

СЛЕНГОВЫЕ МЕТАФОРЫ В МЕДИАСРЕДЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Д.А. Баннов, Д.А. Мадатов, Ю.А. Хуснуллина

Поволжский государственный университет телекоммуникаций и информатики, Самара, Россия

Обоснование. В настоящее время компьютерные игры рассматриваются как часть медиаиндустрии. С лингвистической точки зрения следует отметить уникальность новой коммуникативной формы. Данное пространство становится полем создания и функционирования сленговых метафор. Помимо выполнения номинативной и стилистической функций, метафора непосредственно участвует в процессе пополнения и обновления лексического состава языка. Лингвистическое исследование словообразования, этимологии и особенностей функционирования сленговых метафор способствует изучению коннотативного значения слов и словосочетаний современного английского языка.

Цель — определить структурные, этимологические особенности и коннотативное значение сленговых метафор в медиасреде компьютерных игр.

Методы. В качестве методов исследования использованы: метод лингвистического описания, метод словообразовательного, контекстуального, этимологического, семантического и дефиниционного анализа.

Результаты. Лингвистическому анализу подверглись следующие сленговые метафоры: *Flatlined* (причастие, образованное в результате словослияния основ *Flat* и *Line*), *Deathslinger* (существительное, образованное слиянием двух основ: *Death* и *Gunslinger*), *DeathStranding* (причастие, образованное слиянием основ *Death* и *Stranding*).

Проведенный этимологический анализ позволил установить, что глагол *Flatlined* заимствован из медицинской терминологии, в которой терминологическое сочетание «плоская линия» означает остановку сердца. В медиасреде компьютерных игр глагол *Flatlined* перешел в разряд сленговых выражений, сохранив при этом соответствующую негативную коннотацию. Для обозначения гибели главного действующего героя компьютерной игры на экране отображается метафора *flatlined* [1].

Составное существительное *Deathslinger* нарицательное и в медиасреде компьютерных игр употребляется для обозначения любого лица, имеющего навыки владения огнестрельным оружием [2]. История создания лексической единицы *Gunslinger* тесно связана с эпохой поздней «Золотой лихорадки», что представляет собой период истории нового времени постреволюционных США. Под влиянием первого компонента *Death*, составное существительное приобретает негативную коннотацию.

Японский геймдизайнер Хидео Кодзима предложил использовать сленговую метафору *DeathStranding* в качестве названия своего нового проекта видеоигры [3]. В морской терминологии термин *Stranding* означает «посадка на мель; выброс морских млекопитающих на берег». Детерминистическая позиция сюжета компьютерной игры подкрепляется метафорической образностью ключевой лексической единицы *DeathStranding*. Следует отметить, что на данный момент функционирование метафоры ограничено исключительно рамками конкретной видеоигры.

Выводы. Сленговая метафора, как лексическая единица, активно обновляет и расширяет словарный состав английского языка, при этом выполняет стилистическую функцию — воздействие на эмоциональное состояние языковой личности. Проанализированные в ходе исследования сленговые метафоры характеризуются негативной коннотацией. По структурному типу сленговые метафоры *Flatlined*, *Deathslinger*, *DeathStranding* являются производными лексическими единицами, основанными на одной или нескольких производящих основах и имеющие в своем составе словообразовательные аффиксы. Этимологический анализ показал, что создание сленговых метафор видеоигр зачастую происходит посредством заимствования языковых единиц различных терминосистем (например, *Flatlined* из медицинской, *DeathStranding* из морской терминологии).

Ключевые слова: сленговая метафора; медиасреда; компьютерная игра; видеоигра; коннотативное значение; негативная коннотация.

Список литературы

1. Видеоигра Cyberpunk 2077 [Электронный ресурс]. Разработчик: CD Projekt RED, Польша. 2020.
2. Видеоигра Dead by Daylight [Электронный ресурс]. Разработчик: Behaviour Interactive, Канада. 2016.
3. Видеоигра DeathStranding [Электронный ресурс]. Разработчики: Kojima Productions, Япония; Guerrilla Games, Нидерланды. 2019.

Сведения об авторах:

Даниил Александрович Баннов — студент, группа РПИС-11, факультет информационных систем и технологий; Поволжский государственный университет телекоммуникаций и информатики, Самара, Россия. E-mail: psigrok@mail.ru

Дмитрий Андреевич Мадатов — студент, группа РПИС-11, факультет информационных систем и технологий; Поволжский государственный университет телекоммуникаций и информатики, Самара, Россия. E-mail: dima.madatov.2015@mail.ru

Юлия Арсеновна Хуснуллина — научный руководитель, кандидат филологических наук, доцент; доцент кафедры иностранных языков; Поволжский государственный университет телекоммуникаций и информатики, Самара, Россия. E-mail: y.husnullina@mail.ru