

© П. Д. Тимшин, Т. М. Воронина
Уральский федеральный университет
г. Екатеринбург, Россия

СИНОНИМИЧЕСКИЕ И АНТОНИМИЧЕСКИЕ ОТНОШЕНИЯ В СЛЕНГЕ ГЕЙМЕРОВ*

В данной статье дается общая характеристика сленга русскоязычных геймеров, рассматривается системная организованность лексики, используемой в речи представителей этой субкультуры; особое внимание уделено исследованию явлений синонимии и антонимии, выявлены функции различных типов синонимов и антонимов в коммуникации игроков; источник материала — текстовые и голосовые чаты популярных онлайн-игр.

Ключевые слова: жаргон, сленг геймеров, синонимы, антонимы.

В настоящее время компьютерные игры становятся все более распространенным видом досуга, возрастает популярность видеоигр и растет аудитория геймеров. Особенно популярны онлайн-игры, объединяющие игроков для совместного прохождения игр и выполнения заданий. Такая популярность многопользовательских онлайн игр привела к созданию лиг и турниров, созданию чатов и форумов для общения игроков. Со временем у игрового сообщества, как и у любого другого, появился свой язык.

Объектом данного исследования является лексика сленга геймеров, выбранная из чатов, форумов, а также из специализированных словарей геймеров, а предметом исследования являются лексико-семантические (парадигматические) особенности лексики данной подсистемы на примере явлений синонимии и антонимии. Материалом исследования послужили 200 лексических единиц, относящихся к сленгу геймеров, используемых в голосовых и текстовых сообщениях чатов и форумов пользователей следующих популярных игр: *Destiny 2*, *Counter strike: Global offensive*, *Dota 2*, *Call of Duty*, *League of Legends*, *World of Warcraft*, а также выбранных из трех словарей

* Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ (проект № 19-012-00458 «Отношения тождества и противоположности: интеграция ментальных пространств в лексикографическом, структурно-семантическом и когнитивно-дискурсивном освещении»), а также при финансовой поддержке постановления № 211 Правительства Российской Федерации, контракт № 02.А03.21.0006.

геймеров [gamer-info; iGamer; GAMEINONLINE]. Как правило, реплики в общении геймеров — это короткие фразы или даже аббревиатуры, которые несут в себе достаточно много информации. Рассматриваемая жаргонная подсистема языка характеризуется высокой степенью специфичности, быстрой изменчивостью, наличием большого количества англицизмов.

Ученые «совокупность языковых особенностей, присущих какой-либо социальной группе — профессиональной, сословной, возрастной и т. п. — в пределах той или иной подсистемы национального языка» [Беликов, Крысин, с. 33] называют социолектом и рассматривают сленг как разновидность социолекта.

Терминам *жаргон* и *сленг* учеными дано много определений. Например, И. В. Арнольд определяет сленг как «сугубо разговорные слова и выражения с грубоватой или шуточной эмоциональной окраской, не принятые в литературной речи» [Арнольд, с. 284]. Т. А. Воронцова отмечает, что «термин сленг чаще применяется как синоним термина жаргон по отношению англоязычным странам или обозначает молодежный городской жаргон» [Воронцова, с. 46]. В Лингвистическом энциклопедическом словаре эти понятия также не разделяются и термину сленг дано следующее определение: «то же, что жаргон (в отечественной литературе преимущественно по отношению к англоязычным странам)», а также «совокупность жаргонизмов, составляющих слой разговорной лексики, отражающей грубовато-фамильярное, иногда юмористическое отношение к предмету речи» [Языкознание: Большой энциклопедический словарь, с. 461]. Этой же точки зрения придерживается И. Р. Гальперин [Гальперин, с. 107] и указывает на неопределенность этой категории. Ученый предлагает не разделять понятия сленг и жаргон и использовать термин *сленг* в качестве синонима, английского эквивалента термина *жаргон*. Таким образом, термины сленг и жаргон в ряде лингвистических исследований и словарях употребляются как синонимы. Есть исследования, в которых термины *жаргон*, *сленг*, *арго* разграничиваются на основе степени открытости/закрытости той или иной подсистемы [Химик], и в этом отношении можно признать, что сленг геймеров безусловно имеет арготическую часть, т. е. совокупность единиц, абсолютно непонятных не носителям этого сленга. Однако в целом различие

упомянутых терминов мы считаем незначимым для данной работы и используем термин *сленг*.

В любом языке между лексическими единицами существуют различного рода связи. Отношения между языковыми единицами одного уровня, в том числе и между словами, строятся на двух основных принципах: сочетаемости и выбора. «Выбор осуществляется на основе тех или иных сходств и различий. Например, слова могут соотноситься как обозначения общего и частного, могут быть близки или, напротив, противоположны по смыслу, могут объединяться в группы на основе их тематической общности и т. д. Во всех этих случаях слова находятся в парадигматических отношениях» [Крысин, с. 64].

В данной статье мы рассмотрим явления синонимии и антонимии как проявление системных отношений в лексике сленга геймеров.

Синонимический ряд — это «исторически сложившаяся группа слов, объединенная системными синонимическими отношениями. В синонимический ряд могут войти не только слова литературного языка, но и просторечия, разговорная и диалектная лексика. Слова в ряду выстраиваются по убыванию или нарастанию признака. Стилистически окрашенное слово следует за нейтральным [Пустошило, с. 37]. Синонимами являются «слова, принадлежащие к одной и той же части речи, которые звучат и пишутся по-разному, а по смыслу тождественны или очень близки» [Крысин, с. 76].

Выделяют несколько типов синонимов:

«Полные, или точные (абсолютные синонимы) представляют собой парадигматические ряды слов, не имеющих никаких различий ни в денотативном, ни в сигнификативном, ни в прагматическом, ни в синтаксическом плане. Неполные, неточные или квазисинонимы представляют собой парадигматические ряды слов, имеющих минимальные семантические различия на денотативном или сигнификативном уровнях, которые нейтрализуются в речи. В словаре эти слова обычно вступают в семантическую корреляцию включения или пересечения. Экспрессивно-стилистические синонимы представляют собой парадигматические ряды слов, совпадающих в денотативном и сигнификативном плане, но имеющих различные экспрессивно-стилистические элементы их прагматического значения. Структурные лексические синонимы отличаются по своему синтаксическому

значению, т. е. имеют различные ограничения на лексическую или синтаксическую сочетаемость» [Бабенко, электр. ресурс].

Антонимы — слова, принадлежащие к одной и той же части речи и имеющие противоположные значения [Крысин, с. 89]. Они «представляют собой эквиполентную оппозицию, члены которой имеют много общих семантических признаков, но при этом различаются противопоставлением» [Бабенко, электр. ресурс]. По характеру противопоставления своих значений антонимы подразделяются на несколько типов:

«1. Комплементарная: зрячий — слепой; живой — мертвый. Один антоним дополняет другой до целого и вместе они обозначают одно явление.

2. Контрарная антонимия, когда подразумевается наличие определенной шкалы: высокий — низкий, горячий — холодный.

3. Векторная антонимия связана с отображением различной направленности протекания какой-либо динамической ситуации: въехать — выехать, связать — развязать.

В рамках антонимии выделяется энантиосемия: одолжить — дать в долг, взять в долг» [Там же].

Исследуя лексику геймеров, мы представили тематическую структуру игрового сленга в виде нескольких центров: персонажи, игроки, предметы, способности, технические средства, действия, статистика, речевой этикет. Вокруг этих центров были сформированы следующие группы: «Технические средства», «Речевой этикет», «Игры», «Игровые персонажи», «Игровые предметы», «Способности персонажей», «Внутриигровые действия», «Игрок», «Жанр игры», «Названия видеоигр», «Карта», «Статистика».

Анализ показал, что в сленге геймеров синонимы встречаются, но нет больших рядов и многие лексемы не имеют их вовсе. Это можно объяснить тем, что в сленге большинство лексических единиц универсальны для любых игр и нет смысла придумывать разные варианты названий одной реалии.

Самый крупный синонимический ряд составляют лексемы, обозначающие игровой компьютер. Геймеры это устройство обычно называют *пека*, *пекарня*, *писи*, *пк*, *комп*, *компуктер*. Все лексемы в ряду практически равноправные, выбор зависит от желания игрока, разве что единицы *пекарня* и *компуктер* выделяются шутливой окраской. Как мы знаем, компьютер используется не только для ви-

деоигр, его используют в работе или обычной жизни многие люди. Поэтому большинство лексем этой группы известны практически любому пользователю, однако в сленге компьютерных игроков они также используются довольно активно. Еще одним популярным устройством для игр является игровая консоль (приставка). Различные консоли геймеры называют *мыловарней*, *плойкой*, *коробкой*, *хуаном*, *видиком*. *Хуан*, *видик* и *коробка* являются синонимами, так геймеры называют приставку Xbox. *Мыловарня* и *плойка* — синонимы, обозначающие игровую приставку Playstation.

В лексике геймеров представлены разнообразные типы синонимов. Например, пара синонимов *вынос*, *ванишот*, обозначающие уничтожение, являются семантическими и связаны отношениями включения. *Ванишот* имеет дополнительный компонент значения и обозначает уничтожение одним ударом (от англ. one shot — один удар). Еще один пример подобных синонимов — *фарм*, *гринд*: лексема *фарм* (от англ. farm — заниматься сельским хозяйством) обозначает добычу чего-либо, а *гринд* (от англ. grind — молот) — тоже добычу, но посредством многократно повторяющихся одинаковых действий. Примером полных синонимов может послужить пара *стрейф*, *распрыжка*, обозначающие ускорение передвижения.

В ЛСГ «Игровые предметы» лексемы *лут* (от англ. loot — добыча), *дроп* (от англ. drop — ронять) являются полными синонимами и обозначают предмет, получаемый при уничтожении мобов, других игроков или при выполнении заданий. Эти единицы универсальны и используются в любой игре, использование одного или другого зависит только от желания игрока.

В ЛСГ «Игрок» вошли лексические единицы, дающие характеристику игрокам в зависимости от опыта, умений, действий в игре. Лексемы *про*, *нагибатор* (устар.), *отец*, *батя*, называющие игроков опытных, умелых, составляют ряд семантических синонимов. Они имеют небольшие оттенки в значении: *отец*, *батя* — хорошие игроки, но все же менее опытные, чем те, которых называют остальные члены этого ряда. Второй ряд синонимов, дающих характеристику неопытным, неумелым игрокам, состоит из лексем: *ламер*, *нуб*, *рак*, *олень*. *Рак*, *олень* — полные синонимы, дающие негативную оценку игрокам. Эти игроки совсем не новички, но из-за своих неразумных действий в игре получают название, соответствующее

по смыслу слову дурак. В свою очередь, *нубом* (от англ. newbie — новичок) называют новичка в игре, *ламером* (от англ. lame — хромой) — очень неумелого игрока.

В этой же ЛСГ есть пример внутрисловной антонимии: лексема *лакер* (от англ. luck — удача). Данная единица может иметь противоположные оценочные значения в зависимости от ситуации. Так, если в процессе матча повезло человеку, который играл плохо, то его могут назвать *лакером*. В данном случае лексема имеет негативную окраску и означает «ты был плох, тебе просто повезло». И напротив, если человек играл хорошо и ему повезло, то лексема будет иметь одобрительную окраску и значение «красавчик, везунчик».

Более широко в сленге геймеров распространены антонимические связи. Например, лексемы *баф* (от англ. buff — полировать) и *дебаф* — это пара векторных антонимов, обозначают способность на время улучшить или ухудшить характеристики. Игроки используют их, чтобы проинформировать о состоянии или попросить помощи.

Рассмотренной выше паре синонимов *фарм* — *гринд* (обозначают добычу предметов) можно противопоставить лексему *дюп* (от англ. duplicate — копировать), которая обозначает тоже добычу предметов, но нечестным способом. Этот ряд относится к типу комплементарных антонимов. Следующая пара лексем *вынос* — *рес* (от англ. resurrection — возрождение), обозначающие уничтожение и возрождение соответственно, также являются комплементарными. Кроме того, среди единиц, обозначающих действия игроков, встречаются варианты векторных антонимов: *ап* (от англ. up — поднимать уровень) — *нерф* (от англ. сленг nerf — ухудшить) (улучшение — ухудшение), *лив* (от англ. leave — покидать) — *коннект* (от англ. connect — присоединяться) (выход — вход), *бан* (от англ. ban — запрещать) — *разбан* (блокировка — разблокировка).

Возвращаясь к ЛСГ «Игрок» и рассматривая лексемы, характеризующие игроков по опыту и умениям, выделим ряд градуальных антонимов: *про*, *нагибатор*, *отец*, *батя* — *ламер*, *рак*, *олень*, *нуб*. Крайние члены ряда будут указывать на максимальный и минимальный признак качества и являться полными антонимами друг к другу. Так, *про* или *нагибатором* (устар.) геймеры называют самого опытного, умелого игрока, в то время как *нубом* называют новичка, не имеющего должного опыта и умений в игре. Остальные члены ряда в средней степени указывают на качества игроков, ис-

ходя из их профессионализма. *Отец, батя* — хорошие игроки, но только в определенной игре, а *рак, олень* — плохие игроки, эти лексические единицы даже можно отнести к оскорблениям, так называют игроков, которые уже не являются новичками в игре, но совершают необдуманные действия и вредят своей команде.

В сообществе геймеров существует речевой этикет, это позволяет игрокам более успешно играть в многопользовательские игры и избегать неприятных инцидентов, ведущих к блокировке. Это фразы, которые используют игроки для приветствия, прощания, уведомления, просьбы. Они очень короткие, образованы чаще от аббревиатур английских выражений. Их пишут русскими или английскими буквами, в зависимости от желания пишущего, и используют в письменной форме в чате. Оценивая саму игру, геймеры также используют оппозиции: *гг/гг* (от англ. good game) — хорошая игра, *бг/бг* (от англ. bad game) — плохая игра. Существует еще несколько фраз для оценки игры, которые можно отнести к семантическим синонимам *гг/гг: гг вп/гг вп* (от англ. good game well played) — хорошая игра, неплохо сыграно и *гг изи/гг ез* (от англ. good game easy) — хорошая, легкая игра (сарказм). В случае, когда не идет игра у команды или отдельного игрока, в чате пишут *фф/фф* (от англ. fast finish), что означает «закончите эту игру быстрее». В этой фразе содержится и просьба, и оценка плохой игре. Она напоминает оценочную фразу *бг/бг* (плохая игра), которой отдельные игроки в конце матча выражают свое мнение о прошедшей игре, если она им не понравилась. Эти единицы составляют ряд семантических синонимов.

В процессе игры игрокам надо быстро сообщать свое или чье-то местоположение на карте. Для этого используются такие лексические единицы как *лонг, шорт, зига, лес, мид, хард, изи, лайн, кишка, лока*, которые являются меронимами к слову *мана* (карта), так как все они называют части карты. В этом ряду меронимов мы выделили две пары семантических синонимов *изи* (от англ. easy — легкий), *кишка* и *хард* (от англ. hard — тяжелый), *зига* (от zigzag). Первая пара определяет длинные части карты, а вторая — короткие. Данные пары противопоставляются по своему значению друг другу и соответственно являются антонимами.

Таким образом, анализ лексики геймеров показал, что синонимия и антонимия распространены в группах «Внутриигровые дей-

ствия», «Игрок», «Речевой этикет», единицы этих групп активно используются игроками для оценки действий, способностей, для создания контраста отношений к реалиям. Практически все лексемы этих групп имеют эмоционально-экспрессивную окраску, они часто используются в речи игроков. В группах «Технические средства», «Игровые предметы» нам удалось выделить только синонимы, а в группах «Карта» и «Способности персонажей» — наоборот, только несколько антонимов.

Литература

Арнольд И. В. Лексикология современного английского языка : учеб. пособие. 2-е изд., перераб. М. : ФЛИНТА : Наука, 2012. 376 с.

Бабенко Л. Г. Учебно-методический комплекс дисциплины «Лексикология русского языка» [Электронный ресурс]. URL: <http://hdl.handle.net/10995/1689> (дата обращения: 15.10.2019).

Беликов В. И., Крысин Л. П. Социоллингвистика : учебник для вузов. М. : Изд-во Рос. гос. гуманитарный ун-т, 2001. 437 с.

Воронцова Т. А. Культура речи : учеб. пособие. Ижевск, 2011. 141 с.

Гальперин И. Р. О термине «сленг» // Вопросы языкознания. 1956. № 6. С. 107–114.

Крысин Л. П. Современный русский язык. Лексическая семантика. Лексикология. Фразеология. Лексикография : учеб. пособие для студ. филол. фак. высш. учеб. заведений. М. : Издательский центр «Академия», 2007. 240 с.

Пустошило Е. П. Лексикология. Фразеология. Лексикография : учеб.-метод. комплекс. Гродно : ГрГУ, 2011. 141 с.

Химик В. В. Поэтика низкого, или Просторечие как культурный феномен. СПб. : Изд-во филол. фак. С.-Петербур. гос. ун-та, 2000. 272 с.

Языкознание : Большой энциклопедический словарь / гл. ред. В. Н. Ярцева. М. : БРЭ, 1998. 685 с.

GAMEINONLINE [Электронный ресурс]. URL: <https://gameinonline.com> (дата обращения 12.10.2019)

Gamer info [Электронный ресурс]. URL: <https://gamer-info.com> (дата обращения: 12.10.2019)

iGamer [Электронный ресурс]. URL: <http://igamer.biz> (дата обращения 12.10.2019)

P. D. Timshin, T. M. Voronina
Ural Federal University
Yekaterinburg, Russia

SYNONYMOUS AND ANTONYMIC RELATIONS IN THE GAMERS' SLANG

This article gives a general characteristic of Russian-speaking gamers' slang, considers the system organization of the lexicon used in speech of representatives of this

subculture. Special attention is given to research of synonymy and antonymy. We revealed functions of various types of synonyms and antonyms in communication of players. Text and voice chats of popular online games are the source of the material.

Keywords: jargon, gamers' slang, synonyms, antonyms.

УДК 81'373.422

© Цуй Янь, Л. Г. Бабенко

Уральский федеральный университет
г. Екатеринбург, Россия

**РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ОТНОШЕНИЙ
ПРОТИВОПОЛОЖНОСТИ В СТРУКТУРЕ
ИНТЕГРАТИВНОГО СЕМАНТИЧЕСКОГО ПОЛЯ
ДОБРОТА ↔ ЗЛОБА
(НА МАТЕРИАЛЕ РУССКОГО И КИТАЙСКОГО ЯЗЫКОВ)***

Выявляются основные тенденции репрезентации отношений противоположности в структуре семантического поля ДОБРОТА ↔ ЗЛОБА в русском и китайском языках. Рассмотрены варианты репрезентации противоположности в указанном семантическом поле: комплексные лексические парадигмы высшего уровня иерархии (интегративные семантические поля); лексико-семантические группы с семантикой противоположности; лексические оппозиции, состоящие из двух слов, входящие в состав ЛСГ; отдельные слова, содержащие противоположные семантические компоненты в структуре семем.

Ключевые слова: отношения противоположности, интегративное семантическое поле, доброта и злоба, русский и китайский языки.

Коллективное знание о множестве объектов действительности закрепляется в словарях, особенно в идеографических, в которых представлены результаты категоризации окружающего мира в виде совокупности лексических парадигм со сходной семантикой. В этом случае сама понятийная сетка синопсиса словаря становится носителем культурной информации, т. к. она репрезентирует закономерности категоризации мира, принятой в данном языковом со-

* Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ (проект № 19-012-00458 «Отношения тождества и противоположности: интеграция ментальных пространств в лексикографическом, структурно-семантическом и когнитивно-дискурсивном освещении»), а также при финансовой поддержке постановления № 211 Правительства Российской Федерации, контракт № 02.А03.21.0006.