

УДК 81'276.5

ОСОБЕННОСТИ ИЗУЧЕНИЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ЯЗЫКА РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР¹

Марина Александровна Кропачева

к. филол. н., старший преподаватель кафедры
иностраных языков и удмуртской филологии

Глазовский государственный педагогический институт им. В.Г. Короленко
427621, г. Глазов, ул. Первомайская, 25. kropacheva.ma@mail.ru

Екатерина Сергеевна Литвинова

к. филол. н., старший преподаватель кафедры
иностраных языков и удмуртской филологии

Глазовский государственный педагогический институт им. В.Г. Короленко
427621, г. Глазов, ул. Первомайская, 25. litvinova.es@bk.ru

Статья посвящена особенностям изучения профессиональной речи разработчиков компьютерных игр. Выделяются причины сложности изучения лексикона, используемого данной социальной группой, представляющей собой особую субкультуру. Делаются выводы об отсутствии возможности включенного наблюдения за профессиональной речью представителей данной социальной группы. Особое внимание уделяется изучению смежных социолектов, таких как социолект игроков-редакторов однопользовательских игр и разработчиков «фришардов», речь которых не является в полной мере профессиональной.

Ключевые слова: социолект; профессиональный подязык; субкультура; компьютерная игра; разработчик компьютерных игр; геймер.

В последние 35–40 лет появились и быстро завоевали популярность компьютерные игры [Компьютерная игра: электр. ресурс]. Первоначально они были достаточно просты, как с точки зрения сюжета, так и с точки зрения технического исполнения, и играть в них чаще всего можно было только в одиночку. Постепенно прогресс в сфере компьютерных игр привел к появлению и широкому распространению многопользовательских онлайн игр, в связи с чем потеряли популярность «синглы», т. е. однопользовательские игры. Кроме того, изменился контингент играющих и вместе с этим, их игровые предпочтения и их требования к компьютерным играм.

Многопользовательская игра предоставляет игрокам возможность развлекаться, не выходя из дома, и одновременно общаться с большим количеством людей. Это делает многопользовательские игры более популярными, чем однопользовательские, поскольку при игре в «сингл» у человека нет возможностей общения.

Будучи однажды запущенной, многопользовательская игра одинакова для всех игроков и не меняется в зависимости от их числа, предпочте-

ний, достигнутых уровней и т. п. Характер многопользовательской игры предопределяет невозможность изменения ее сюжета и хода, так как это затронет игровые действия всех ее игроков.

Созданием компьютерных игр, как одно-, так и многопользовательских, занимается особая группа людей, объединенных наличием специального образования и дополнительной подготовки. Как правило, над созданием одной игры трудятся не только программисты, но и сценаристы, актеры, художники, звуко- и видеооператоры, маркетологи и многие другие. Всех этих людей, представителей различных профессий, объединяет принадлежность к общей субкультуре производителей компьютерных игр, которая хоть и соприкасается с субкультурой игроков в компьютерные игры, все же значительно отличается от нее.

Каждая субкультура, в том числе и субкультура создателей компьютерных игр, имеет ряд особенностей в речи, поведении и стиле жизни, которые отличают ее от носителей других субкультур и общей культуры. Как правило, выделяют три основные группы признаков, по кото-

рым различаются субкультуры: знаковые, поведенческие и социальные. К знаковым признакам субкультуры относят общность идеологии, символики, картины мира; поведенческие признаки включают в себя нормы, обычаи и стереотипы поведения; социальные признаки затрагивают различные социальные группы населения [Гаранович, Ерофеева 2012; Щепанская 2003].

Рассматривая отдельные субкультуры, можно заметить, что не все перечисленные признаки проявляются в них в равной степени; некоторые могут отсутствовать. Так профессиональные сообщества, к которым относится и субкультура создателей компьютерных игр, могут не иметь особенной идеологии или особенного поведения, не обязательно будет представлена особая картина мира. Тем не менее они представляют собой сплоченную группу, для которой характерна особая символика, наличие особых традиций, наличие особого лексикона. Еще одним важным признаком субкультуры создателей компьютерных игр является ее обособленность, появившаяся с ростом количества различных игр похожего жанра, и постепенно ставшая препятствием для изучения субкультуры извне. Более того, возможные ранее попытки игроков приобщиться к субкультуре создателей игр через использование редактора игры также стало невозможным, поскольку большинство современных игр многопользовательские, а в такой игре в принципе невозможно наличие редактора игры, доступного игрокам. Подобные редакторы существовали в некоторых однопользовательских играх, в которых игроки могли с помощью редактора создавать свой сюжет, свои условия и реализовывать свои желания. Редакторы однопользовательских игр доступны любому игроку с минимальным знанием языков программирования, на которых игра создавалась. Таким образом игроки были вовлечены в процесс моделирования игры, и в их речи появлялись слова-профессионализмы, бытующие в речи разработчиков игр.

Поскольку субкультура создателей компьютерных игр является довольно обширной и привлекает все большее количество профессионалов, представляется интересным изучение их речевого поведения для разработки теории социолектов и языков субкультур. С одной стороны, социолект разработчиков компьютерных игр включает в себя специфические лексические единицы, свойственные профессиям участников создания игры, с другой стороны, в нем есть элементы, присущие только данной субкультуре и отличающие создателей игры от других программистов, художников, операторов и т. п.

Речь игроков-редакторов (в случае с однопользовательскими играми), в отличие от речи создателей игр, была доступна для наблюдения на специализированных сайтах и форумах. С такими игроками можно было обсуждать процесс модификации игры без риска затронуть профессиональную тайну настоящих разработчиков игры, что облегчало изучение их специфической лексики [Литвинова 2013]. Таким образом решалась проблема невозможности установить контакт с настоящими разработчиками игр, чтобы изучать их профессиональный язык, поскольку процесс создания и модификации игры не выносился на обсуждение за пределами компании-разработчика.

На пресс-конференциях, которые обычно устраивают при презентации новых игр, как правило, обсуждается не процесс создания игры, а затрагиваются вопросы маркетинга или перспектив развития. Участие разработчиков-профессионалов в пресс-конференциях по игре осуществляется без применения или с минимальным применением специальной лексики.

В России ежегодно проводится всего одна конференция разработчиков компьютерных игр – КРИ, где можно услышать профессионально окрашенную речь программистов [КРИ (конференция): электр. ресурс]. Записи некоторых лекций, проведенных профессионалами, можно найти в интернете, но выложены они, как правило, любителями, а не компанией-организатором конференции, и могут быть недоступны даже другим программистам. Такая ситуация говорит о социальной и профессиональной закрытости языка разработчиков компьютерных игр.

Не существует ни одного официально изданного словаря разработчиков компьютерных игр, в то время как словари геймеров, как общие, так и по отдельным играм, существуют хотя бы в интернете. Заметим, однако, что подобного рода словари зачастую содержат не специфическую лексику разработчиков, а лишь игровые жаргонизмы и слова общего жаргона [Кропачева 2014; Кропачева, Литвинова 2013, 2014, 2015а, 2015б; Степанцева 2007].

Особый случай среди игр представляют так называемые «фришарды» – неофициальные серверы известных многопользовательских игр, которые создаются при помощи эмуляции официальных серверов игры и допускают некоторые изменения игрового клиента. Такие изменения не затрагивают ключевых моментов игры, таких как система классов персонажей, их экипировки, животных и т. п. Кроме того, однажды запущенный неофициальный сервер так же, как и официальный, не может произвольно и значительно ме-

няться, и в любом случае изменения может внести только команда людей, запустивших данный сервер.

Разработчики «фришардов» представляют собой обособленную группу программистов, речь которых также нелегко наблюдать, если наблюдатель не входит в эту группу. Речь, представленная на сайтах и форумах «фришардов», не отличается обилием профессиональной лексики, так как тематика сообщений часто носит рекламный характер и имеет своей целью привлечь игроков.

Таким образом, профессиональная речь разработчиков компьютерных игр в настоящее время труднодоступна для наблюдения. Элементы профессиональной речи можно встретить в выступлениях на пресс-конференциях, но важно помнить, что выступления готовят люди, не связанные непосредственно с программированием игры, соответственно, в их речи может почти не быть специфической лексики.

Единственный источник речи разработчиков игр, доступный наблюдению лингвиста, – это записи лекций и мастер-классов конференции, но следует помнить, что такая речь подготовлена заранее, ориентирована на среднего слушателя и не полностью отражает непосредственное общение разработчиков между собой.

В то же время речь данной социальной группы вносит значительный вклад в формирование современных социолектов (особенно профессиональных, связанных с технологиями, и отчасти молодежных), поэтому ее изучение будет плодотворно для развития теории субкультур, а также для понимания процессов взаимодействия между субкультурными социолектами. Речь представителя той или иной профессии, связанного по роду своей деятельности с компьютерными играми, будет отличаться от речи представителя той же профессии, но не связанного с разработкой игр, и в целом речь профессионала, задействованного в какой-либо узкой сфере, будет отличаться от речи такого же профессионала, но связанного с другой узкой сферой, или не связанного с такими вообще.

Примечание

¹ Работа подготовлена при поддержке гранта РГНФ, проект № 15-04-00381 «Взаимодействие субкультур и их языков».

Список литературы

Гаранович М.В., Ерофеева Т.И. Языковая составляющая субкультур г. Перми // Перспективы науки. 2012. № 32. С. 383–386.

Компьютерная игра // Википедия: свободная энциклопедия. [Электронный ресурс]. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/Компьютерная_игра (дата обращения: 01.10.2016).

КРИ (конференция) // Википедия: свободная энциклопедия. [Электронный ресурс]. URL: [https://ru.wikipedia.org/wiki/КРИ_\(конференция\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/КРИ_(конференция)). (дата обращения: 01.10.2016).

Кропачева М.А. Ситуативная обусловленность коннотативного значения лексических единиц жаргона любителей компьютерных игр // Евразийский вестник гуманитарных исследований. Пермь, 2014. № 1(1). С. 18–23.

Кропачева М.А., Литвинова Е.С. Субкультура геймеров, единая и делимая // Социо- и психолингвистические исследования. Пермь, 2013. Вып. 1. С. 74–77.

Кропачева М.А., Литвинова Е.С. Интерференция русско- и англоязычной игровых терминотем в речи русскоязычных игроков Perfect World на англоязычном сервере // Социо- и психолингвистические исследования. Вып. 2. Пермь, 2014. С. 177–185.

Кропачева М.А., Литвинова Е.С. Геймеры как субкультурный и культурный феномен // Социо- и психолингвистические исследования. 2015а. Вып. 3. С. 104–108.

Кропачева М.А., Литвинова Е.С. Общее и частное в субкультуре и социолекте геймеров // Вестник педагогического опыта. 2015б. № 35. С. 14–16.

Литвинова Е.С. Подъязыки любителей и разработчиков компьютерных игр как профессиональные языки // Стратификация национального языка в современном российском обществе: тез. междунар. конф. СПб.: Златоуст, 2013. С. 121–127.

Степанцева О.А. Субкультура геймеров в контексте информационного общества: автореф. дис. ... канд. культурол. н. СПб., 2007. 27 с.

Щепанская Т.Б. Традиции городских субкультур // Современный городской фольклор. М.: РГГУ, 2003. [Электронный ресурс]. URL: <http://www.poehalynarod.ru/subcult-f.htm> (дата обращения: 01.10.2016).

**PECULIARITIES OF STUDYING COMPUTER GAMES
DEVELOPERS' PROFESSIONAL LANGUAGE**

Marina A. Kropacheva

Assistant Professor, Foreign Languages and Udmurt Philology Department
Glazov State Pedagogical Institute named after V.G. Korolenko

Ekaterina S. Litvinova

Assistant Professor, Foreign Languages and Udmurt Philology Department
Glazov State Pedagogical Institute named after V.G. Korolenko

The article deals with the peculiarities of studying computer games developers' professional language. The source of difficulties in studying this social group's vocabulary is described. The conclusion is made about the lack of opportunity of included study of this social group professional language. Particular attention is paid to studying the connected social dialects, such as single player gamers who can edit the games and freeshards developers, though their language is not fully professional.

Key words: sociolect; professional language; computer game; computer game developer; gamers.