

УДК 37.013.42  
ББК 74.2

## КОМПЬЮТЕРНЫЙ СЛЕНГ В РЕЧИ МЛАДШИХ ШКОЛЬНИКОВ (НА МАТЕРИАЛЕ ЯЗЫКА ИГРЫ “CLASH OF CLANS”)

И. И. Мишуткина, О. Н. Слесаренко

**Аннотация.** Данная статья посвящена проблеме использования компьютерного сленга в речи младших школьников – игроков “Clash of Clans”. Актуальность данной работы обусловлена возрастающим погружением детей в компьютерные игры, что приводит к активному усвоению и использованию ими лексикона подобных игр, а в конечном счете, к коммуникативным неудачам при общении с «неигроками» (родителями, дедушками и бабушками и т. д.). Исследование было направлено на анализ употребляемых в речи игроков “Clash of Clans” слов и выражений и установление причины возникающего непонимания. Целью являлось описание компьютерного сленга в речи младших школьников, играющих в игру “Clash of Clans” – одну из популярнейших андроид-игр. Собранный в ходе исследования материал проанализирован, систематизирован и представлен в виде пяти групп, где только первая группа является общеупотребительной лексикой, а остальные относятся к малоупотребительной или незнакомой лексике. Полученные результаты проливают свет на причину непонимания и объясняют ее. Опрос младших школьников позволил сделать выводы о влиянии компьютерной игры на речевое поведение.

**Ключевые слова:** жаргон, компьютерный сленг, лексика, лексические единицы, речь, слова-гибриды, аббревиация, дети младшего школьного возраста.

---

## COMPUTER SLANG IN THE SPEECH OF JUNIOR SCHOOL STUDENTS (BASED ON THE LANGUAGE OF THE GAME „CLASH OF CLANS”)

I. I. Mishutkina, O. N. Slesarenko

**Abstract.** The article deals with the problem of computer slang usage in the speech of junior school students – “Clash of Clans” players. The relevance of this research is due to the children’s increasing immersion in computer games that leads to the active learning and vocabulary use of such games, and ultimately to communicative failures when dealing with “non-players” (parents, grandparents and others). The study was aimed at the analysis of the words and phrases used by “Clash of Clans” players and figuring out the cause of misunderstanding. The goal was to describe computer slang used by the junior school students playing the game “Clash of Clans” – one of the most popular Android-games. The material collected during the study was analyzed, systematized and presented in the form

*of 5 groups, where only the 1<sup>st</sup> group is common vocabulary, and the other four refer to unused or uncommon words, unfamiliar vocabulary. The results shed light on the reason for misunderstanding and explain it. A survey of younger schoolchildren led to conclusions about the impact of a computer game on speech behavior.*

**Keywords:** *jargon, computer slang, vocabulary, Lexical units, speech, hybrid-words, abbreviation, junior school students.*

**К**омпьютерный сленг – на сегодняшний день довольно распространенный термин. Данным явлением занимаются люди, работающие с ИТ-технологиями, социологи, педагоги и люди других специальностей. Все больше людей молодого и среднего возраста овладевают им. Кому-то он нужен по работе, а кто-то просто очень любит играть в компьютерные игры. Но такое быстрое распространение компьютерного сленга вызывает одну серьезную проблему: непонимание между людьми, владеющими и не владеющими этим языком. В помощь появляются и увеличиваются в объеме словари компьютерного сленга. Эти словари напоминают, например, англо-русский словарь, то есть непонятное слово компьютерного сленга можно перевести на обычный язык. Как своеобразную помощь следует рассматривать и многочисленные лингвистические работы, объясняющие явления и процессы, происходящие в компьютерном сленге.

Термин «компьютерный сленг» является объектом пристального внимания лингвистов. В библиотеке eLibrary по запросу «компьютерный сленг» было найдено 5695 публикаций из 30 710 517. В этих работах

ученые изучают: метафору [1–3], сокращения и аббревиатуры [4; 5], антропоморфизм [6], заимствования [7; 8] и т. д.

Предлагаемая работа направлена на установление причины непонимания между игроками и «неигроками» в “Clash of Clans” путем анализа лексикона игроков. Все вышесказанное определяет **актуальность** исследования.

Исследование было направлено на употребляемые в речи игроков “Clash of Clans” слова и выражения.

**Целью** работы является описание компьютерного сленга в речи младших школьников, играющих в игру “Clash of Clans”.

**Методы исследования:** 1) анализ теоретической литературы по изучаемой проблеме и релевантных работ; 2) метод сплошной выборки из словарей компьютерного сленга, анкет школьников, роликов YouTube; 3) анкетирование; 4) метод количественного подсчета.

**Источниками** послужили данные словарей компьютерного сленга [9], заполненные школьниками анкеты, ролики YouTube<sup>1</sup>.

Следует отметить, что термин «компьютерный сленг» достаточно спорный. Некоторые лингвисты предлагают приравнять

1 <https://www.youtube.com/watch?v=Zi4RomDem4> (дата обращения: 28.09.2019)

<https://www.youtube.com/watch?v=ImjGsz1FyPw> (дата обращения: 28.09.2019).

<https://www.youtube.com/watch?v=UmG4iVUcg30> (дата обращения: 28.09.2019).

<https://www.youtube.com/watch?v=gNThZwzv7JU> (дата обращения: 28.09.2019).

<https://www.youtube.com/watch?v=5lwii2ib02s> (дата обращения: 28.09.2019).

<https://www.youtube.com/watch?v=ImjGsz1FyPw> (дата обращения: 29.09.2019).

<https://www.youtube.com/watch?v=D8Jj7nP-aqQ&list=PLyjUd2YMqH0Pd-uJz5sH4rANiArZTaULO&index=57> (дата обращения: 29.09.2019).

<https://www.youtube.com/watch?v=4jQU4wtYwXE&list=PLyjUd2YMqH0Pd-uJz5sH4rANiArZTaULO&index=65> (дата обращения: 29.09.2019).

<https://www.youtube.com/watch?v=KyjYxciBjFc&list=PLyjUd2YMqH0Pd-uJz5sH4rANiArZTaULO&index=66> (дата обращения: 29.09.2019).

[https://www.youtube.com/watch?v=\\_5fqGw5Lxac&list=PLyjUd2YMqH0Pd-uJz5sH4rANiArZTaULO&index=70](https://www.youtube.com/watch?v=_5fqGw5Lxac&list=PLyjUd2YMqH0Pd-uJz5sH4rANiArZTaULO&index=70) (дата обращения: 29.09.2019).

термин «сленг» и термин «жаргон». Термин «сленг» используют для англоязычных стран, а в остальных случаях ученые предпочитают использовать термин «жаргон» – «...разновидность речи, используемой преимущественно в устном общении отдельной, относительно устойчивой социальной группой, объединяющей людей по признаку профессии, положения в обществе, интересов или возраста» [10, с. 151, 461; 11]. Одни ученые считают, что компьютерный сленг является частью компьютерного жаргона [12], другие замечают, что он, напротив, вобрал в себя жаргонизмы, арготизмы и профессионализмы [13; 14].

На наш взгляд, компьютерный сленг – это язык компьютерных пользователей. Язык игроков в компьютерные игры, но не язык профессионалов. Мы исключили из определения людей, имеющих профессиональное отношение к IT-сфере, так как составляющая из терминов в их речи будет неизмеримо больше, и в этом случае следует говорить скорее о профессиональном языке, чем о сленге, хотя, конечно, они взаимопересекаются и четкой границы между ними не существует.

Выбор игры неслучаен. По данным рейтингов андроид-игр “Clash of Clans” заняла второе место по популярности в 2015 г. [15]: было зафиксировано более 100 млн скачиваний.

Причины успеха данной игры объясняются следующим.

“Clash of Clans” («Столкновение кланов») – стратегическая игра, которая распространяется по модели free-to-play – способ распространения компьютерных игр, позволяющий пользователю играть без внесения денежных средств.

Игроку придется не только оборонять свою деревню от нападений других пользователей, но и атаковать их самому. Даже если сражаться не хочется, рано или поздно это придется сделать. Кроме того, в “Clash of Clans” любому придется участвовать в сражениях ради трофеев и ресурсов.

В игре есть сюжетная линия, которая касается прохождения одиночной кампании. В остальном игрок может действовать совершенно свободно. И это тоже одна из причин успеха игры.

«Еще одна возможность игры – создание своего клана или присоединение к уже существующему военному союзу. Самая главная особенность этой игры заключается в долгом процессе модернизации базы и воинов. За успешные атаки игрок получает бонус в виде кубков, эликсира и золота»<sup>1</sup>. Все вышеперечисленные достоинства игры обеспечили ей многочисленную армию поклонников, заговоривших на особом языке. Получив в свое распоряжение заполненные школьниками анкеты, сопоставив их со словарями компьютерного сленга и роликами YouTube, снятыми игроками, мы зафиксировали 152 слова и выражения, которые составляют лексикон игры “Clash of Clans”. Языковой материал был распределен по следующим группам.

1. Слова и выражения, употребляемые в русском языке безотносительно к игре “Clash of Clans”. Эту группу можно назвать общеупотребительной лексикой, так как в принципе она понятна всем – и игрокам, и «неигрокам»:

*арбалет, адская гончая, аура жизни, башня (адская, лучниц, колдуна), бомба (гигантская), валькирия, варвар, ведьма (ведьмочка), всадник на кабане, вышибала, гигант, гоблин, голем, дракон (маленький дракончик), железный кулак, заклинание, заморозка, золото, золотая шахта, золотохранилище, казарма, клан, клон, книга вечности, колдун, королева лучниц, королевская мантия, король варваров, крепость клана, кубок, лаборатория, ловушка, лучница, маг, молния, мортира, настройки, огненный шар, орлиная артиллерия, поддержка, помощь, пружинка, пушка, раб, ратуша, сборщик, скважина, способность, стена, стенобой, строитель, трофей, уровень, фабрика заклинаний, хижина, хранитель, хранилище (эликсира), целительное заклинание, цели-*

<sup>2</sup> [https://ru.wikipedia.org/wiki/Clash\\_of\\_Clans](https://ru.wikipedia.org/wiki/Clash_of_Clans) (дата обращения 05.06.2019).

тельница, черный эликсир, шар, шахта, шахтер, эликсир, ярость (всего 74 слова и выражения).

2. Слова и выражения английского языка. Эту группу можно считать общеупотребительной лексикой, но только для носителей английского языка. Для носителей русского языка эта группа слов уже относится к языку игры "Clash of Clans", значит, к компьютерному сленгу:

*archer (tower), balloon, barrack, bomb, bomber, bowler, builder, butterfly, clash of clans, collector, crossbow, damage, dark, defend, destroy, donate, eagle artillery, elder, fire ball, freeze, giant, goblin, gold (storage), golem, heal, hog (rider), jump, keeper, kick, king, lava hound, level, member, pump, Queen, rage, rush, single, skill, splash damage, target, town hall, trolling, unit, wizard (tower)* (всего 50 слов и выражений).

Именно в этой группе имеет место русское или просто неправильное прочтение английского слова, например, *rage* 'ярость' читают и произносят «рага», *damage* 'разрушить' читают и произносят «дамаг».

3. Буквенные аббревиатуры (сокращения, созданные из первых букв слов и выражений):

*АоЕ (Area of Effect = площадь действия), ВБ (WallBreaker = стенобой), КВ (ClanWars = Клановые войны), КК (= Крепость Клана), КоК (Clash of Clans = столкновение кланов), ПВО (противовоздушная оборона – защитное сооружение в игре), П.Е.К.К.А (P.E.K.K.A. = Perfect Enraged Knight Killer of Assassins = Совершенно разъяренный рыцарь – убийца ассасинов), ТХ (Таун Холл = ратуша), ХП (Hit Points = очки здоровья, урон, который может выдержать персонаж или постройка)* (всего 9 сокращений).

Данные сокращения используются с целью экономии времени, особенно когда идет онлайн-игра, игра в режиме реального времени, или комментируется игра в сюжете на канале YouTube.

4. Усечения (сокращения до одного слога слова):

*гем (= геммос, от лат. 'драгоценный камень'), гиг (= гигант), деф (= от англ. defend 'защищать'), лаба (лаборатория),*

*рес (= ресурс), хран (хранилище), элик (эликсир)* (всего 7).

Можно предположить, что подобные сокращения также экономят время общения игроков.

5. Слова-гибриды (слова, состоящие из английского корня и русских словообразовательных элементов):

*Архи (лучники) = arch(er) англ. 'лучник' + и (русское окончание множественного числа).*

*Ачивка (достижение) = achieve – англ. 'достигать' + к + а (русский суффикс и окончание существительных).*

*Барбы (варвары) = barb(arian) – англ. 'варвар' + ы (русское окончание множественного числа).*

*Голда (золото) = gold – англ. 'золото' + а (русское окончание существительных).*

*Демажить (разрушать) = damage – англ. 'разрушать' + и + ть (русские суффиксы глаголов неопределенной формы).*

*Дефить (защищать) = defend – англ. 'защищать' + и + ть (русские суффиксы глаголов неопределенной формы).*

*Иконка (небольшая картинка, представляющая персонаж) = icon – англ. 'образ, символ, икона' + к + а (русский суффикс и окончание существительных).*

*Фармить (добывать ресурсы) = farm – англ. основное значение 'заниматься сельским хозяйством', только в компьютерных играх 'долго и упорно собирать ресурсы' + и + ть (русские суффиксы глаголов неопределенной формы).*

*Хилка (целительница) = heal – англ. 'лечить' + к + а (русский суффикс и окончание существительных).*

*Юзать (использовать) = use – англ. 'использовать' + а + ть (русские суффиксы глаголов неопределенной формы).*

Очень интересным показалось выражение «по фасту». *Fast* – англ. 'быстро, быстрый'. К английскому наречию добавили начальный элемент *по-* и суффикс *-у-* русского наречия, то есть по-русски это звучало бы «по-быстрому».

Следует отметить, что игроки, сами того не зная, создают и новые слова английского языка. Так, в словаре «Мульти-

тран» (<https://www.multitrans.com>) в английском языке не найдено слово *clasher*. Русские игроки взяли английский корень *clash*, соединили с английским же суффиксом *-er* (обозначает исполнителя действия *teacher* 'учитель', *player* 'игрок') и получили слово *Clasher* – игрок в "Clash of Clans" (всего 12).

Причиной появления таких слов-гибридов является необходимость сделать английские слова похожими на русские, потому что так английские слова употреблять легче и привычнее. Их можно склонять, спрягать и т. д., например: «Фармишь, фармишь, а ресов все равно не хватает».

Дополнительные сведения об использовании компьютерного сленга были получены в ходе опроса 67 человек (32 девочки и 35 мальчиков в возрасте 9–10 лет). Была предложена анкета с 5 вопросами:

1) Играешь или не играешь в компьютерные игры?

2) Играешь ли ты в компьютерную игру "Clash of Clans"?

3) Нравится ли тебе эта компьютерная игра?

4) Чем тебя привлекает эта игра?

5) Какие слова и выражения из этой игры ты употребляешь в речи?

По итогам опроса выяснилось следующее:

1. 12 детей (18%) из опрошенных вообще не играют в компьютерные игры (8 девочек и 4 мальчика).

2. Из 55 играющих в компьютерные игры детей 25 человек (45%) играют в "Clash of Clans" (6 девочек и 19 мальчиков).

3. Эта игра нравится 6 игравшим в нее девочкам (100%) и 18 мальчикам (95%).

4. Привлекательным для девочек в этой игре являются «сражения» (4 ответа), оценка

игры «интересная и веселая», «классная» (2 ответа). Мальчикам игра нравится «графической» (5 ответов), «сражениями» (2 ответа), тем, что «эта игра – стратегия и можно развиваться» (5 ответов), «многопользовательская игра, можно играть с другом» (5 ответов), «долгая» (1 ответ). Только один из играющих в нее мальчиков оценил ее как «скучную».

5. Играющие в "Clash of Clans" дети знают слова и выражения этой игры, персонажей, привели собственные примеры, которые мы использовали при анализе в п. 3 нашей работы.

Таким образом, проведенное исследование позволило систематизировать компьютерный сленг (на примере слов и выражений игроков в "Clash of Clans"), продемонстрировать его влияние на носителей русского языка, в частности на младших школьников, и сделать следующие выводы:

1. Компьютерный сленг является особой частью русского языка, имеющей свой словарный состав, свои задачи, своих носителей.

2. Лексикон игрока в "Clash of Clans" состоит из: а) общеупотребительной лексики русского языка (48,6%); б) английских слов и выражений (32,8%); в) сокращений (буквенных аббревиатур и усечений) (10,5%); г) слов-гибридов (7,8%)

3. Компьютерный сленг активно используется младшими школьниками (82% опрошенных).

Основной вывод: Из 152 отобранных и проанализированных лексических единиц 78 (51%) являются словами английского языка, аббревиатурами, усечениями, словами-гибридами, то есть непонятными словами для «неигроков», что является причиной непонимания, коммуникативных неудач в процессе общения с игроками.

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. *Смирнова Е. А.* Метафора в русскоязычном компьютерном сленге // Образование XXI века: материалы XII Региональной науч.-практ. конф. студентов и магистрантов. 2012. С. 179–180.
2. *Фоменко О. В.* Метафора в компьютерном сленге // Человек, здоровье, физическая культура и спорт в изменяющемся мире: материалы XV Междунар. науч.-практ. конф. по проблемам физ. воспитания учащихся. 2005. С. 362–363.

3. Видишева С. К. Языковая картина мира и метафора в компьютерном сленге // Инновационное развитие общества: условия, противоречия, приоритеты: материалы X междунар. науч. конф.: в 3 ч. М., 2014. Ч. 1. С. 471–476.
4. Чирвоный А. С. Сокращения, аббревиатуры и акронимы в компьютерном сленге // Вісник Запорізького національного університету. Філологічні науки. 2002. Т. 3, № 3. С. 163–168.
5. Чувашина О. Н., Дмитриева Д. С. Аббревиация в английском компьютерном сленге. Волгоград: Поиск, 2017. № 1 (6). С. 30–32.
6. Рубанова Е. В. Антропоморфизм в американском компьютерном сленге // Социальные варианты языка. 2014. № 8. С. 123–125.
7. Нуретдинова Э. М. Оправданность использования англицизмов в компьютерном сленге // Социально-экономические и гуманитарные практики инновационного развития России: материалы Всерос. науч.-практ. конф. студентов, аспирантов, учителей и ученых. 2017. С. 217–218.
8. Рудаков Д. А. Англицизмы в компьютерном сленге // Современные тенденции и инновации в науке и производстве: материалы VI Междунар. науч.-практ. конф. 2017. С. 236–238.
9. Термины игры Clash of Clans. URL: <https://game-clashofclans.ru/osnovnyye-terminy-igry-clash-of-clans> (дата обращения: 05.06.2019).
10. Большой энциклопедический словарь. Языкознание. М.: Большая Рос. энцикл., 2000. 688 с.
11. Волоснова Ю. А. Образование неологизмов (на примере компьютерного сленга) // Казанский социально-гуманитарный вестник. 2010. № 2 (2). С. 70–71.
12. Елистратов В. С. К проблеме изучения профессиональных языков // Каланов Н. А. Словарь морского жаргона. М.: Азбуковник: Русские словари, 2002. С. 469–475.
13. Киселев А. Р. Тематическая организация компьютерного сленга // Научное сообщество студентов XXI столетия. Гуманитарные науки. 2016. № 3 (40). С. 230–235.
14. Бабалова Г. Г., Широкобоков С. Н. Компьютерный сленг // Омский науч. вестн. 2015. № 3. С. 38–42.
15. Рейтинг лучших приложений для iOS в 2018 году. URL: <https://protabletpc.ru/programs/luchshie-prilozheniya-dlya-ipad-2018-god.html> (дата обращения: 05.06.2019).

#### REFERENCES

1. Smirnova E. A. Metafora v russkoyazychnom kompyuternom slenge. In: *Obrazovanie XXI veka. Proceedings of the XII Regional scientific-practical conference of bachelor and master students*. 2012. Pp. 179–180.
2. Fomenko O. V. Metafora v kompyuternom slenge. In: *Chelovek, zdorovye, fizicheskaya kultura i sport v izmenyayushchemsya mire. Proceedings of the XV International scientific-practical conference on the problems of students physical education*. 2005. Pp. 362–363.
3. Vidisheva S. K. Yazykovaya kartina mira i metafora v kompyuternom slenge. In: *Innovationnoe razvitie obshchestva: usloviya, protivorechiya, prioritety. Proceedings of the X International conference: in 3 part*. Moscow, 2014. Part 1, pp. 471–476.
4. Chirvonyy A. S. Sokrashcheniya, abbreviatury i akronimy v kompyuternom slenge. *Visnik Zaporizkogo natsionalnogo universitetu. Filologichni nauki*. 2002, Vol. 3, No. 3, pp. 163–168.
5. Chuvashina O. N., Dmitrieva D. S. *Abbreviatsiya v angliyskom kompyuternom slenge*. Volgograd: Poisk, 2017, No. 1 (6), pp. 30–32.
6. Rubanova E. V. Antropomorfizm v amerikanskom kompyuternom slenge. *Sotsialnye varianty yazyka*. 2014, No. 8, pp. 123–125.

7. Nuretdinova E. M. Opravdannost ispolzovaniya anglitsizmov v kompyuternom slenge. In: *Sotsialno-ekonomicheskie i gumanitarnye praktiki innovatsionnogo razvitiya Rossii. Proceedings of All-Russian scientific-practical conference of students, graduate students, teachers and scientists*. 2017, pp. 217–218.
8. Rudakov D. A. Anglitsizmy v kompyuternom slenge. In: *Sovremennye tendentsii i innovatsii v nauke i proizvodstve. Proceedings of the VI International scientific-practical conference*. 2017. Pp. 236–238.
9. Terminy igry Clash of Clans. Available at: <https://game-clashofclans.ru/osnovnye-terminy-igry-clash-of-clans> (accessed: 05.06.2019).
10. Bolshoy entsiklopedicheskiy slovar. Yazykoznanie. Moscow: Bolshaya Ros. entsikl., 2000. 688 p.
11. Volosnova Yu. A. Obrazovanie neologizmov (na primere kompyuternogo slenga). *Kazan'skiy sotsialno-gumanitarnyy vestnik*. 2010, No. 2 (2), pp. 70–71.
12. Elistratov V. S. K probleme izucheniya professionalnykh yazykov. In: Kalanov N. A. *Slovar morskogo zhargona*. Moscow: Azbukovnik: Russkie slovari, 2002. Pp. 469–475.
13. Kiselev A. R. Tematicheskaya organizatsiya kompyuternogo slenga. *Nauchnoe soobshchestvo studentov XXI stoletiya. Gumanitarnye nauki*. 2016, No. 3 (40), pp. 230–235.
14. Babalova G. G., Shirokobokov S. N. Kompyuternyy sleng. *Omskiy nauch. vestn.* 2015, No. 3, pp. 38–42.
15. Reyting luchshikh prilozheniy dlya iOS v 2018 godu. Available at: <https://protabletpc.ru/programs/luchshie-prilozheniya-dlya-ipad-2018-god.html> (accessed: 05.06.2019).

---

**Мишуткина Ирина Игоревна**, кандидат филологических наук, доцент, доцент кафедры иностранных языков и методики преподавания Института филологии и межкультурной коммуникации ФГБОУ ВО «Хакасский государственный университет им. Н. Ф. Катанова»

**e-mail: irmish@mail.ru**

**Mishutkina Irina I.**, PhD in Philology, Associate Professor, Institute of Philology and Intercultural Communication, Foreign Languages and Teaching Methods Department, Federal State-Funded Educational Institution of Higher Education, N. F. Katanov Khakas State University

**e-mail: irmish@mail.ru**

**Слесаренко Оксана Николаевна**, старший преподаватель кафедры иностранных языков и методики преподавания Института филологии и межкультурной коммуникации ФГБОУ ВО «Хакасский государственный университет им. Н. Ф. Катанова»

**e-mail: oksanabakan@mail.ru**

**Slesarenko Oksana N.**, Senior Lecturer, Institute of Philology and Intercultural Communication, Foreign Languages and Teaching Methods Department, Federal State-Funded Educational Institution of Higher Education, N. F. Katanov Khakas State University

**e-mail: oksanabakan@mail.ru**

*Статья поступила в редакцию 14.06.2019*

*The article was received on 14.06.2019*