

ЯЗЫКОЗНАНИЕ. ТЕОРИЯ ЯЗЫКА LINGUISTICS. LANGUAGE THEORY

Научная статья
УДК 81'373.47

Филологические науки

<https://doi.org/10.26907/2658-3321.2022.5.2.158-165>

СЛОВООБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПОТЕНЦИАЛ АНГЛОЯЗЫЧНОГО МОВА-СЛЕНГА

А.В. Агеева¹, Д.А. Гимадиева

Казанский (Приволжский) федеральный университет, Казань, Россия

¹*anastasia_ageeva@mail.ru, <http://orcid.org/0000-0002-2046-2865>*

Аннотация. Настоящая статья рассматривает основные механизмы формирования и эволюции гейм-сленга на материале английского языка. Целью настоящего исследования явилось описание структурных и словообразовательных черт современного англоязычного гейм-сленга. Материалом работы послужили данные онлайн-словарей сленга игр жанра MOBA, игровых форумов, текстовых и аудиовизуальных документов соответствующей тематики (гайдов, стримов и инструкций). В статье уточняется понятие «сленг» и приводятся его основные черты. Авторы исследования устанавливают дифференциальные характеристики общеигрового сленга: тенденция к сокращению, эмоциональность. Уточняется и конкретизируется понятие MOBA-сленга. На основании подробного структурного анализа лексических единиц авторы делают выводы о продуктивности морфологических способов образования новых слов в рамках гейм-сленга. Устанавливаются основные тренды механизмов сленгообразования в английском языке. Так, наиболее продуктивной словообразовательной моделью в английском языке является словосложение. Также высока частотность аббревиатур и акронимов. К наименее распространенным словообразовательным типам следует отнести аффиксальную деривацию (как префиксацию, так и суффиксацию), усечение и телескопию. Авторами отмечен тот факт, что значительное количество лексических единиц гейм-сферы образовано посредством семантических трансформаций.

Ключевые слова: английский язык; сленг; гейм-сленг; словообразование; словосложение; композит; аббревиация; акроним; аффиксация; суффикс; префикс; усечение

Для цитирования: Агеева А.В., Гимадиева Д.А. Словообразовательный потенциал англоязычного MOBA-сленга. *Казанский лингвистический журнал*. 2022;5(2): 158–165. <https://doi.org/10.26907/2658-3321.2022.5.2.158-165>

Original article

Philology studies

<https://doi.org/10.26907/2658-3321.2022.5.2.158-165>

WORD-FORMING POTENTIAL OF ENGLISH MOBA-SLANG

A. V. Ageeva, D. A. Gimadieva

Kazan (Volga region) Federal University, Kazan, Russia

anastasia_ageeva@mail.ru, <http://orcid.org/0000-0002-2046-2865>

Abstract. This article examines the main mechanisms of the formation and evolution of game slang based on the material of the English language. The purpose of this study was to describe the structural and derivational features of modern English game slang. The material of the work was the data of online dictionaries of slang for MOBA games, gaming forums, textual and audiovisual

documents of the relevant topics (guides, streams and tutorials). The article clarifies the concept of “slang” and provides its main features. The authors of the study establish the differential characteristics of general game slang: a tendency to abbreviation, emotionality. The concept of MOBA slang is specified and concretized. Based on a detailed structural analysis of lexical units, the authors draw conclusions about the productivity of morphological ways of forming new words within game slang. The main trends in the mechanisms of slang formation in the English language are established. Thus, the most productive word-formation model in English is stem-composition. The frequency of abbreviations and acronyms is also high. The least common derivational types include affixal derivation (both prefixation and suffixation), syncope and telescoping. The authors noted the fact that a significant number of lexical units of the game sphere are formed through semantic transformations.

Keywords: English; slang; game slang; word formation; stem-composition; composite; abbreviation; acronym; affixation; suffix; prefix; syncope

For citation: Ageeva A.V., Gimadieva D.A. Word-forming Potential of English MOBA-Slang. *Kazan Linguistic Journal*. 2022;5(1): 158–165. (In Russ.) <https://doi.org/10.26907/2658-3321.2022.5.2.158-165>

Многопользовательские онлайн-игры стали неотъемлемой частью реальности людей во всем мире. Вместе с их распространением и популяризацией все более широко и массированно проникает в нашу речь специализированная лексика онлайн-игр. Сегодня гейм-сленг можно встретить и в разговорной речи, и в художественных произведениях, чем и определяется актуальность проводимого исследования. Целью же данной работы является определение потенциала словообразовательных механизмов англоязычного сленга многопользовательских игр. Материалом для исследования выступили разнообразные словари гейм-сленга и материалы из чатов игр и специализированных форумов. Анализу было подвергнуто более 100 лексических единиц.

Концептуальные положения нашего исследования основаны на трудах Н.В. Виноградовой, Н.Р. Дементьева, А.М. Зиятдинова, В.А. Хомякова [13] и др., где уточнялись и конкретизировались различные подходы к определению понятий «сленг», «игровой сленг» или «гейм-сленг», их специфические черты, функции, словообразовательные характеристики и эволюционные тренды.

В рамках данного исследования мы придерживаемся классического, наиболее широкого толкования термина, согласно которому сленг представляет

собой систему специфических слов или специфических значений общелитературных слов, употребляемых в различных социальных группах (профессиональных, гендерных, возрастных и т.д.) [3].

Наметившаяся в последние годы тенденция к смешению понятий «сленг», «жаргон», «просторечие» (видовое разнообразие субстандарта достаточно широко) постепенно нивелируется, поскольку значительным числом специалистов отмечается доминирующая черта сленга: в отличие от просторечных выражений и арго сленг квазиуниверсален в функциональном плане, он используется всеми слоями общества, в том числе образованными людьми и людьми в возрасте [5, с. 117].

Обеспечивая коммуникацию «тематически отнесенных» социальных групп, сленг имеет свои подвиды: молодежный, игровой, театральный, армейский и др. Для нашего исследования крайне важно дать определение понятию игрового сленга (гейм-сленга) и кратко описать его отличительные характеристики. **Гейм-сленг** – условный язык, используемый в различных играх для внутриигрового общения пользователей. Появление и развитие игрового сленга связывают с возникновением массовых онлайн-игр и расширением круга их пользователей. Он характеризуется **краткостью** (как, впрочем, и весь сленг) и отличается от него высокой **эмоциональностью**. Обе черты обусловлены быстрой сменой обстановки внутри игры, предполагающей практически полное погружение в нее, и скоростью принятия решений в игровом мире [4, с. 27].

В большинстве своем игровые термины состоят из одного-трех слов. Существует как **общейгровой** сленг, т.е. сленгизмы, являющиеся общими для всех онлайн-игр и используемые всеми игроками в играх различных жанров, так и специфический сленг определенных игр, который используется только в одном типе игр или одной игре.

Материалом нашего исследования стал англоязычный сленг игр под названием **МОБА (Multiplayer Online Battle Arena)** – жанра компьютерных игр, ха-

рактизирующихся несколькими важными элементами: стратегия в реальном времени, компьютерные ролевые игры и характерная пользовательская карта. Сам термин был введен компанией Riot Games для названия своей и других схожих с DotA играми.

Главной целью сетевой игры является победа над командой соперника, т.е. разрушение их основного здания. Игроки управляют выбранными до матча персонажами с определенными характеристиками и особенностями, улучшая и усиливая их способности. Весь бой происходит между двумя сформированными группами игроков на карте определенного вида [69].

Среди механизмов сленгообразования следует выделить в первую очередь морфологические пути: МОБА-сленгу свойственно пополнять свой состав посредством аффиксальной деривации (суффиксация, префиксация), словосложения, телескопии, усечения и аббревиация.

1. **Словосложение**, по нашим наблюдениям, является самым частотным способом словообразования в области английских сленгизмов.

Словосложение имеет несколько подтипов:

- Соединение двух равноправных основ является наиболее продуктивным источником пополнения гейм-сленга: *all-in, area of effect, damage over time, damage per second, double buff, early game, late game, skillmatchup, smartcast, split-push, teamfight, top laner, true damage, wave management*.

- Соединение префиксоида с корневой основой было зафиксировано в одном композите: *autofill*.

- Соединение корневой основы с суффиксоидом не регистрировалось в нашем материале.

2. Следующим способом пополнения состава сленга является **аббревиация**. Аббревиация – это способ словообразования, при котором новое слово образуется из инициальных звуков (букв) слов, входящих в исходное словосочетание. Аббревиация представлена как акронимами, так и аббревиатурами.

Аббревиатура (инициальная) – это сокращение в котором каждая буква читается отдельно: *ADC (Attack damage carry)*, *AFK (Away from keyboard)*, *B (Back)*, *BT (Bloodthirster)*, *GG (Good game)*, *GPI (Gamer Performance Index)*, *IBG (Iceborn Gauntlet)*, *IE (Infinity Edge)*, *KS (Kill Steal)*, *OP (Overpowered)*, *PD (Phantom Dancer)*. **Акроним** – сокращение, образованное из первых звуков слов, составляющих данное понятие или их частей: *BORK (Blade of the Ruined King)*, *MIA (Missing in action)*, *OOM (Out of mana)*.

Число единиц, образованных посредством других морфологических способов (аффиксация, телескопия и усечение), не слишком велико, но в нашем исследовании они также зафиксированы.

3. Аффиксальная деривация представлена **суффиксацией**, т.е. новое слово образуется путём присоединения к производной основе суффикса:

Jungler ‘om jungle + -er’;

Squishy ‘om squish + -y’;

Tanky ‘om tank + -y’.

Префиксация для англоязычного МОБА-сленга не функциональна, во всяком случае, в рамках настоящей работы нами не выявлено ни одной подобной единицы.

4. **Телескопия** – это словообразовательный процесс, при котором новое производное слово возникает из слияния полной основы одного исходного слова с усеченной основой другого, или из слияния усеченных основ двух исходных слов, или же наложением двух цельнооформленных лексем, например:

Botlaner ‘om bottom + laner’;

Mid game ‘om middle + game’;

Midlaner ‘om middle + laner’.

5. Последний тип словообразования – **усечение**. Усечение в свою очередь делится на **апокопу** (усечение конечных слогов слова) и **афрезу** (усечение на-

чальных слогов). После анализа имеющихся терминов была выявлена только первая:

Creeps ‘от *creeper*’;

Prio ‘от *priority*’;

Summs ‘от *summoners*’.

Кроме того, по итогам анализа всех выделенных сленгизмов стало понятно, что большая часть терминов не относится ни к одному из морфологических типов словообразования, поскольку состоит из одной корневой основы, например: *balance*, *buff*, *cheese*, *dive*, *focus*, *freeze*, *poke*, *support*, *zone*. Единицы данного типа являются результатом семантических процессов (чаще всего сужения сематического объема слова либо семантического сдвига). Подобных единиц было выделено порядка 40, что составляет значительное количество, и пренебречь ими как статистической погрешностью не представляется возможным, в силу чего мы подтверждаем данные предыдущих исследователей [2, с. 90] о продуктивности семантических механизмов словообразования в гейм-сленге.

Таким образом, можно сделать вывод о том, что самый продуктивный морфологический путь образования сленга – это словосложение. К нему в общей сумме относится 36 сленгизмов, т.е. 33,4% от всего изучаемого материала. Наименьшее количество лексических единиц было образовано путём суффиксации и усечения (апокопы), на каждый из способов приходится 3 сленгизма, что составляет по 2,7% каждый.

Список литературы

1. Агеева А.В., Дементьев Н.Р. Веб-сленг и основные тренды его развития. *Казанский лингвистический журнал*. 2021;1(4): 81–92.
2. Зиятдинов А.М. Сленг геймеров. *Актуальные вопросы филологической науки XXI века: сборник статей по материалам III Всероссийской научной конференции молодых ученых с международным участием* (8 февраля 2013 г.). Ч. 1. Екатеринбург: УрФУ; 2013. с.7782.
3. Хомяков В.А. *Нестандартная лексика в структуре английского языка национального периода*. Л.: Изд-во ЛГУ; 1980. 168 с.
4. Агеева А.В., Кашефразова К.Р. Английская лексика в языке пользователей компьютерных онлайн-игр: анализ основных тенденций (на материале русского и французского языков). *И.А. Бодуэн де Куртенэ и мировая лингвистика*. Казань; 2015. с.2729.

5. Знамеровская А.О. Краудсорсинг в локализации (на материале компьютерной игры “Bioshock Infinite”). *Современные проблемы филологии, педагогики и методики преподавания языков*. Казань: Изд-во КНИТУ-КАИ им. А. Н. Туполева; 2019. с.116122.
6. MOBALYTICS: Terms that every League of Legends player should know (UPDATED) [Электронный ресурс]. URL: <https://mobalytics.gg/blog/league-of-legends-terms/>
7. GameGid Сленг в игре League of Legends [Электронный ресурс]. URL: <https://gamegid.wordpress.com/2012/05/17/sleng-v-igre-league-of-legends/>
8. LOL World Словарь терминов [Электронный ресурс]. URL: <https://sites.google.com/site/lolworld00/terms>
9. Slangit League of Legends slang [Электронный ресурс]. URL: https://slangit.com/terms/league_of_legends

References

1. Ageeva A.V., Dementyev N.R. Web slang and the main trends of its development. *Kazan linguistic journal*. 2021; 1 (4): 81–92. (In Russ.)
2. Ziyatdinov A.M. Gamer’s slang. *Aktual'nye voprosy filologicheskoi nauki XXI veka: sbornik statei po materialam III Vserossiiskoi nauchnoi konferentsii molodykh uchenykh s mezhdunarodnym uchastiem (8 fevralya 2013 g.)*. Ch. 1. Ekaterinburg: UrFU; 2013. p.7782. (In Russ.)
3. Khomyakov V.A. *Non-standard vocabulary in the structure of the English language of the national period*. L.: Izd-vo LGU; 1980. 168 p. (In Russ.)
4. Ageeva A.V., Kashefrazova K.R. English vocabulary in the language of users of online computer games: analysis of the main trends (based on the material of Russian and French). *I.A. Boduen de Kurtene i mirovaya lingvistika*. Kazan; 2015. p.2729. (In Russ.)
5. Znamerovskaya A.O. Crowdsourcing in localization (based on the material of the computer game “Bioshock Infinite”). *Sovremennye problemy filologii, pedagogiki i metodiki prepodavaniya yazykov*. Kazan: Izd-vo KNIU-KAI im. A.N. Tupoleva; 2019. p.116122. (In Russ.)
6. MOBALYTICS: Terms that every League of Legends player should know (UPDATED) [Электронный ресурс]. URL: <https://mobalytics.gg/blog/league-of-legends-terms/> (In Eng.)
7. GameGid. *Sleng in League of Legends game*. Available from: <https://gamegid.wordpress.com/2012/05/17/sleng-v-igre-league-of-legends/> (In Russ.)
8. LOL World. *Dictionary of terms*. Available from: <https://sites.google.com/site/lolworld00/terms> (In Russ.)
9. Slangit. *League of Legends slang*. Available from: https://slangit.com/terms/league_of_legends (In Eng.)

Авторы публикации

Агеева Анастасия Владимировна –
доктор филологических наук, доцент
Казанский федеральный университет
г. Казань, Россия
E-mail: anastasia_ageeva@mail.ru
<http://orcid.org/0000-0002-2046-2865>

Гимадиева Диана Айратовна –
Казанский федеральный университет
г. Казань, Россия
E-mail: giamdieva64@mail.ru

Authors of the publication

Ageeva Anastasia Vladimirovna –
Dr, Associate Proffessor
Kazan Federal University
Kazan, Russia
E-mail: anastasia_ageeva@mail.ru
<http://orcid.org/0000-0002-2046-2865>

Gimadieva Diana Ayratovna –
Kazan Federal University
Kazan, Russia
E-mail: giamdieva64@mail.ru

**Раскрытие информации
о конфликте интересов**

Автор заявляет об отсутствии
конфликта интересов.

Информация о статье

Поступила в редакцию: 07.04.2022

Одобрена после рецензирования: 22.05.2022

Принята к публикации: 1.06.2022

Автор прочитал и одобрил окончательный вариант рукописи.

Информация о рецензировании

«Казанский лингвистический журнал» благодарит анонимного рецензента (рецензентов) за их вклад в рецензирование этой работы.

Conflicts of Interest Disclosure

The author declares that there is no conflict of interest.

Article info

Submitted: 07.04.2022

Approved after peer reviewing: 22.05.2022

Accepted for publication: 1.06.2022

The author has read and approved the final manuscript.

Peer review info

Kazan Linguistic Journal thanks the anonymous reviewer(s) for their contribution to the peer review of this work.