

<https://doi.org/10.5281/zenodo.5909561>

УДК 81

## **Челак Е.А., Шитова А.И.**

*Челак Елена Анатольевна*, кандидат филологических наук, доцент Высшей школы языкознания и журналистики, Югорский государственный университет, Россия, 628012, г. Ханты-Мансийск, улица Чехова, 16. E-mail: savelana@rambler.ru.

*Шитова Анастасия Игоревна*, Югорский государственный университет, Россия, 628012, г. Ханты-Мансийск, улица Чехова, 16. E-mail: anastasiamizukich@gmail.com.

## **Сленг участников текстовых ролевых игр**

**Аннотация.** Исследование посвящено особенностям сленга участников российских текстовых ролевых игр как нового явления в сфере онлайн-досуга. Анализ материала, полученного авторами непосредственно в процессе игры, позволил определить источники появления сленговых единиц в речи «ролевиков», а также классифицировать сленгизмы по лексико-семантическим группам. В заключении делаются выводы о том, что лексика субкультуры текстовых ролевиков разнообразна за счёт семантики слов и их формы, она вбирает в себя слова из других сленгов, при этом сохраняя индивидуальность. Новизна объекта изучения открывает перспективы дальнейших исследований феномена текстовых ролевых игр и с позиции других языковых аспектов, что позволит не только получить дополнительное представление о языковых явлениях в сленге субкультур, но и расширит знания о системе современного русского языка.

**Ключевые слова:** сленг, текстовая ролевая игра, досуг, социальные сети, фан-творчество, проза.

## **Chelak E.A., Shitova A.I.**

*Chelak Elena Anatolyevna*, Candidate of Philological Sciences, Associate Professor of the Department of Russian Language and Literature, Ugra State University, Russia, 628012, Khanty-Mansiysk, Chekhov st., 16. E-mail: savelana@rambler.ru.

*Shitova Anastasiya Igorevna*, Ugra State University, Russia, 628012, Khanty-Mansiysk, Chekhov st., 16. E-mail: anastasiamizukich@gmail.com.

## **Slang of participants in text role-playing games**

**Abstract.** The study is devoted to the peculiarities of the slang of participants in Russian text role-playing games as a new phenomenon in the field of online leisure. The analysis of the material obtained by the authors directly during the game allowed us to determine the sources of the appearance of slang units in the speech of "role players", as well as classify slangisms by lexico-semantic groups. In conclusion, it is concluded that the vocabulary of the subculture of text role-players is diverse due to the semantics of words and their forms, it absorbs words from other slangs, while maintaining individuality. The novelty of the object of study opens up prospects for the most effective research of the phenomenon of text role-playing games from the perspective of other linguistic aspects, which will not only provide additional insight into linguistic phenomena in subcultural slang, but also expand knowledge about the system of modern Russian.

**Key words:** slang, text role-playing, leisure, social networks, fan creativity, prose.

**В** современном мире все больше уделяется внимания досуговой деятельности: сфера развлечений приобретает новые вариации, появляются всё

более разноплановые способы времяпрепровождения, что становится причиной появления субкультур. Существуют как более крупные движения, так и выделяю-

щиеся внутри них локальные сферы культуры. Среди последних можно выделить так называемых «ролевики» – участников ролевых игр. Данная субкультура имеет различные ответвления, основные из которых – ролевики живого действия, настольных игр и текстовых онлайн-игр. По мнению Олешкевича К.И. и Чумаковой Е.Н., «Ролевая игра – это многофункциональная и инновационная форма работы в системе домашнего досуга, которая будет интересна, прежде всего, подросткам и молодёжи. <...> Подобные формы работы – это ответ культуры на современную социокультурную ситуацию» [2, с. 205].

В данном исследовании будут рассмотрены именно текстовые (или словесные) игры, особенностью которых является то, что гейм-процесс происходит в формате написания текстов в режиме онлайн. У участников существует начальная история, которая в процессе дальнейших игр дополняется подробностями – так создается цельное повествование, написанное несколькими людьми. Следовательно, текстовые ролевые игры можно отнести к новому виду сетевой литературы. Ю.М. Иванова текстовые ролевые игры относит к коммуникативному жанру, противопоставляя их играм некомуникативным: специфичность коммуникативного события текстовой РПИГ «состоит в том, что, в полной мере являясь игрой с точки зрения формы, оно также представляет собой коммуникативный обмен высокой степени сложности и информационной насыщенности, поскольку материалом игры является сама речь» [1, с. 94].

Феномен текстовой ролевой игры связан также с явлением «фанфикшена». Оба термина относятся к сетевой литературе, однако первый является творчеством всегда коллективным, второй же может иметь и одного автора (как правило, до трёх). «Фанфикшн – литературное творчество поклонников произведений популярной культуры, создаваемое на основе этих произведений в рамках интерпретативного сообщества (фандома)» [3, с. 5]. Связаны эти явления посредством сленга, который

текстовые ролевики заимствуют с сайтов, на которых выкладывается фанфикшен.

Материал, который был получен непосредственно в процессе игр авторами исследования в социальной сети «ВКонтакте» [https://vk.com], представлен 132 сленгизмами. Помимо самостоятельного сбора лексических единиц, для подтверждения частоты их употребления использовался поиск в текстах личных сообщений и отбор контекстуальных примеров в соответствующих беседах. Данный приём более продуктивен, нежели опрос, поскольку так можно увидеть все контексты использования сленгизмов в естественной для них среде – в Интернет-общении. Таким образом, для исследования сленга были взяты две действующие ролевые беседы, в которых приняло участие более 80 человек.

Самой многочисленной группой жаргонизмов являются сленгизмы из смежных социолектов (47):

– читателей и писателей фанфикшена: *AU, G, NC-17, NC-21, OC, OOC, PG-13, R, англст, гет, джен, кроссовер, лавхейт, мейл, Мери Сью, НЦ, ОЖП, ОМП, омегаверс, ориджинал, слеш, соулмейт, Сью, фем, фемслеш;*

– людей, состоящих в фэндомах: *AU, канон, канонный, каноничный, пейринг, стекло, фэндом, гуманизация, хэдканон, шипп;*

– геймеров: *NPC, бросить дайсы* (из речи ролевики, увлекающихся настольными играми), *лор, НПС.*

Преобладание данной группы сленговых единиц объясняется тем, что подобным словам легче адаптироваться в похожей языковой среде, так как они уже несут в себе необходимое лексическое значение, которое не требует дополнения. Этому также способствует и близость обозначенных субкультур.

Слова, пришедшие из литературного языка, в большинстве случаев полностью изменили своё значение (однако семантические связи прослеживаются), но при этом они составили вторую по численности группу (28). Яркие примеры метафори-

зации (*полотно, ветка* и др.) выделяют субкультуру ролевиков среди остальных, репрезентируя её самобытность. К словам данной группы относятся:

– изменившие своё значение: *арка, ветка, звездочки, объявление, отписать, палки, полотно, проект, простыня, утопить* и др.;

– оставшиеся в первоначальном значении (или изменившие его незначительно): *анкета, динамика, отпуск, скобки, уйти, уход* и др.

Приведем примеры из первой подгруппы:

**АРКА.** 1) Крупная, важная часть в сюжетной линии персонажа. Чаще всего длительна по времени. Является более объёмной по отношению к веткам, вбирая их в себя. Также часто употребляется в сочетании с существительными, разграничивающими сюжетные арки между собой. *Давно не играл масштабных событий, с арки с якудза, наверно.* 2) То же, что и ветка. *Я собираюсь лечь отдыхать, поэтому ты не будешь против, если мы закроем арку сейчас?*

**ПОЛОТНО** (разг., пренебр.). Большой пост. *Давай не писать полотна, нам нужно сегодня закрыть эту ветку.*

**УТОПИТЬ** (разг.). Написать большой пост. *Не хочу вас утопить (о нежелании писать много).*

Приведем примеры из второй подгруппы:

**СКÓБКИ.** Графический знак ( (, ((, могут быть закрывающими, могут присутствовать только с начала фразы), отделяющий флуд от ролевой игры. Пример использования: ( вот это ты загнул, конечно. *Выходи играть за скобки.*

**УЙТИ.** Оставить роль или покинуть конференцию. Он ушёл по собственному желанию.

В самую малочисленную группу вошли слова, пришедшие из общего сленга и сохранившие своё основное значение, частично переняв на себя ролевую семантику (14): *админ, актив, вода, ивент, квест, кик, конфа, конференция, слеш, таг, тагнуть, флешбек, флуд.* Так, на примере

сленгизма «админ», мы можем увидеть, что к основному, общепринятому значению (администратор беседы, группы и т. п.) прибавилась добавочная семантика, указывающая на администрирование именно текстовых ролевых игр. Семантически лексемы данной группы раскрывают нейтральные понятия, связанные с социальными сетями (*таг, флуд* и др.).

Классифицируем сленговые единицы по лексико-семантическим группам:

– внутриигровые события: *ивент, квест, игра, пилд;*

– выход из ролевой игры: *кик, (игрок) умер, уход;*

– группа: *ролевая группа, поиск;*

– действия игроков в рамках конференции: *бросить дайсы, реролиться, тагнуть, уйти;*

– действия в ролевом процессе: *утопить, закрыть ветку, затянуть ветку, сходить в конфу, сьюшить;*

– играть с кем-то: *выкрасть на игру, подхватить (игрока), поймать (игрока), потаскать НПС, словиться, сыгаться;*

– играть в текстовой ролевой: *выйти за палки, выйти на игру, играть, отписать, отыгрывать, ролевить, ролить;*

– прекратить действие: *свернуть оффтоп, свернуть флуд;*

– играть за персонажа: *отыгрывать, ролить;*

– жанровые обозначения: *ангст, гет, джен, лавхейт, омегаверс, слеш, стекло, фемслеш, гуманизация, хумка;*

– игрок: *админ, актив, кросспол, малострочник, многострочник, неактив, однострочник, ролевик, соигрок, сорол, соролевик, среднестрочник;*

– инициативность игроков: *актив, динамика, неактив;*

– объявление о поиске: *лайкооткликаемый, литературный стиль, нелайкооткликаемый, объява, объявление, полурол, полуролевой стиль;*

– относящийся к канону: *каноничный, канонный, неканоничный, неканонный;*

– организация игры: *арка, ветка;*

– организация ролевой игры: *анка, анкета, конфа, конференция, основа, ролевая группа, флуд, NPC, NPC, ролевая, ролка, RP*;

– оригинальные персонажи: *ОС, ОМП, ОЖП*;

– оформление поста: *звёздочки, литературный стиль, палки, полуролевой стиль, слеш*;

– персонаж игрока: *канон, КП, мейл, Мери Сью, неканон, непись, перс, сью, фем, хэдканон, хэд*;

– пост: *вода, первост, полотно, простыня*;

– рейтинг: *G, NC-17, NC-21, PG-13, R, NC*;

– ролевой процесс: *игра, кроспол, отыгрыш, отпуск, ролевая, ролка, флешбек, чистка*;

– романтические отношения между персонажами: *NC, пейринг, шип / шип*;

– сменяемость игроков: *рерол, уход*;

– сообщения в беседе: *оффтоп, флуд, палки, скобки, таг*;

– схожесть персонажа и игрока: *ООС, канон, неканон, отыгрыш*;

– сюжет: *AU, AU, канон, кроссовер, локация, лор, ориджинал, ролевая, ролка, RP, соулмейты, фандом, флешбек*.

Как можно заметить, язык текстовых ролевиков достаточно разнообразен. Помимо сленговых понятий, принадлежащих именно к субкультуре ролевиков, в их речи содержатся сленгизмы из других субкультур, а также заимствованные из литературного языка. Наиболее частым способом в данном случае выступила метафоризация – полный или частичный перенос значения с сохранением семантических связей. Так, например, мы можем проследить связь между сленгизмами *вода* и *утопить*. Лексема «утопить» имеет значение «заставлять кого-то тонуть», если связать её с жаргонизмом «вода» (в значении «большое количество лишнего текста»), мы получим семантическую связь, в которой «утопить» означает «написать большой, но неинформативный пост, тем самым заставив человека потеряться в толще лишней информации». Уникальные семантические

связи и метафорические переносы составляют специфику сленга текстовых ролевиков.

Говоря о контекстуальном употреблении сленгизмов, необходимо отметить, что не все они могут использоваться в одних и тех же контекстах. В данном социолекте присутствуют слова, которые могут фигурировать только в объявлениях о поиске соигрока (например, группы слов, связанные с рейтингом и объявлениями). Такие слова также появляются в контексте обсуждения правил или сюжета с будущим соигроком, но при этом часто употребляемыми не являются (в отличие от, например, глаголов со значением игры). Некоторые сленгизмы могут присутствовать только в контексте желания отыграть что-то (например, жанровые понятия), в иных же случаях употребление сленга переходит в группу «фэндомного», становясь частью обсуждения не игры, а сюжета того или иного продукта творчества.

Зависимость от контекстуального употребления также показана с помощью сленгизмов, имеющих несколько толкований. Чаще всего они отличаются лишь оттенками значения, однако при смене контекста мы можем чётко увидеть разницу. Например, сленгизм «канон» имеет 4 значения, первое из которых отличается от второго семей «высокий», при этом они оба означают процент схожести – и от контекста, и от употребляемых рядом с данным существительным слов зависит смысловое разграничение представленных понятий: *Не волнуйся, с отыгрышем у тебя всё нормально, прямо канон* в сравнении с *От игроков требуется высокий канон*. Мы видим, что в первом примере сленгизм «канон» получает дополнительную эмоциональную окраску, отчего его значение в контексте трансформируется. Во втором примере представленный жаргонизм имеет зависимое прилагательное «высокий», которое можно заменить иным прилагательным, и смысл основной цели высказывания (требование того или иного процента каноничности) от этого не изменится: *От*

*игроков требуется средний канон, низкий канон.*

КАНОН. 1) Высокая схожесть отыгрываемого игроком персонажа с характеристиками, прописанными автором (либо самим игроком, либо автором вселенной, по событиям которой ведётся игра). Не волнуйся, с отыгрышем у тебя всё нормально, прямо канон. 2) Процент схожести отыгрываемого персонажа с характеристиками, прописанными автором (либо самим игроком, либо автором вселенной, по событиям которой ведётся игра). От игроков требуется высокий канон. 3) То же, что и канонный персонаж. Хочу играть за канона. 4) Сюжет, описанный автором вселенной, по которому играют ролевики. Действия такие же, как в каноне.

Представленная в примерах зависимость сленгизмов от контекстуального употребления говорит об обособленности сленга, о локальности его использования только среди представителей субкультуры.

Выводы:

1. Лексика субкультуры текстовых ролевигов разнообразна за счёт семантики слов и их формы: значения жаргонизмов зачастую метафоризированы, что создаёт уникальные семантические связи внутри сленга.

2. Лексика вбирает в себя слова из других сленгов, что подчеркивает ее разноплановость; при этом семантика слов объективно и полно репрезентирует субкультуру, подчеркивая ее неординарность и исключительность.

3. Возможность распределить сленгизмы ролевигов на значительное количество лексико-семантических групп также говорит об активности словообразовательных процессов в социолекте, о многообразии семантики самих лексем.

4. Взаимозаменяемость сленгизмов демонстрирует стремление социолекта к расширению и поиску новых единиц.

Перспективы исследования данного явления видятся в возможности рассмотреть феномен текстовых ролевых игр и с позиции других языковых аспектов: словообразовательного, этимологического, синтаксического и др. Интересным представляется также опрос, направленный на сбор статистических данных об употреблении изучаемых лексических единиц среди большого количества информантов. С помощью данного метода можно восстановить единицы, которые вышли из употребления, и объяснить причины этого явления, а также сравнить регулярно используемую лексику с неактуальной в совокупности с социальными процессами в сленге текстовых ролевигов.

Таким образом, лексика текстовых ролевигов – единая языковая система, рассмотреть которую лишь с одной стороны представляется недостаточным. Исследования на данную тематику скудны и требуют более детального анализа. Подобная необходимость позволит исследователям не только получить дополнительное представление о языковых явлениях в сленге современных субкультур, но и расширить знания о системе русского языка.

#### СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Иванова Ю.М. Концепт персонажа как информационное ядро игрового взаимодействия (на материале текстовых ролевых игр) // Вестник ИГЛУ. 2009. №2 (6).
2. Олешкевич К.И. Феномен текстовых ролевых игр и их реализация в учреждениях культуры / К. И. Олешкевич, Е. Н. Чумакова // Мир науки, культуры, образования. 2021. № 1(86). С. 204-206
3. Прасолова К. А. Фанфикшн: литературный феномен конца XX - начала XXI века (творчество поклонников Дж. К. Ролинг): Дис. ... канд. филол. наук, Калининград, 2009/ 259 с.

#### REFERENCES (TRANSLITERATED)

1. Ivanova Ju.M. Koncept personazha kak informacionnoe jadro igrovogo vzaimodejstvija (na materiale tekstovyh rolevyih igr) // Vestnik IGLU. 2009. №2 (6).

- 
2. Oleshkevich K.I. Fenomen tekstovyh rolevykh igr i ih realizacija v uchrezhdenijah kul'tury / K. I. Oleshkevich, E. N. Chumakova // Mir nauki, kul'tury, obrazovanija. 2021. № 1(86). S. 204-206
  3. Prasolova K. A. Fanfikshn: literaturnyj fenomen konca NN - nachala NN1 veka (tvorchestvo poklonnikov Dzh. K. Roling): Dis. ... kand. filol. nauk, Kaliningrad, 2009/ 259 s.

Поступила в редакцию 13.01.2022.

Принята к публикации 19.01.2022.

---

*Для цитирования:*

Челак Е.А., Шитова А.И. Сленг участников текстовых ролевых игр // Гуманитарный научный вестник. 2022. №1. С. 99-104. URL: <http://naukavestnik.ru/doc/2022/01/Chelak.pdf>