальчики – 15, девочки – 21);

6 группа – обучающиеся 2 курса (34 опрошенных человека, из них: мальчики – 26, девочки – 8);

7 группа – обучающиеся 3 курса (44 опрошенных человека, из них: мальчики – 8; девочки – 36);

8 группа – взрослые (родители учащихся, преподаватели) 32 опрошенных человека, из них: мужчины – 10; женщины – 22.

Анализ анкет выявил, что на вопрос «Знаете ли Вы, что означает слово «сленг»?» учащиеся 4 и 6 классов ответили утвердительно только в 50-70% случаев, т.е. имеются дети, которые не знают определение данного слова. Причем утвердительный ответ чаще встречается у девочек, чем у мальчиков. Далее, с увеличением возраста опрошиваемых, значение слова «сленг» знают – 100% (рис. 1).

Анализ ответов на вопрос «В какие игры (используя компьютер, планшет или телефон) Вы предпочитаете играть (например, Clash royale, World of Tanks, Star Wars Battlefront, Minecraft, GTA, Ghost Recon, Watch Dogs2 и другие)?» выявил, что количество играющих в игры уменьшается с увеличением возраста, и как следствие занятости (в школе, вузе, на работе), а также сокращением свободного времени.

Однако у опрашиваемых играющих в игры ассортимент игр очень большой: Clash royale, World of Tanks, Star Wars Battlefront, Minecraft, GTA, Ghost Recon, Watch Dogs2, Star conflict, NFS, Fifa18, Sims, CS:GO, Drive cars, Disciples, Mortal Combat, Dragon Age III, Overwatch, Warface, Portal 2, Killing floor, Call to Arms, Overwatch и т.д. Все эти игры производятся иностранными компаниями, преимущественно США. Необходимо отметить, что в группе 2 (6 класс) самый большой ассортимент игр, в которые играют учащиеся.

При ответе на вопрос «Какие слова из этих игр Вы используете в повседневной реальной жизни (например, изи, лвл, нуб, лаги и т.д.)?» основное количество опрашиваемых ответили, что используют различные слова из компьютерных игр в повседневной жизни. Необходимо отметить, что наибольшее разнообразие таких слов встречается у группы 2 (6 класс). Выявлено, что даже если чело-

век не играет в компьютерные игры, он иногда использует в своем лексиконе сленговые слова. Это указывает на то, что сленг прочно входит в разговорную речь, тем самым «засоряя» русский язык.

Наиболее часто используемые слова представлены в табл. 1.

В таблице слова расположены по частоте их использования опрашиваемыми. Наиболее часто употребляемые: *изи, лаги, нуб, лвл, лол*.

На вопрос «Как Вы считаете слова из компьютерных игр, которые используются в реальной жизни «засоряют» ли русский язык или дополняют его?» часть учащихся в школе считают, что сленг дополняет русский язык, и позволяет более четко выражать свои мысли. Часть обучающихся вуза считают, что сленг засоряет русский язык. А группа 8 (взрослые) единогласно считает, что сленг ухудшает качество русского языка, и является словами-паразитами (рис. 3).

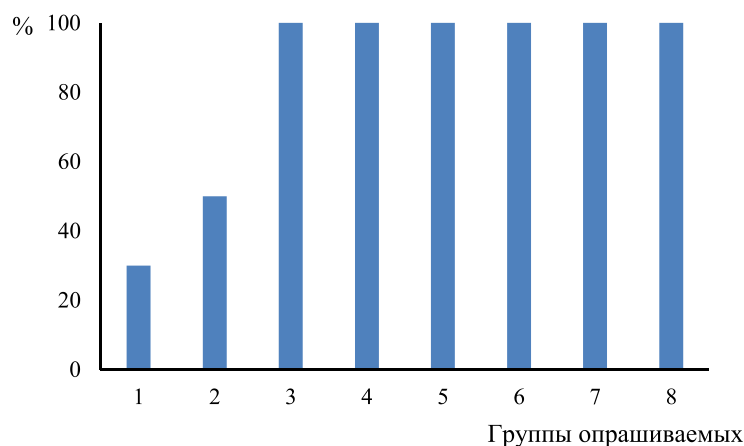


Рис. 1. Ответы на вопрос «Знаете ли Вы, что означает слово «сленг»?»

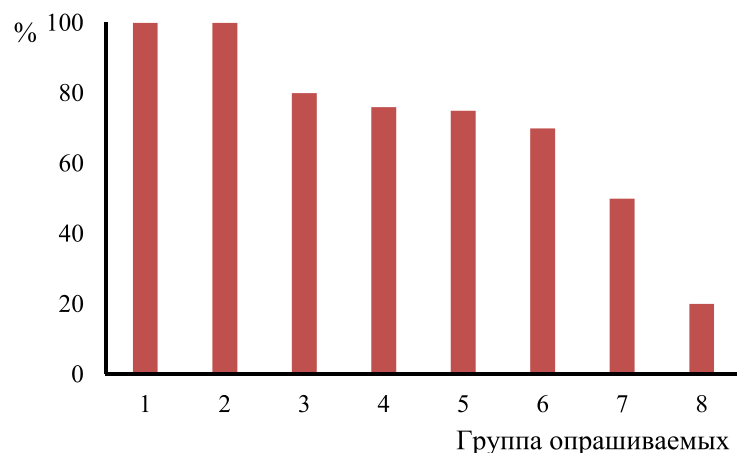


Рис. 2. Ответы на вопрос «В какие игры (используя компьютер, планшет или телефон) Вы предпочитаете играть?»

Таблица 1

## Обозначения слов сленга из компьютерных игр

Слово из компьютерной игры	Обозначение в игре	Обозначение в повседневной жизни
Изи	Легко	Легко
Лаги	Плохо работает игра	Когда что-то плохо работает
Нуб	Начинающий игрок	Человек, незнающий чего-либо
Лвл	Уровень	Уровень знания чего-либо
Лол	Смешно	Что-то смешное
ГГ	Good game (хорошая игра)	Что-то хорошо сделанное
Паки	Платный контент	Набор чего-либо
Гриффер	Вор	Человек, который берет чужое
Читер	Игрок, играющий не по правилам	Человек, который делает чего-либо нечестным путем
Рак	Начинающий игрок	Тупой
Чекачь	Охранять	Охранять что-либо
Шот	Выстрел	Метко подмечено
Бот	Второстепенный персонаж	Человек не имеющий занятия
Ору	Смешная ситуация	Что-то очень смешное
Катка	Игра	Игра
Гуру	Учитель	Человек много знающий
Ламер	Пассивный игрок	Ленивый неуч
Спамер	Игрок, который засоряет чат	Человек, который распространяет ненужную информацию
Блоггер в топе	Игрок, создающий видео о прохождении игр	Человек, который во всех списках на первом месте
Лузер	Неудачник	Человек, у которого ничего не получается
Флудер	Трепло на грани идиотизма	Пустой болтун
Геймер	Человек, который играет круглосуточно	Человек, который выполняет действия круглосуточно

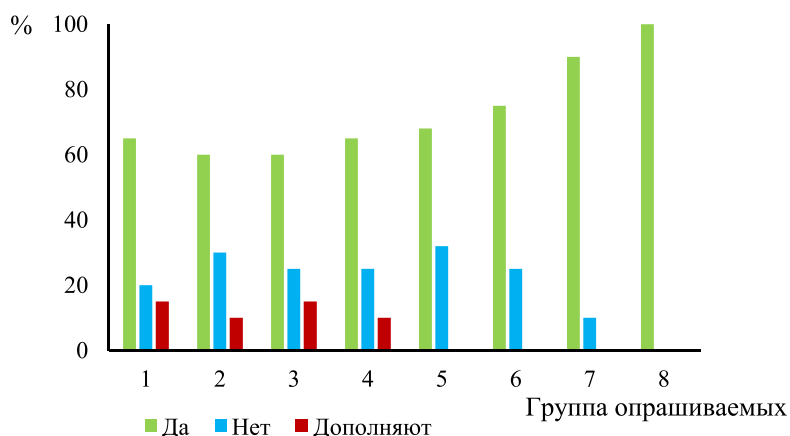


Рис. 3. Ответы на вопрос «Как Вы считаете слова из компьютерных игр, которые используются в реальной жизни «засоряют» ли русский язык или дополняют его?»

Чаще всего в речи школьники используют сленг как средство выражения сильных эмоций, считая, что сленг делает речь понятнее для друзей. Таким образом, они хотят создать свой мир, отличный от мира взрослых.

При ответе на вопрос «Считаете ли Вы правильным использование сленга в повседневной жизни?» 52% опрошенных считают, неправильным использование сленга в повседневной жизни, 36% – считают, что это правильно и сленг в некоторых случаях

позволяет более четко выражать свои мысли, а 12% – затрудняются ответить на этот вопрос (рис. 4).

Анализ ответов, опрашиваемых на вопрос «Как часто Вы играете в игры?» показал, что наиболее увлечены играми учащиеся 6-х классов, а вот начиная с 8 к 10 классу наблюдается падение частоты игр, а в 10 классе выявлена группа школьников, которые вообще не играют в игры. Это связано с увеличением учебной нагрузки и уменьшением свободного времени. Аналогичная ситуация наблюдается у обучающихся 1, 2, 3 курса университета. А вот в группе взрослых основное количество опрашиваемых не играют в игры (рис. 5).

На вопрос «Какие рекомендации Вы можете предложить для повышения популярности русского языка среди молодежи?» более 70% опрашиваемых ответили, что необходимо читать книги, смотреть документальные фильмы и интеллектуальные

передачи, 10% опрашиваемых считают, что необходимо создавать игры на русском языке, 13% – считают, что необходимо заниматься спортом, и 7% считают, что необходимо сократить время на игры (рис. 6).

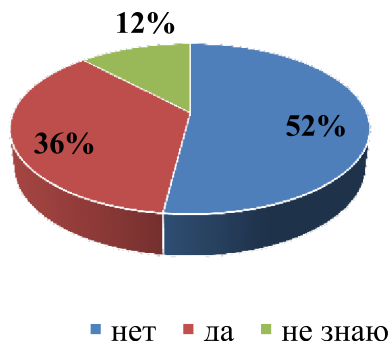


Рис. 4. Ответы на вопрос «Считаете ли Вы правильным использование сленга в повседневной жизни?»

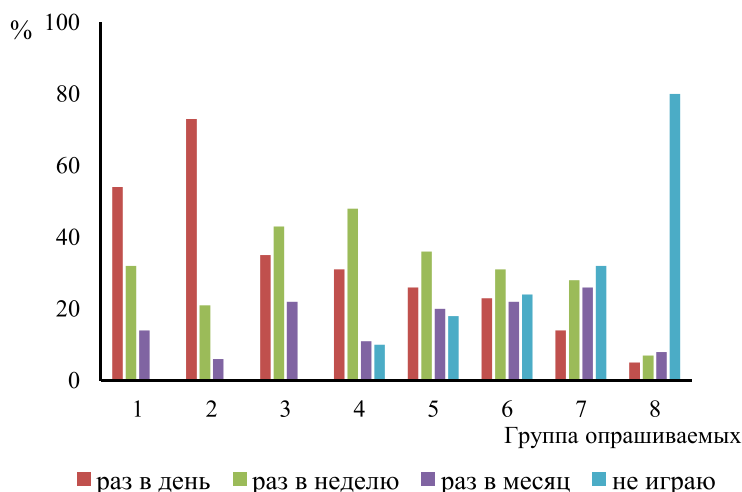


Рис. 5. Ответы на вопрос «Как часто Вы играете в игры?»



Рис. 6. Ответы на вопрос «Какие рекомендации Вы можете предложить для повышения популярности русского языка среди молодежи?»

### Заключение

Таким образом, можно сделать следующие выводы:

– компьютерные игры способствуют проникновению сленга в разговорную речь людей, что приводит к обеднению словарного запаса человека. Причем этому более подвержены школьники, поскольку проводят большое количество времени за играми;

– с увеличением возраста использование сленга в повседневной жизни уменьшается, в связи с увеличением занятости, и как следствие, снижением времени на компьютерные игры;

– большая часть опрошенных считает, что сленг приводит к снижению популярности русского языка и его «засорению», и является неправильным его применение в разговорной речи.

Наша гипотеза подтвердилась.

Однако нельзя не признать, что сленг был, есть и, по всей видимости, будет в школьной лексике. Он, очень стремительно меняется, отражает объективную реальность через восприятие школьников. Сленг нельзя ни запретить, ни отменить. Конечно, плохо, если сленг полностью заменяет человеку нормальную речь. Но современного школьника совсем без сленга представить невозможно. Поэтому на основе проведенных исследований была разработана памятка (в помощь учителю) для большего

понимания учащихся, использующих сленг компьютерных игр.

Для того чтобы не утратить красоту русского языка и решить проблему засилья сленга (в том числе среди школьников) можно рекомендовать следующее:

1) проводить профилактические беседы со школьниками (как группой более подверженной использованию сленга) о вреде компьютерных игр и пользе спорта;

2) организовывать литературные кружки, на которых школьники будут обсуждать богатство и значимость русского языка в жизни каждого человека;

3) показывать документальные фильмы школьникам (например, на классном часе) и проводить интеллектуальные викторины.

К сожалению, мы не можем заставить учащихся и студентов дать «торжественное обещание» никогда не употреблять слова молодежного сленга, но заставить задуматься каждого о том, как он говорит, какие слова употребляет, насколько целесообразно использование в его речи сленговых слов – это необходимо.

### Список литературы

1. Введенская Л.А. Культура речи. – Ростов – на – Дону: Феникс, 2011. – 120 с.
2. Клубков А.П. Говорите, пожалуйста, правильно. – Норинт: СПб., 2000. – 316 с.
3. Голуб И.Б. Основы культуры речи. – М., Дрофа, 2007. – 254 с.
4. Люстрова З.Н., Скворцов В.Я., Дерягин М.М. Беседы о русском языке. – М.: Знание, 2007. – 208 с.