

Министерство образования Новосибирской области
Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение
Новосибирской области
«Новосибирский колледж электроники и вычислительной техники» (ГБПОУ
НСО «Новосибирский колледж электроники и вычислительной техники»)

Курсовой проект

по дисциплине: «Информационные технологии» на тему:

«Молодежный сленг в современных играх»

по специальности: 09.02.07 «Информационные системы и программирование»

Выполнил студент: 11ИС-193,

Муравьев Максим Владимирович

г. Новосибирск, 2023 г.

СОДЕРЖАНИЕ

<u>ВВЕДЕНИЕ</u>	<u>3</u>
<u>ГЛАВА 1. МОЛОДЕЖНЫЙ СЛЕНГ</u>	<u>4</u>
1.1 Основный понятия молодежного сленга	4
1.2 Роль молодежного сленга в обществе	5
<u>ГЛАВА 2. СОВРЕМЕННЫЕ ВИДЕОИГРЫ</u>	<u>6</u>
2.1 Введение в мир видеоигр	6
2.2 Игровая культура и её влияние на сленг	6
<u>ГЛАВА 3. МОЛОДЕЖНЫЙ СЛЕНГ В СОВРЕМЕННЫХ ИГРАХ</u>	<u>7</u>
3.1 Термины и выражения	7
3.2 Примеры из популярных игр	7
<u>ГЛАВА 4. ВЛИЯНИЕ МОЛОДЕЖНОГО СЛЕНГА НА ИГРОВОЕ СООБЩЕСТВО</u>	<u>8</u>
4.1 Коммуникация в играх	8
4.2 Создание общности	8
4.3 Влияние на культуру и общество	9
<u>ЗАКЛЮЧЕНИЕ</u>	<u>9</u>
<u>ИСТОЧНИКИ ИНФОРМАЦИИ</u>	<u>10</u>

ВВЕДЕНИЕ

Современный мир информационных технологий и развлечений претерпел радикальные изменения, сделав компьютерные игры неотъемлемой частью культуры и образа жизни молодежи. Вместе с этим, виртуальные миры и онлайн-сообщества способствовали формированию уникального лингвистического явления, которое стало объектом нашего исследования - молодежного сленга.

Молодежный сленг — это специфический языковой феномен, выражающийся через использование специальных слов, фраз и аббревиатур, которые характерны для молодежной субкультуры. Этот словарь, часто запутанный и загадочный для старшего поколения, стал неотъемлемой частью современного общения молодых людей.

В контексте данного курсового проекта, мы сосредоточимся на исследовании роли молодежного сленга в современных видеоиграх и его влиянии на культуру и коммуникацию молодежи. Виртуальные миры и игровые сообщества являются плодородной почвой для формирования и использования этого уникального языка. Молодежный сленг не только обогащает язык игроков, но и оказывает влияние на их восприятие мира и способы общения.

Цель данного проекта заключается в более глубоком понимании молодежного сленга в современных видеоиграх и его значения в контексте информационных технологий и развлекательной культуры. Мы будем рассматривать различные аспекты этого сленга, его эволюцию и влияние на молодежь, а также исследовать возможные практические применения и перспективы.

ГЛАВА 1. МОЛОДЕЖНЫЙ СЛЕНГ

1.1 Основные понятия молодежного сленга

Молодежный сленг представляет собой важный аспект современной языковой динамики и культурной идентичности молодых поколений. Для более глубокого понимания данной темы важно разобраться в его ключевых понятиях.

Первоначально следует определить, что такое сленг. Словари определяют сленг как неформальный, часто изменчивый набор слов, выражений и фраз, используемых внутри конкретной социальной группы или субкультуры. Этот языковой феномен отличается от общепринятого стандартного языка и, как правило, служит средством создания собственного общности, а также подчеркивания принадлежности к определенной группе.

Молодежный сленг, соответственно, представляет собой синтезированный словарный запас, созданный и используемый молодежью. Он часто включает в себя новые слова, сокращения, идиомы и даже измененную грамматику. Это лексическое и структурное разнообразие сленга позволяет молодежи выразить свою индивидуальность и ощущение принадлежности к своей социокультурной группе.

Важно отметить, что молодежный сленг нередко сопровождается быстрыми изменениями, подвергаясь влиянию модных трендов, медиа, и даже новых технологий. Это делает его особенно динамичным и реактивным на изменения в обществе.

Кроме того, важным аспектом молодежного сленга является его роль в социокультурной идентификации. Молодежь использует сленг, чтобы выделиться из толпы и показать свою принадлежность к определенной субкультуре, группе единомышленников или сообществу с общими интересами. Это может происходить как в офлайн-мире, так и в онлайн-средах, включая многопользовательские онлайн-игры.

1.2 Роль молодежного сленга в обществе

Молодежный сленг, как важный элемент молодежной культуры, играет существенную роль в современном обществе. В данном разделе мы рассмотрим, каким образом молодежный сленг взаимодействует с обществом, и какие ключевые функции он выполняет.

Одной из важнейших ролей молодежного сленга является выражение культурной идентичности. Молодежь использует сленг для того, чтобы демонстрировать свою принадлежность к определенной субкультуре, группе или сообществу. Это служит способом выделения своей индивидуальности и подчеркивания собственного стиля жизни. Например, внутри игрового сообщества молодежный сленг может выражать приверженность определенным играм, жанрам или игровым персонажам, что способствует формированию и поддержанию общности с единомышленниками.

Молодежный сленг часто служит инструментом для создания и поддержания социокультурных групп и субкультур. Он помогает молодежи ощущать себя частью определенного сообщества и способствует формированию общих ценностей и норм. В контексте видеоигр, это может означать, что игроки, используя специфические игровые термины и фразы, укрепляют свою связь с игровым сообществом и разделяют общий опыт.

Молодежный сленг также выполняет функцию упрощения коммуникации внутри социокультурных групп. Когда люди разделяют общий словарь и выражения, общение становится более эффективным и приятным. В контексте видеоигр это особенно важно, поскольку игроки часто должны быстро и точно обмениваться информацией во время игры. Уникальные игровые термины и фразы делают этот процесс более удобным и понятным.

Молодежный сленг также представляет интерес для исследователей и обществоведов, поскольку он является зеркалом молодежной культуры и общества в целом. Анализ сленговых тенденций может предоставить важные сведения о ценностях, трендах и изменениях, происходящих в молодежной среде.

ГЛАВА 2. СОВРЕМЕННЫЕ ВИДЕОИГРЫ

2.1 Введение в мир видеоигр

Современный мир видеоигр представляет собой уникальное явление, способствующее интеграции технологии, развлечения и культуры. В этой главе мы представим обзор мира видеоигр, его исторический контекст и влияние на современную молодежную культуру.

Видеоигры стали неотъемлемой частью современной культуры, пересекая границы возраста и социокультурных групп. Они предоставляют игрокам уникальную возможность погрузиться в виртуальные миры, испытать новые приключения и взаимодействовать с другими игроками в онлайн-среде.

2.2 Игровая культура и ее влияние на сленг

Игровая культура, как часть современной молодежной культуры, оказывает существенное воздействие на молодежный сленг. В этом разделе мы рассмотрим, какие элементы игровой культуры влияют на формирование и развитие молодежного сленга.

В играх существует огромное количество уникальных терминов и выражений, которые становятся частью сленга игроков. Эти термины могут включать в себя слова, связанные с игровой механикой, персонажами, а также особенностями игровых миров. Например, термины "респаун" (возрождение персонажа) или "фармить" (накапливать игровые ресурсы) могут стать общепринятыми среди игроков и использоваться в быденной речи.

В мире видеоигр общение между игроками является ключевой частью игровой культуры. Онлайн-игры и форумы позволяют игрокам обмениваться опытом, стратегиями и информацией. В процессе такого общения формируются уникальные фразы и выражения, которые становятся частью молодежного сленга. Это может включать в себя сокращения, аббревиатуры или внутриигровые шутки, которые понимают только члены определенного игрового сообщества.

Игры часто создают ярких персонажей и увлекательные сюжеты. Именно эти элементы могут вдохновлять игроков и становиться источником новых выражений и метафор. Такие персонажи, как Марио из "Super Mario" или Мастер Чиф из "Halo", могут вдохновлять на создание сленговых фраз и выражений, которые связаны с их характерами или приключениями.

ГЛАВА 3. МОЛОДЕЖНЫЙ СЛЕНГ В СОВРЕМЕННЫХ ИГРАХ

3.1 Термины и выражения

Игровой мир богат уникальными терминами и выражениями, которые стали неотъемлемой частью молодежного сленга. Эти выражения могут быть как общими для всего игрового сообщества, так и специфичными для конкретных игр или жанров.

Примером общего термина, широко используемого во всех жанрах игр, может служить "фармить" (от английского "farm"), что означает накапливание игровых ресурсов или опыта. Этот термин можно услышать в разных играх, где игроки стремятся получить как можно больше ресурсов.

С другой стороны, существуют уникальные термины и фразы для конкретных игр. Например, "пушить" в игре "Dota 2" означает активное нападение на противника с целью захвата его базы. Этот термин специфичен и понятен лишь игрокам, знакомым с данной игрой.

3.2 Примеры из популярных игр

Современные видеоигры обладают огромным влиянием на молодежный сленг. Ниже представлены некоторые примеры известных игр и терминов, связанных с ними:

- "Fortnite": Эта популярная битва королей (Battle Royale) внесла свой вклад в сленг с такими терминами, как "скайбэз" (skybase) — строительство высокого сооружения в игре для получения преимущества.
- "Among Us": В этой игре часто используются фразы, такие как "саморепорт" (self-report) — когда игрок убийца сообщает о собственном убийстве другого игрока, чтобы сбить подозрения.
- "Minecraft": В этой песочнице есть множество уникальных терминов, таких как "крипер" (creeper) — враждебное мобильное создание, которое взрывается вблизи игрока.
- "League of Legends": Эта многопользовательская онлайн-боевая арена (МОБА) имеет сложный сленг, включая "барон" (baron) — могущественного монстра в игре, и "пентакилл" (pentakill) — уничтожение пяти врагов одним игроком.

Эти примеры демонстрируют, как разнообразный и богатый молодежный сленг может проявляться в разных видеоиграх и влиять на общение игроков как внутри,

так и за пределами игрового мира. Следовательно, понимание этого сленга становится важным аспектом культурной грамотности для молодежи и тех, кто интересуется игровой индустрией.

ГЛАВА 4. ВЛИЯНИЕ МОЛОДЕЖНОГО СЛЕНГА НА СОВРЕМЕННОЕ ОБЩЕСТВО

4.1 Коммуникация в играх

Молодежный сленг активно влияет на способы коммуникации внутри игр и между игроками. Виртуальные миры и многопользовательские онлайн-игры часто становятся местом, где сленг становится ключевым инструментом общения.

Онлайн-игры, такие как MMORPG (массовые многопользовательские онлайн-ролевые игры) и шутеры, часто предоставляют чаты и голосовую связь для общения между игроками. В этом контексте молодежный сленг может сделать общение более эффективным и понятным, поскольку игроки могут использовать специфические термины и фразы, чтобы быстро обмениваться информацией.

Однако молодежный сленг также может создавать барьеры для новичков, которые могут испытывать затруднения в понимании уникальных терминов и фраз. Это может привести к ощущению исключенности и затруднить вхождение в игровое сообщество.

4.2 Создание общности

Молодежный сленг в играх способствует формированию и укреплению общности. Игроки, использующие общие термины и фразы, создают своего рода "язык" общения, что способствует формированию внутриигровых сообществ. Эти сообщества могут быть маленькими гильдиями в MMORPG или кланами в шутерах, и они часто развиваются в более крупные социальные структуры.

Молодежный сленг также способствует формированию общности вне игры. Игроки могут общаться на форумах, социальных сетях и в реальной жизни, используя сленг, который они усвоили в играх. Это создает ощущение сопричастности и позволяет игровым сообществам оставаться связанными даже вне игровых миров.

4.3 Влияние на культуру и общество

Молодежный сленг в современных играх также оказывает влияние на культуру и общество в целом. Некоторые термины и фразы из мира видеоигр переходят в повседневную речь и становятся частью общекультурного лексикона. Это проявление видеоигровой культуры в широком контексте общества подчеркивает важность и влияние этой формы развлечения на молодежь и молодое поколение в целом.

Итак, молодежный сленг, сформированный в мире видеоигр, играет важную роль в коммуникации, создании общности и формировании культурных изменений. Он объединяет игроков внутри игровых миров и усиливает их приверженность определенным играм и сообществам.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В ходе данной курсовой работы было исследовано влияние молодежного сленга на современные видеоигры и игровое сообщество. В результате анализа различных аспектов этой темы, можно сделать следующие выводы:

- Молодежный сленг представляет собой важный элемент современной культуры, который служит средством самовыражения и идентификации молодежи. Он оказывает влияние на общение и культурные проявления современных поколений.
- Современные видеоигры стали неотъемлемой частью молодежной культуры и имеют огромное влияние на формирование молодежного сленга. Они создают специфические термины и выражения, которые становятся частью общения как внутри, так и за пределами игровых миров.
- Молодежный сленг в современных играх включает в себя разнообразные термины и выражения, которые способствуют более эффективной коммуникации игроков и формированию общности. Он также имеет влияние на культурную грамотность молодежи и формирует уникальные социокультурные группы.
- Влияние молодежного сленга на игровое сообщество проявляется в укреплении общности игроков, облегчении общения в играх и создании общекультурных изменений. Молодежный сленг, сформированный в контексте видеоигр, оказывает влияние не только на игровое сообщество, но и на общество в целом, внедряя свои выражения и термины в повседневную речь.

Таким образом, молодежный сленг и видеоигры взаимодействуют и влияют друг на друга, формируя уникальную культурную среду. Исследование этой взаимосвязи позволяет лучше понять молодежную культуру, её эволюцию и влияние на современное общество, делая данную тему актуальной и интересной для исследователей и поклонников видеоигр.

ИСТОЧНИКИ ИНФОРМАЦИИ

1. [https://www.academia.edu/51614412/Language and Identity in Online Gamer Community](https://www.academia.edu/51614412/Language_and_Identity_in_Online_Gamer_Community)
2. <https://club.dns-shop.ru/blog/t-64-videoigryi/41640-slovar-geimera-perevodim-s-igrovogo-na-russkii/>
3. <https://plarium.com/ru/blog/gamer-slang-terms/>
4. <https://weekend.today/kolonki/kak-ponjat-geimera-mini-slovar-igrovogo-slenga.htm>
5. <https://dzen.ru/a/ZDBnsC2X2Tj0WEH5>