

УДК 81'272

## ЯЗЫК ЛЮБИТЕЛЕЙ ИНТЕРНЕТ-ИГРЫ «SURFRIDER» КАК ФОРМИРУЮЩЕЙСЯ СУБКУЛЬТУРЫ

**Вера Артуровна Малышева**

**к. филол. н., доцент кафедры теоретического и прикладного языкознания**

**Пермский государственный национальный исследовательский университет**

614990, г. Пермь, Букирева, 15. genling.psu@gmail.com

В статье рассматривается язык любителей компьютерной игры «SurfRider» в одной из социальных сетей интернета. Отмечается, что по ряду признаков данное образование можно назвать субкультурой. В результате анализа языковых данных автор пришел к выводу, что базовым идиомом языка любителей игры «SurfRider» является литературный язык, однако в речи ряда лиц наблюдается обращение и к жаргонным единицам, включая общий, молодежный, компьютерный, игровой жаргон, жаргон интернета, что отличает представителей этой группы друг от друга. Группа как целое характеризуется использованием единиц, отражающих игровой процесс. В статье представлена характеристика единиц всех этих разновидностей.

**Ключевые слова:** субкультура; интернет-игра «SurfRider»; литературный язык; жаргон и его разновидности; игровая лексика.

В современной научной парадигме, в том числе и лингвистической, обнаруживается интерес к изучению такого феномена, как субкультура. Этим термином пользуются в разных областях знаний, связанных с исследованием той или иной общности людей, в том числе в социологии, антропологии, культурологии, психологии, лингвистике. Различные определения данного термина можно свести к следующему: субкультура – это часть культуры той или иной общности людей, отличающейся от большинства отдельными признаками – поведением, взглядами, мнениями, внешностью, языком, системой ценностей и т.д. [Красавцева: электр. ресурс]. В «Большом толковом словаре русского языка» дается следующее определение смысла слова «субкультура»: часть, разновидность культуры вообще или культурной, профессиональной общности [Большой толковый словарь русского языка 2008: 1286]. Представляется, что это наиболее общее определение. Если вспомнить историю зарождения и развития различных социальных явлений, которые потом стали именовать субкультурами, нетрудно обнаружить, что изначально термин использовался относительно групп людей, преднамеренно избирающих иные, чем у большинства носителей традиционной культуры, стиль и ценности. В основе такой общности, как правило, лежит интерес к той или иной деятельности и стремление к самовыражению в среде единомышленников. Иными словами, субкультура – не что иное, как

система предпочтений, ценностных ориентиров, стереотипов поведения какой-либо социальной группы, представляющая собой целостное образование в рамках доминирующей культуры: «Субкультура – сфера общественной жизни, отражающая разнородные воззрения, нравственные установки, стереотипы поведения и т.п., противостоящие как традиционной, официальной культуре, так и массовой культуре; совокупность людей, относящихся к этой сфере; контркультура» [Толковый словарь русского языка начала XXI века 2006: 960].

Та или иная субкультура формируется под влиянием различных факторов: возраста, пола, этноса, вероисповедания, места жительства, общей профессиональной деятельности, общих интересов и др. Каждая субкультура представляет разные сегменты социума и имеет свой культурный код. В процессе формирования и развития той или иной субкультуры у ее представителей, как правило, вырабатываются свой стиль, имидж, язык, атрибутика, ценностная ориентация.

В статье Е.Н. Ситниковой «Субкультура в контексте современного образовательного процесса (диагностический аспект)» [Ситникова: электр. ресурс] рассматривается история возникновения понятия «субкультура», анализируются и обобщаются современные подходы к пониманию феномена субкультуры, определяются его особенности. По мнению автора, более полно

сущность понятия субкультура отражает определение А.В. Мудрика: «Субкультура – совокупность специфических социально-психологических признаков (норм, ценностей, стереотипов, вкусов и т.п.), влияющих на стиль жизни и мышления определенных номинальных и реальных групп людей и позволяющих им осознать и утвердить себя в качестве “мы”, отличного от “они” (остальных представителей социума)”» [цит. по: Ситникова: электр. ресурс].

В современном мире представлено множество субкультур, что, несомненно, заставляет специалистов разных областей знаний обратить пристальное внимание на них с целью изучения особенностей этих социальных общностей. Очевидно, что изучение их специфики и своеобразия может вестись с помощью тех же методов и приемов, что и в доминирующей культуре. Это относится и к изучению языка субкультур, который может быть подвергнут историко-лингвистическому анализу и описанию. В настоящем исследовании применим методы и приемы, которые автор пользуется обычно в своей научной лингвистической практике при изучении диалектного языка и языка личности, идиолекта [Малышева 2007].

В статье дается анализ языка любителей интернет-игры «SurfRider», получившей распространение в одной из социальных сетей интернета. Наблюдения за языком данной группы лиц велись на протяжении 3,5 лет, включая периоды становления, развития и преобразования игры. Изучение материалов позволяет делать заключение о том, что данное сообщество людей по ряду параметров можно назвать субкультурой. Основание для этого – наличие общности людей, которых связывает увлечение конкретной игрой, выражающееся в длительном участии в игровом процессе и в иной общей деятельности, в том числе и общении в сообществе и в личной переписке, в процессе которых наблюдается использование единиц, затрагивающих игровой процесс и понятных только данному кругу людей.

В начале аналитической части представим необходимую социально-культурную справку об исследуемом ресурсе. В мире интернета есть различные социальные сети, в том числе и «Фотострана» [Социальная сеть Фотострана: электр. ресурс]. Каждая социальная сеть имеет ряд общих черт, но имеет и отличия. Специфика указанной социальной сети состоит в том, что ее пользователи имеют возможность в соответствии с интересами и увлечениями завести виртуального питомца. С виртуальным питомцем можно осуществлять различные действия, от элементарного повседневного ухода за ним (питание и

т.п.) до участия в различных событиях, приключениях, представленных в том числе и в различных игровых сервисах сайта. Интерес у широкого круга пользователей из разных государств, разных возрастов и профессий (о чем свидетельствует информация в профилях пользователей) вызывает сервис «SurfRider», говоря языком участников сайта – игра в серф [Игра «Дом питомца»: электр. ресурс]. Суть игры сводится к тому, что с питомцем можно кататься на серфе, участвовать в заплывах на четырех различных дорожках в соответствии с имеющимися у него параметрами, соревноваться с другими питомцами в различных состязаниях (кубок месяца, турнир недели, ярмарка, дуэльный турнир, командный кубок), двигаться по уровням, тренировать учеников, отстаивать честь школы в экстрим-чемпионате и др. Успехи питомца напрямую связаны со способностью хозяина рассчитать его потребность в допингах, навыках, снаряжении. Чем больше допингов и навыков, качественнее снаряжение, тем выше у питомца параметры, тем лучше у него результаты, больше призовых мест он занимает. Нетрудно заметить, что данное игровое пространство напоминает спортивное состязание: подготовительный период и собственно испытание.

Пользователей, интересующихся этим сервисом, связывает увлечение этим видом отдыха, страсть, возможность проявить себя и т.п. Языковая реализация этой субкультуры находит выражение в сообщениях в группе и в личной переписке. У пользователя есть возможность общения с «серферами» в сообществе школы, в которой он состоит, и в сообществе этой игры на сайте в целом. Сайту 5 лет, около 4 лет на нем существует игра «SurfRider», судя по количеству глобальных уровневых групп (новички, опытные, профи, мастера, асы, легенды) и топу месяца (1000 призеров в каждой указанной группе), она привлекает к себе внимание многих пользователей. Среди любителей игры есть заядлые игроки, увлеченные игрой несколько лет, значительное число пользователей уже покинуло сайт, но появляются и новые игроки, одним словом, контингент играющих изменчив, однако базовый лексикон «серфера» остается в целом постоянным и передается новым игрокам от тренеров, при общении в сообществе и т.п.

Общий идиом, на котором происходит общение игроков, – это в основном литературный язык. Существуют и прописанные правила поведения в сообществе, удерживающие его членов от проявления излишних эмоций в высказываниях. Степень и частота употребления разговорных, жаргонных и просторечных слов отличает

участников сообществ друг от друга, что является отражением их доминирующей культуры и воспитания. На уровне лексикона есть еще одно общее для всех игроков звено – корпус слов, связанных с игрой в «SurfRider» (SR), «серфная» лексика, назовем ее так.

Значительный пласт словарного состава игроков представляет общеупотребительная лексика с некоторыми семантическими вариациями – «семантическим поворотом в серфинг»: *школа, тренировка, тренер, репутация, батл, чемпионат, кубок, балл, билет, распродажа, скидки, vip подписка, слот, коллекция, опыт, карта, остров* и др. Так, *школой* называют место (у школ есть база, которая сооружалась членами школы), где числится питомец в качестве участника и правила которой (правила принятые в виртуальном коллективе) он должен соблюдать. Правила устанавливает *основатель школы*. Основателем школы может стать питомец, достигший определенного уровня в серфинге. Школы по мере развития получают новые уровни. *Репутация* школы определяется ее достижениями. Каждый день основатель школы выдает ученикам *бонусы школы*. Бонусы способствуют повышению параметров катания. Каждый питомец может иметь *тренера*, который ежедневно проводит *тренировки*, в итоге заканчивающиеся раздачей тренерских бонусов. Кроме того, любой питомец сам может стать тренером после того, как достигнет 10 уровня в серфинге. Тренерские уровни тоже повышаются в зависимости от успехов учеников. Любому тренеру засчитываются в его опыт *баллы* за получение его учениками опыта в результате перехода на новые уровни.

*Картой* называют картинку, на которой изображены виртуальные острова. Питомец может *проходить острова*, чтобы выиграть дополнительные призы в виде допингов, навыков и снаряжения, которые впоследствии используются в соревнованиях. *Пройти остров* означает выполнить все задания, которые на нем представлены. Например, осуществить 50 заплывов в экстриме. *Экстримом* называется одна из 4 дорожек для заплывов, на которой устанавливаются определенные критерии для победы.

Что такое *балл* в лексиконе серферов? Различают несколько видов *баллов*: 1) баллы опыта, получаемые питомцем за победы, на основании которых у него повышаются игровые уровни; 2) очки за победные заплывы на соревнованиях (кубке недели, кубке месяца, дуэльном кубке или ярмарке), на основании таких баллов определяется рейтинг – место питомца в соревновании; 3) очки, которые зарабатывает питомец во время

экстрим-чемпионата, если он включен основателем школы в команду. Как видим, в игре представлено несколько видов соревнований и рейтингов.

Как уже говорилось, в речевой практике игроков наблюдается обращение к жаргонам, включая общий, молодежный, компьютерный, интернетный, игровой: *инет, комп, тролль, баг, косяк, глюк, тег, админ, разрабы, бот, днюха, бабло, личка, добавляться в друзья для помощи, бан, забанить, скриншот, скрин*.

В высказываниях любителей SR встречается лексика, являющаяся общей для любителей игр: *уровень, левел, бонус, артефакт, квест, задание, минусовать, ресурсы (ресы), допы* и др.

Тем не менее очевидно, что существенное место в рамках зарождающейся субкультуры занимает лексический пласт, используемый только среди любителей серфинга (*серф* – название игры, а также доски, на которой катается питомец): *кубок, чемп, ТОП недели, ТОП месяца, дуэльный ТОП, топовик, ожерелька, коробочка, ярмарка, стройка, навы, арты, снаряга, экстрим, сооб, воодушевление, синяк, рожжа, рожжица, остров, помощь, просилка, попрошайка, запросы, енот, у енота, улучшение, комплект, погода, в погоде, лазурь, бриз, шторм, волна, балансер, скольжевец, поворотник, универсал, дорожка, параметры, пары, ускорение, программа, эйфория, доззаплывы, накопление, накопленец, загорать под пальмой, плавать, катать в минус, вечные призы, бухта серфера, сундук, хранилище* и др.). Среди этих слов представлены, как уже было сказано выше, не новые для национального языка, но у игроков в серфинг они имеют дополнительные смыслы, связанные с игровым процессом и понятные только любителям игры.

Особый корпус лексем представляют названия призов, как правило, ими являются *допинги, навыки, артефакты, часть снаряжения*. Лексемы этого ряда имеют разную историю. Если призы используются в арсенале снаряжения длительное время, то их названия, благодаря частым упоминаниям, сохраняются в игре, если призы живут недолго, то слова не закрепляются в лексиконе.

Обратимся к названиям призов, предложенным разработчиками игры: *кольцо четырехлетия, благословление святого Валентина, подзорная трубка капитана Джо, пучеглазый крабик, ремень супергероя, метелка, книга заклинаний, золотой компас, героический рюкзак, сгусток синей малы, чехол для доски «новогодний», утеплители сапог, тыква-подсвечник, крылатый черепок* и др. Чаще всего в высказываниях игроков эти названия сокращаются до сочетания или од-

ного слова, которое понятно всем активным игрокам. Так, *артефакт благословение святого Валентина* именуют в коммуникации *шар Валентина*; *подзорная трубка капитана Джо* зовется *трубка Джо* или просто *трубка*; *пучеглазый крабик* называется одним словом *крабик* и т.д. Номинации заданиям кубка и призам даются разработчиками в соответствии с идеей кубка месяца или ярмарки, например: кубок месяца называется *Каналы Венеции*; задание кубка именуется *гондольеры*; призы (с образами, связанными с Венецией) называются *яркая открытка* (на изображении – вид Венеции), *маленькая гондола*, *винтажный фонарь*; среди навыков кубка находим *венецианский мост*, *вид Венеции* и *шляпу гондольера*. Часть этих названий после завершения кубка уже исчезнет из лексикона, останется только та, что будет связана с элементами снаряжения, которые еще некоторое время будут храниться в сундуке и применяться при необходимости. Эта часть словарного состава весьма подвижна и не закрепляется в языке игроков. По существу, можно сказать, что в субкультуре приживаются в основном родовые понятия (*навык*, *допинг*, *снаряжение* и т.п.), которые отражают игровой процесс в целом. Сезонные нововведения в игровом лексиконе функционируют ограниченное время, ровно столько, сколько живут виртуальные реалии.

Чтобы показать, как используются единицы жаргона в речи, приведем примеры типичного диалога между игроками (высказывания сопровождаются различными смайлами).

– *Ярмарка началась, но с билетами до 3-х ночи по мск будут косяки, после 3-х обещали исправить.*

– *Доброго дня всем))) Очень бы хотелось еще несколько друзей для помощи! Человек 10, например.*

– *Друзья! С запросами очередной баг, пока зря их не отправляйте!!*

– *Всем привет! Кто прошел в 3 этап ярмарки, подскажите, что там? А билеты дают только за заплывы?*

– *Прошел в третий этап, там тоже есть 3 стройки + платное действие, дающее билеты.*

– *Спасибо, можно стоять, копиться дальше.*

– *Домик красивее дает. На первом этапе есть шкала, и за каждый уровень домика она растет. Там сначала проход во второй этап, потом свечи, потом артефакт 100%.*

– *Всем доброго времени суток! Все видели, что топ ярмарки урезали до 10? Давайте возмущаться, почему молчим – это издевательство! Пишите в сообщSR, может, вместе добьемся положительных результатов.*

– *Здравствуйте, у меня вопрос. Может, глупый, но у меня он возник. Человек, плавающий в минус, наносит репутации школы вред или нет?*

– *Репутации нет, батлу – да.*

– *Не могу в экстрим нос высунуть! Проигрывают школе нужны?? Максимум 3-е место... Мульти и ЗФ (соперники из других школ) кислород перекрывают.*

– *3-х моих учеников поставили в ЭЧ. Правильно ли я им объяснила, что в экстриме плавать только в случае победы. Пусть это будет 2-3 заплыва в день, но призовых!*

– *В ЭЧ устроит любое призовое место? Большие 2-го не получается...*

– *Сейчас важно занимать 1-3 места в экстриме, разрыв большой, но возможно еще не все потеряно, если плавать обдуманно.*

– *Некоторые катают в экстриме и не смотрят на показатели других игроков. И бездумно сливаются, хотя есть время выйти с гонки и подождать более слабых соперников.*

– *Согласна! Многим даже в личку писала, под пальмой можно и в погоде загорать!!! А то выкладываетесь, а они все это с легкостью минуют.*

– *Ребята, есть квесты, в т.ч. и в экстриме заплывы. На ЭЧ никто не обращает внимания. Тут выход только один – писать и договариваться в личке с теми, кто минусует, и с теми, кто достаточно накопился.*

Обращает на себя внимание и одно из языковых явлений, связанное с образованием слов. В коммуникации игроков распространены лексемы, претерпевшие сокращение. К ним относятся такие единицы, как допы (от допинги), навы (от навыки), пары (от параметры), пет, пит (от питомец), ресы (от ресурсы), чемп (от чемпионат). Встречаются также сокращения словосочетаний: обозначение круга красного цвета называют *красной рожницей*, *красной рожей* или *травмой*, обозначение в виде синего круга называют *водоушевлением* или *синяком*, дополнительные заплывы – *допзаплывами*. Эта тенденция представлена и в современных жаргонах. Кроме того, очевидно, что сокращение лексем в нашем случае позволяет тратить меньше времени на написание единиц и значительно ускоряет общение в чатах и сообществах.

Аббревиатуры используются крайне редко: *КК* (командный кубок), *ЭЧ* (экстрим-чемпионат), *ТП* (техподдержка), однако на базе аббревиатуры могут образовываться новые лексемы. Так, название сайта в аббревиатурной версии *ФС* превращается в *фыська*, *фыса*; *ФМ* (фотомани) – в *эфемки*. Такие лексемы используются для пе-

редачи отношения к происходящему и его оценки.

Словообразование осуществляется в пределах продуктивных моделей русского языка – *скольженец* (питомец, у которого ведущим параметром является скольжение), *накопленец* (питомец, который определенное время не катается, но выполняет разные задания, собирает в школе, от тренера, на ярмарке допинги и навыки, одним словом, их копит), *балансер* (питомец, у которого ведущим параметром является баланс), *поворотник* (питомец, у которого ведущим параметром является поворот), *топовик* (питомец, который входит в тот или иной топ – недельного кубка, кубка месяца, ярмарки). Образования с суффиксами субъективной оценки встречаются крайне редко: *ожерелька* (от ожерелье – награда в виде ожерелья за вхождение в топ 100 недельного кубка), *медалька* (от медаль – награда в виде медали за вхождение в топ кубка месяца, ярмарки). В целом экспрессивно-эмоциональный, коннотативный потенциал языка представлен скупо. Возможно, в личной переписке он более развит: коннотированные лексемы, как правило, употребляются для выражения межличностных отношений, отношений с соперниками из других школ и пр.

Проведенный анализ языковых данных позволяет сделать вывод о том, что пользователи сайта, играющие в SR, представляют собой социальную группу людей, связанных общим интересом и использующих специфический пласт лексики. В лексиконе есть достаточно устойчивые

образования, частотные в этом типе коммуникации, принятые в этом кругу людей и понятные только для тех, кто знает тонкости описанной в статье игры.

#### Список литературы

Большой толковый словарь русского языка. СПб.: Норинт, 2008. 1536 с.

Игра «Дом питомца». [Электронный ресурс]. URL: <http://fotostrana.ru/sports/?from=petheader> (дата обращения: 02.12.2013).

Красавцева И.Н. Субкультура // Социология: Энциклопедия / сост. А.А. Грицанов, В.Л. Абушенко, Г.М. Евелькин, Г.Н. Соколова, О.В. Терещенко. Минск: Книжный Дом, 2003. [Электронный ресурс]. URL: <http://voluntary.ru/dictionary/568/word/subkultura> (дата обращения: 02.12.2013).

Малышева В.А. Идиолексикон сквозь призму лексикографии: учебное пособие / Перм. гос. ун-т. Пермь, 2007. Вып. 1. 136 с.

Ситникова Е.Н. Субкультура в контексте современного образовательного процесса (диагностический аспект). [Электронный ресурс]. URL: <http://grani.vspu.ru/files/publics/1355995925.pdf> (дата обращения: 02.12.2013).

Социальная сеть Фотострана. [Электронный ресурс]. URL: <http://fotostrana.ru/> (дата обращения: 02.12.2013).

Толковый словарь русского языка начала XXI века. Актуальная лексика / под ред. Г.Н. Складневской. М.: Эксмо, 2006. 1136 с.

## THE LANGUAGE OF THE SURFRIDER INTERNET GAME FANS AS A FORMING SUBCULTURE

Vera A. Malysheva

Associate Professor of Theoretical and Applied Linguistics Department  
Perm State National Research University

In the paper the language of fans of one Internet game is described. According to a number of features such formation can be defined as a subculture. As a result of language data analysis the author comes to the conclusion that the basic idiom of the game SurfRider fans is literary language. Nevertheless, in some persons' speech a use of jargon units is observed, which includes general, youth, computer, game, internet jargons and differentiates representatives of that group from each other. The group itself is differentiated from all other native speakers by the use of units, representing the game process and connected with it. This vocabulary layer is understood only by those, who are somehow connected with the game. The paper presents characteristics of units of all these varieties.

**Key words:** subculture; the internet SurfRider game; literary language; jargon and its varieties; game vocabulary of surf fans.