

# НАУЧНО – ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ РАБОТА ПО РУССКОМУ ЯЗЫКУ

М.О.У «Лицей «Эрудит»

**Выполнил:**

Шудра Владислав

Учащийся 8б класса

**Руководитель:**

Шлей Лилия

Владимировна

---

ТЕМА: ГЕЙМЕРСКАЯ  
ЛЕКСИКА.

ЦЕЛЬЮ РАБОТЫ ЯВЛЯЕТСЯ:  
ИССЛЕДОВАТЬ ДАННУЮ  
ЛЕКСИЧЕСКУЮ ГРУППУ НА  
ЭТИМОЛОГИЧЕСКОМ И  
СЛОВООБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ  
УРОВНЯХ.



# ЗАДАЧИ:

---

- Изучить историю происхождения геймерской лексики.
- Изучить все доступные ресурсы, из которых можно почерпнуть информацию на эту тему.
- Провести опрос непосредственно у геймеров на тему: «Зачем нужна геймерская лексика?».

# МНЕНИЕ ГЕЙМЕРОВ:

---

«Многим людям необходим свой подход и свои термины в их профессиях, а для истинных мастеров видеоигр эти развлечения являются одновременно и хобби и профессией, так например за победу в чемпионате мира по «Counter-Strike» приз составляет 50 тыс. дол. Внедрение новой терминологии происходит совершенно случайно, а разговор этим своеобразным языком с другими людьми происходит по привычке. В этом новом виде соревнований в России есть и свои чемпионы, которые славят родную землю».

# ИСТОРИЯ ПРОИСХОЖДЕНИЯ:

Геймерская лексика начала появляться, когда началась компьютеризация нашей страны, а началась она довольно поздно. Нет человека, который основал эту лексическую группу, так как она появлялась постепенно методом слухов, т. е. сказал один он в свою очередь передал другому ... Именно из-за этого нет точного основателя.



# ИСТОРИЯ ПРОИСХОЖДЕНИЯ:

Эти слова появились в России и в других странах они не распространяются. На данный момент геймерский диалект понимают почти все владельцы персональных компьютеров. Сейчас существует множество журналов и газет, посвященных видеоиграм, где используются эти термины.

# ИНТЕРЕСНЫЙ ФАКТ:

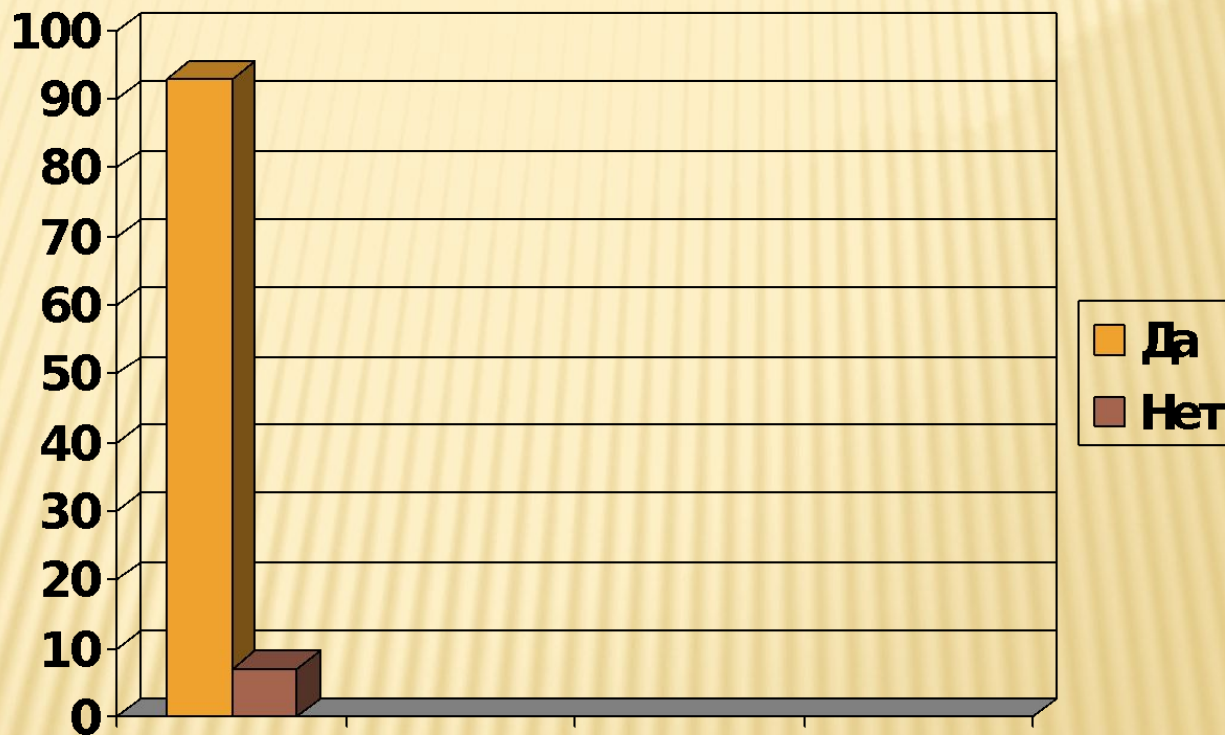
---

- Как выяснилось, исследованием геймерской лексики и речи лиц играющих в компьютерные игры занимаются во всем мире. Профессор **Тони МакИнери** из Ланкастерского университета провел любопытное исследование. Он изучил речь и онлайн-дневники британских тинэйджеров и подсчитал, что средний словарный запас современного подростка насчитывает 12.600 слов. Это совсем немного – люди постарше используют в два раза больше слов. Виноваты же, как всегда, электронные игры. Подводя итоги исследования, профессор МакИнери поставил всем тинэйджерам диагноз – «синдром технологической изоляции». По его мнению, подростки слишком часто проводят время за играми и мало общаются.



# Анкетирование:

Вопрос: «Играете ли, вы, в компьютерные игры?»

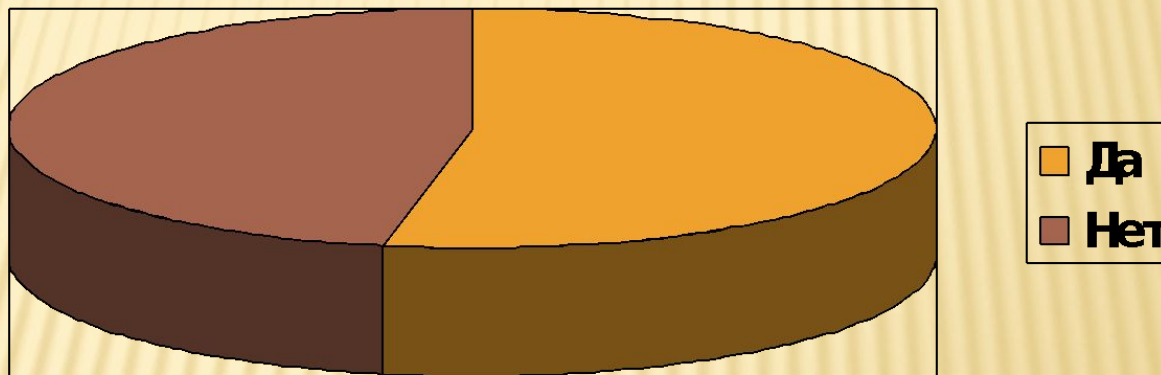


По данным вопросам было опрошено 30 человек.

# Анкетирование:

---

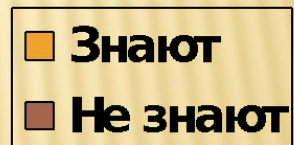
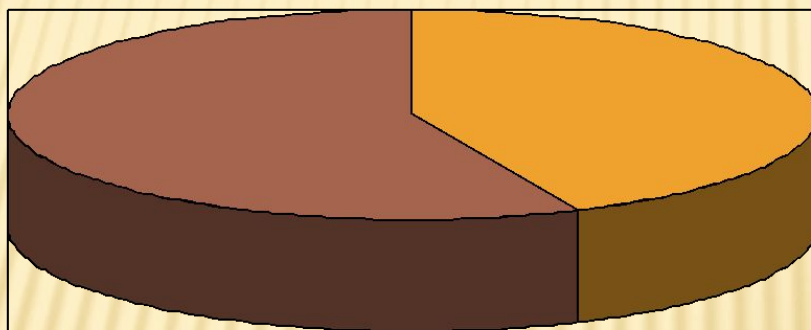
Вопрос: «Пользуетесь ли, вы, геймерской лексикой?»



# Анкетирование:

---

Вопрос: «Знаете ли, вы, значение этих слов?»

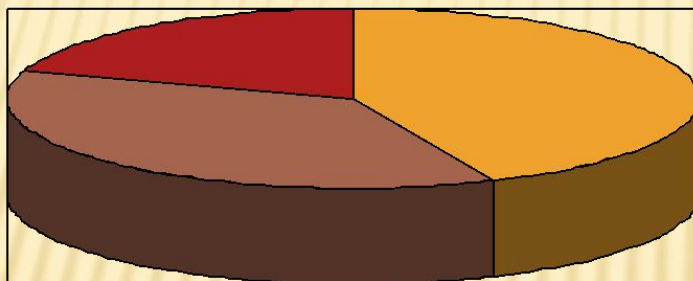




# Анкетирование:

---

Вопрос: «Ваше отношение к данной лексической группе?»



- **Положительное**
- **Безразличное**
- **Отрицательное**

# ПРИМЕРЫ:

1. Аватар
2. Хиты
3. Мана
4. Спеллы
5. Доп. Оружие
6. Осн. Оружие
7. Навигатор



# ПРИМЕРЫ:





## ДРУГИЕ ПРИМЕРЫ:

---

- *Файерболл* ( от англ. Fireball – огненный шар ) - популярное магическое заклинание, которое встречается практически во всех ролевых играх.
- *Непись* ( от англ. аббревиатуры NPC ) - персонажи управляемые компьютером в играх.
- *Думать* - играть в Doom.
- *Хиты* – единица измерения здоровья в компьютерных играх.

# ГРУППЫ:

---

1. Термины используемые в FPS играх, т.е. в «Стрелялках».
2. Слова, которые используют, только в ролевых играх.
3. Понятия, характеризующие жанры, игровую индустрию и т.д.

# К ПЕРВОЙ ГРУППЕ ТЕРМИНОВ МОЖНО ОТНЕСТИ СЛОВА:

---

- *Дамаг (от англ. Damage) – урон*
- *Рельса ( названа от того, что стреляет необычайно сильными выстрелами рельсообразной формы) – разновидность оружия*
- *Броник ( образовано от слова броня с помощью суффикса – ик) – уровень брони и т.д.*



- 
- ❑ Вэпостэй ( от англ. Weaponstay, weapon – оружие, stay – пребывать ) – опция в мультиплеере экшенов, при включении которой игроком оружие не исчезает, а остается на месте.
  - ❑ Оверкилл ( от англ. Overkill – дословно «переубийство» ) – уничтожение противника с помощью куда более мощных средств, чем требуется.
  - ❑ Респаун ( от англ. Respawn – дословно перерождение ) – возрождение погибшего игрока в первоизданном виде ( со 100% запасом здоровья и базовым набором оружия )
  - ❑ Зум ( от англ. Zoom – изображение полученное с помощью увеличения ) – увеличение картинки в экшенах, используется для более точного прицеливания.
  - ❑ Амка ( от англ. Ammo – амуниция ) – боезапас и оружие персонажа.

- 
- ❑ БФГ ( от англ. BFG – Big Fucking Gun; существует огромное количество расшифровок этой аббревиатуры, но приведенная мною наиболее популярна и отражает мнение игрока, когда он увидит врага с этим. ) – впервые это чудо – оружие появилась в Doom и с тех пор является визитной карточкой проектов id Software.
  - ❑ Бот ( сокращение от «робот» ) – управляемый компьютером персонаж, который симулирует деятельность человека – игрока.
  - ❑ Аватар ( от англ. Avatar – инкарнация, воплощение ) – персонаж, за которого играет человек.

# К ВТОРОЙ ГРУППЕ СЛОВ ПРИНАДЛЕЖИТ НАИБОЛЬШЕЕ КОЛИЧЕСТВО ТЕРМИНОВ:

- Донжон ( от англ. Dungeon – подземелье ) – катакомбы, подземелья.
- Кастовать ( от англ. Cast – бросать, швырять ) – произносить, творить заклинание.
- Квест ( от англ. Quest – поиски ) – задание, которое выдают игроку.
- Мана ( от англ. Mana ( термин разработчиков ) ) – мистическая энергия или субстанция, требующаяся для сотворения заклинания.
- Моб ( от англ. Mobile Object – движущийся объект ) – любое передвигающееся существо в играх.
- Ник, никнейм ( от англ. Nickname – кличка ) – выбираемый самим человеком псевдоним. Подписываться в играх и Интернет своим реальным ФИО считается дурным тоном.



- 
- ❑ Перк ( от англ. Perk – выпячиваться ) – уникальная черта персонажа. Может отражать как сильные, так и слабые стороны героя.
  - ❑ Прокачка ( от качаться ) – набирать боевой опыт персонажа, с последующим улучшением характеристик персонажа.
  - ❑ Раса ( от англ. Race ) – какая – либо народность, зачастую фэнтезийная ( например, эльфы, гномы, мутанты, киборги и т.д. )
  - ❑ Скилл ( от англ. Skill – умение ) – приобретаемое умение. Например, умение скрываться, взлом замков и т.д.
  - ❑ Фарминг ( от англ. Farming – сельское хозяйство ) – долгое выполнение повторяющихся действий для получения чего – либо.
  - ❑ *Левел ( от англ. Level) – уровень развития персонажа.*
  - ❑ *Хелки ( от англ. Health – здоровье) или залочки – бутылки или магия, которые лечат персонажа*

# К ТРЕТЬЕЙ ГРУППЕ СЛОВ МОЖНО ОТНЕСТИ:

- Апгрейд ( от англ. Upgrade – улучшение ) – модернизация компьютера путем установки новых более мощных деталей.
- Баг ( от англ. Bug – жук, вирус ) – ошибка в игре, допущенная по невнимательности разработчиков.
- Движок ( от англ. Engine – двигатель ) – программная основа, на которой создается игра.
- Девелопер ( от англ. Developer – застройщик ) – разработчик или компания разработчиков игр.
- Консоль ( от англ. Console – пульт управления ):
  1. Игровая приставка
  2. Командное меню, в котором игрок может вводить команды или коды.

- 
- ❑ Читер ( от англ. Cheat – уловка ) – игрок, пользующийся кодами в компьютерных играх, которые дают бесконечное здоровье, патроны и прочее. Зачастую таких людей ненавидят.
  - ❑ *Мод ( сокращение от слова модификация ) – дополнение к чему либо и т.д.*
  - ❑ Прогеймер ( от англ. Professional Gamer ) – профессиональный игрок, киберспортсмен.
  - ❑ Релиз ( от англ. Release – опубликованный материал ) – поступление игры в продажу.



---

Также, кроме терминологии компьютерные игроки любят изменять или упрощать названия фирм – разработчиков игр.

Примеры:

**Electronic Arts** ( EA ( США)) – электроники, **Ubisoft** ( Франция ) – юбка, **id Software** ( США ) – идиоты и т.д.

# ПРАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ:

Идея написать словарик геймерской лексики назревала уже давно. Здесь вас ждет солидный список игровых терминов с детальными разьяснениями. Можно по-разному относиться к этому своеобразному «языку», но факт остается фактом – не зная значения большинства приведенных слов, вы вряд ли освоитесь на киберспортивном соревновании или форуме какой-нибудь RPG (особенно онлайнной).

## РЕЗУЛЬТАТ:

---

Углубившись в изучении геймерской лексики, посредством изучения всего доступного мне материала, мною был сделан вывод: геймерский диалект является новой, но тем не менее очень значимой частицей для всех игроков в видеоигры. Для русского языка в общем это еще одна группа слов, который «засоряет» речь русского человека, но не является ругательными фразами.



# ЛИТЕРАТУРА:

---

- Журналы: PC игры, Страна игр, Игромания, Лучшие компьютерные игры.
- Сайты: Gameland.ru, .....AG.ru, а также различные сайты, посвященные конкретным играм.
- Неимоверное количество пройденных компьютерных видеоигр.