

Илья Алексеевич Сучков, ст. преподаватель
Московский городской педагогический
университет, Москва, Россия
э-почта: suchkov-370@mgpu.ru

Ilya Alekseevich Suchkov, Senior Lecturer
Moscow City University, Moscow, Russia
e-mail: suchkov-370@mgpu.ru

Алёна Игоревна Маркова, ассистент
Московский городской педагогический
университет, Москва, Россия
э-почта: markovaai@mgpu.ru

Alyona Igorevna Markova, Assistant Lecturer
Moscow City University, Moscow, Russia
e-mail: markovaai@mgpu.ru

АББРЕВИАЦИЯ В АНГЛОЯЗЫЧНОМ ВИДЕОИГРОВОМ ДИСКУРСЕ

Рассматриваются различные аббревиатуры, которые употребляются в рамках видеоигрового дискурса. Также предпринимается попытка классифицировать данные лексемы в соответствии со сферами употребления и функциями языка.

Ключевые слова: аббревиатура; аббревиация; видеоигровой дискурс; компьютерный дискурс; функции языка.

ABBREVIATION IN ENGLISH-LANGUAGE VIDEO GAME DISCOURSE

The paper sets out to explore the various abbreviations used within the framework of video game discourse. In addition, an attempt is made to classify these lexemes according to their spheres of use and language functions.

Key words: abbreviated form; abbreviation; videogame discourse; computer discourse; language functions.

Технический прогресс и развитие информационных технологий привели к существенным изменениям во всех сферах человеческой жизни, в том числе они оказали влияние на досуг современного человека. Видеоигры стали популярной формой времяпрепровождения у миллионов людей, например, на август 2022 г. среднее количество игроков в *League of Legends* превысило 124 миллиона человек. Неудивительно, что такая популярность позволила сформировать не только обывательский, но и научный интерес к компьютерным играм. Поскольку видеоигры сами по себе представляют массивы языковых данных, а также выступают средой общения и причиной коммуникации игроков, интерес к ним со стороны лингвистов вполне оправдан.

Говоря о видеоигровом дискурсе как о явлении, стоит отметить, что к нему существует различное количество подходов, тем не менее мы отнесем данное явление к форме компьютерного дискурса. Такой взгляд на дискурс видеоигр позволяет учесть полижанровость внутриигровых и внеигровых текстов. Одним из свойств рассматриваемой нами области выступает синхронная коммуникация, которая является одной из причин широкого распространения аббревиации, и объясняет продуктивность именно этого способа словообразования.

Аббревиация является примером закона экономии языковых средств, поскольку что лексически, что орфоэпически акронимы представляют собой новые языковые единицы, полученные путем инициального сокращения исходного словосочетания, а в некоторых случаях – отдельных слов. Краткостью формы можно объяснить продуктивность данного способа словообразования в современном английском языке.

Изучив явление аббревиации, целесообразным представляется его рассмотрение и классификация в дискурсе видеоигр. Первым критерием для классификации являются функции языка, которые реализуют изучаемые акронимы. В рамках данной работы мы будем опираться на классификацию, представленную А. А. Реформатским [1]. Ученый выделяет следующие функции: номинативная, коммуникативная, экспрессивная. Однако поскольку основной единицей коммуникативной функции является предложение, ее выражение акронимом не представляется возможным. Тем не менее предложенную классификацию можно дополнить фатической (контактоустанавливающей) функцией, выделяемой Р. О. Якобсоном [2]. Ее включение представляется целесообразным, поскольку в видеоигровом дискурсе существует определенная форма этикета, обосновывающая языковое поведение игроков. Таким образом, можно выделить следующие аббревиатуры:

- номинативные аббревиатуры (*LOL (League of Legends), DH (demon hunter)*);
- экспрессивные аббревиатуры (*GJ (good job), MB (my bad)*);
- фатические аббревиатуры (*GL HF (good luck, have fun), GG WP (good game, well played)*).

Подводя итоги по классификации акронимов, можно отметить, что номинативные аббревиатуры отражают актуальные реалии видеоигр, а также включают в себя сокращенные названия различных произведений данной индустрии. Экспрессивные акронимы дают оценку действиям оппонента или союзника, а фатические устанавливают контакт между игроками (приведенные примеры являются аналогами геймерского «здравствуйте» и «до свидания»).

Другим критерием для классификации является сфера употребления, на основе чего можно выделить универсальные и специализированные акронимы. Рассмотрим получившиеся группы.

Под универсальными аббревиатурами подразумеваются такие, которые понимаются геймерами в независимости от их игровых предпочтений. К таким акронимам можно отнести номинативные, представленные сокращенными названиями видеоигр (*DS (Dark Souls), GOW (God of War/Gears of War)*), а также экспрессивные и фатические аббревиатуры.

Специализированные аббревиатуры ограничены рамками одной видеоигры или жанром и обозначают определенные игровые реалии. К последним можно отнести следующие: ролевые игры (*NPC (non-playable character), RL (raid leader)*), *MOBA (CS (creep stat), GPM (gold per minute))*, стратегии (*APM (actions per minute), RTS (real time strategies)*), шутеры (*FPS (first-person shooter/frames per second), LMG*

(*light machine gun*)). Употребление данных аббревиатур понимается большинством игроков в рамках выделенного игрового жанра. Тем не менее в некоторых случаях видеоигра представляет собой автономную и объемную систему, средств которой достаточно для формирования уникальных, свойственных только ей акронимов. Более того, выделение данной категории обосновано явлением омонимии, когда аббревиатуры имеют одинаковую звуковую и орфографическую формы, но совершенно разные значения. Примером такого акронима является сокращение *DD*, которое в различных видеоиграх может означать следующее:

- *RPG – damage dealer* – игровая роль;
- *Hades – death defiance* – «жизнь»;
- *DOTA – double damage* – эффект удвоения урона.

Таким образом, аббревиация в дискурсе видеоигр представляет собой продуктивный способ словообразования и реализует номинативную, экспрессивную и фатическую функции языка. Также рассматриваемые акронимы имеют определенные особенности употребления, которые необходимо учитывать для успешной коммуникации в рамках видеоигрового дискурса. Дальнейшие перспективы исследования включают в себя изучение особенностей языка геймеров, в частности других способов словообразования.

ЛИТЕРАТУРА

1. Реформатский А. А. Введение в языкознание : учеб. пособие для вузов. М. : Аспект-пресс, 1996. 275 с.
2. Якобсон Р. О. Лингвистика и поэтика // Структурализм: «за» и «против». М. : Прогресс, 1975. С. 193–198.