

Конференция НОУ “Интеллект”

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение

средняя школа №10 г. Бор

Учебно-исследовательская работа

“Рунглиш” в современной речи молодежи

Выполнил:

Нестеров Андрей

ученик 9 “А” класса

Научный руководитель:

Крылова И. В.,

учитель английского языка

г. Бор

2025

Содержание

	Стр.
Введение.....	3
Актуальность темы.....	4
Цель и задачи исследования.....	4
Глава 1. Компьютерные игры как источник рунглиша.....	6
1.1 История развития компьютерных игр.....	6
1.2 Игровая терминология.....	8
1.3 Причины возникновения рунглиша.....	11
Глава 2. Влияние рунглиша на русскую речь.....	13
2.1 Примеры использования терминов в повседневной речи.....	13
2.2 Мотивы использования рунглиша.....	14
2.3 Отношение общества к рунглишу.....	15
2.4 Положительные и отрицательные аспекты заимствований.....	17
Глава 3. Практическая часть.....	19
3.1 Опрос.....	19
Заключение.....	21
Список литературы.....	22
Приложения.....	24

Введение

С лингвистической точки зрения «рунглиш, русглиш», так называемый «русский английский», представляет собой смешанный язык или псевдодialect английского языка. «Рунглиш» — это сокращенный язык, это смесь русского и английского языков, произношение английских слов на русский лад с добавлением суффиксов и окончаний. Этот термин появился в 2000 году в результате совместной работы русских и американцев на МКС для обозначения английского языка, опирающегося на фонетические, синтаксические и лексические нормы русского языка

Данная тема актуальна, поскольку английский язык, компьютерные игры становятся все более популярными, а вместе с ними растет и количество слов, употребляемых игроками и даже людьми, далекими от игрового мира. Целью нашего исследования является изучение того, каким образом рунглиш из компьютерных игр влияют на русскую речь, какие причины лежат в основе их заимствования и какие последствия это имеет для языковой среды.

Работа состоит из трех глав. Первая глава посвящена истории компьютерных игр и анализу их влияния на формирование игровой терминологии. Вторая глава рассматривает, как рунглиш используется в русской речи и какое воздействие оказывают на языковую среду. Третья глава содержит опрос нескольких групп.

Актуальность темы: термины из компьютерных игр прочно вошли в повседневную речь, особенно среди молодежи, влияя на формирование языка и культурный обмен.

Изучение этого феномена важно для понимания трансформации языка под воздействием цифровой среды, выявления его социолингвистических закономерностей и оценки перспектив дальнейшего развития русского языка. Рост популярности киберспорта и стриминга только усиливает этот процесс, делая его анализ особенно своевременным.

Гипотеза: Влияние компьютерных игр на русский язык проявляется через активное заимствование англоязычных терминов, что обусловлено необходимостью быстрого и точного обозначения новых понятий, связанных с игровой индустрией. Рунглиш - это мода или необходимость?

Цель: проанализировать процесс проникновения и адаптации рунглиша в русскую речь, выявить основные факторы, влияющие на этот процесс, и оценить степень их влияния на современное языковое сознание пользователей.

Задачи:

1. Дать определение «рунглиш» и анализировать причины проникновения рунглиша в повседневную речь.
2. Исследовать влияние компьютерного сленга на молодежный язык.
3. Сравнить заимствования игровых терминов в разных языках.
4. Провести опрос среди учащихся 9х классов МАОУ СШ № 10 и составить мини - словарь «рунглишских» слов (Приложение 1)
5. Сделать выводы.

Объектом исследования является рунглиш и его особенности.

Предмет исследования является рунглиш в речи современной российской молодёж.

Методы исследования:

1. Поисковой.
2. Социальный опрос.
3. Сравнительно-сопоставительный анализ.

Глава 1. Компьютерные игры как источник рунглиша

1.1 История развития компьютерных игр

История развития компьютерных игр начинается с середины XX века и охватывает несколько ключевых этапов, каждый из которых внес значительный вклад в становление индустрии видеоигр такой, какой мы знаем её сегодня.

• Ранние этапы (1950-е – 1960-е)

Первые шаги в развитии компьютерных игр были сделаны в академических кругах. Одним из первых известных примеров можно считать игру *Tennis for Two*, созданную физиком Уильямом Хигинботэмом в 1958 году. Эта игра была разработана для аналогового компьютера и демонстрировалась на выставке в Брукхейвенской национальной лаборатории. Другой важный проект был реализован в Массачусетском технологическом институте (MIT). В 1962 году группа студентов создала первую интерактивную игру *Spacewar!*, которая стала популярной среди программистов и инженеров.

• Этап аркадных автоматов (1970-е – начало 1980-х)

В 1970-х годах началось массовое производство аркадных автоматов. Одной из первых успешных коммерческих игр стала *Pong* компании Atari, выпущенная в 1972 году. Игра представляла собой простую имитацию настольного тенниса и пользовалась огромной популярностью. Другие известные аркадные автоматы включали *Asteroids* (1979) и *Pac-Man* (1980), которые до сих пор остаются культовыми играми.

- **Домашние консоли и персональные компьютеры (1970-х – 1990-е)**

В конце 1970-х годов начали появляться первые домашние игровые консоли. Одна из самых известных – это Atari 2600, выпущенная в 1977 году. Консоль позволяла играть в различные игры, такие как Space Invaders и Frogger. Параллельно развивались и персональные компьютеры. В 1980-х годах IBM PC и Apple II стали популярными платформами для игр. Такие игры, как Myst и Doom, выпущенные в начале 1990-х, показали потенциал ПК как платформы для сложных игр.

- **Золотой век консолей (1990-е – 2000-е)**

В 1990-х годах рынок домашних консолей переживал бурный рост. Компании Nintendo, Sega и Sony выпустили ряд успешных продуктов, таких как Super Nintendo Entertainment System (SNES), Sega Genesis и PlayStation. Этот период ознаменовался появлением множества классических серий игр, таких как Super Mario Bros., Sonic the Hedgehog и Final Fantasy. Также началась эра трехмерных игр, примером которой служит Super Mario 64 для Nintendo 64.

- **Современный этап (с начала 2000-х)**

Начало XXI века характеризуется развитием онлайн-игр и массовых многопользовательских ролевых игр (MMORPG). World of Warcraft, выпущенный в 2004 году, стал одним из самых успешных представителей жанра. Также стоит отметить развитие мобильных игр, начиная с выпуска iPhone в 2007 году.

1.2 Игровая терминология

Игровая терминология – это совокупность специальных слов и выражений, используемых в контексте компьютерных игр. Она играет важную роль в общении между игроками, позволяя эффективно передавать информацию и координировать действия. Рассмотрим основные категории игровой терминологии:

•1. Общие термины

Игра (Game) – основное понятие, обозначающее любой вид компьютерной игры.

Игрок (Player) – участник игры.

Уровень (Level) – этап или раздел игры, требующий прохождения.

Босс (Boss) – сильный противник, обычно встречающийся в конце уровня или главы.

Лут (Loot) – предметы, которые можно получить после победы над врагом или открытия контейнера.

Квест (Quest) – задание, которое нужно выполнить для продвижения по сюжету.

•2. Жанровые термины

RPG (Role-Playing Game) – жанр игр, в котором игроки управляют персонажем и развивают его способности.

FPS (First Person Shooter) – жанр шутеров от первого лица.

RTS (Real-Time Strategy) – стратегия в реальном времени.

MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) – командные сражения в режиме реального времени.

•3. Механика игры

Геймплей (Gameplay) – стиль и способы взаимодействия игрока с игрой.

Интерфейс (Interface) – визуальный элемент игры, отображающий информацию для игрока.

Хитпоинт (Hitpoint) – единица измерения здоровья персонажа.

Манна (Mana) – ресурс, используемый для активации магических способностей.

Экспириенс (Experience) – очки опыта, необходимые для повышения уровня персонажа.

•4. Тактика и стратегия

Агро (Aggro) – привлечение внимания врага к себе.

ДПС (Damage Per Second) – показатель наносимого урона в секунду.

Пул (Pull) – действие по привлечению группы врагов для последующего уничтожения.

Ресурс (Resource) – любые материалы или деньги, необходимые для развития персонажа или базы.

•5. Онлайн-игры

ММО (Massively Multiplayer Online) – игры с большим количеством одновременных игроков.

Клиент (Client) – программа, установленная на компьютере пользователя для доступа к серверу игры.

•6. Технические термины

Фреймрейт (Frame Rate) – частота обновления кадров в игре.

Графон (Graphics) – качество изображения и визуальных эффектов.

Оптимизация (Optimization) – улучшение производительности игры на слабых устройствах.

Патч (Patch) – обновление игры, исправляющее ошибки и добавляющее новый контент.

Вывод: эта терминология помогает игрокам общаться друг с другом, обсуждать стратегию и тактику, а также делиться впечатлениями от игры. Она постоянно развивается вместе с индустрией компьютерных игр, пополняясь новыми терминами и сокращениями.

1.3 Причины возникновения рунглиша

Появление рунглиша в русском языке происходит по ряду причин, каждая из которых отражает определенные потребности и тенденции в обществе. Основные причины заимствования таких слов это:

•1. Отсутствие эквивалента в родном языке

Когда новое явление или концепция появляется в другой культуре, зачастую нет соответствующего термина в родном языке. Например, такие слова, как "лут, лутать" (loot), "квест" (quest) или "шутер" (shooter), пришли из английского языка, потому что в русском языке не было подходящих аналогов для обозначения этих понятий.

•2. Экономия языковых средств

Некоторые выражения короче и удобнее в использовании, чем длинные русские эквиваленты. Например, слово "лайк" (like) заменяет длинное выражение "нравится". Это упрощает общение и ускоряет передачу информации.

•3. Модернизация и технический прогресс

Многие технические и научные термины приходят из английского языка, так как он является международным языком науки и технологий. Примерами могут служить слова "компьютер" (computer), "интернет" (internet), "смартфон" (smartphone).

•4. Популярность англоязычной культуры

Английский язык доминирует в мировой культуре, особенно в музыке, кино и телевидении. Это приводит к заимствованию слов и выражений, связанных с этими областями. Например, "трек" (track), "плейлист" (playlist), "фильм" (film).

•5. Маркетинг и брендинг

Многие международные бренды и продукты используют английский язык в своих названиях и рекламе. Это способствует проникновению рунглиша в повседневную речь. Примером может служить слово "маркетинг" (marketing), которое стало широко использоваться в русском языке.

Следовательно, можно сделать **вывод**: эти причины показывают, что появление рунглиша является сложным процессом, обусловленным различными социальными, культурными и экономическими факторами. Оно отражает динамику развития языка и его способность адаптироваться к новым условиям и потребностям

Глава 2. Влияние рунглиша на русскую речь

2.1 Примеры использования выражений в повседневной речи

Вот несколько примеров использования подобных слов из компьютерных игр в повседневной речи:

1. Лут (Loot)

Пример: "После экзамена **лутану** на маркете."

Перевод: После экзамена **пойду** за покупками на рынке.

2. Квест (Quest)

Пример: "У меня куча **квестов** на работе."

Перевод: У меня много **заданий** на работе.

3. Гринд (Grind)

Пример: "Сегодня буду **гриндить** отчет."

Перевод: Сегодня буду **усердно работать** над отчетом.

4. Бафф (Buff)

Пример: "Мне нужен **бафф** на выходных."

Перевод: Мне нужна **поддержка или отдых** на выходных.

5. Пофиксить (Fix) + Байк (Bike)

Пример: "Мне нужно **пофиксить байк**."

Перевод: Мне нужно **отремонтировать велосипед**.

2.2 Мотивы использования рунглиша

Мотивы использования слов из компьютерных игр в повседневной речи могут быть разнообразными и зависят от конкретных ситуаций и целей говорящего. Вот несколько основных мотивов:

•1. Идентификация с игровой культурой

Люди, увлечённые компьютерными играми, часто используют соответствующую терминологию для демонстрации своей принадлежности к игровому сообществу. Это помогает им чувствовать себя частью определённого круга и устанавливать связи с другими игроками.

•2. Упрощение коммуникации

Некоторые выражения из компьютерных игр оказываются короче и точнее, чем их русские аналоги. Например, слово **"лайк" (Like)** заменяет более сложное описание "понравившееся что-либо". Упрощённая форма помогает быстрее передать смысл сообщения.

•3. Эмоциональная окраска

Использование таких фраз может добавлять эмоциональную окраску в разговор. Например, фраза **"фиксить" (Fix)** звучит позитивнее, чем "устранять неполадки", придавая ситуации оттенок веселья и лёгкости.

Эти мотивы показывают, что использование рунглиша, особенно, из компьютерных игр в речи не всегда является случайным или поверхностным явлением.

2.3 Отношение общества к рунглишу

Отношение общества к словам из компьютерных игр варьируется и зависит от множества факторов, таких как возраст, образование, профессиональная деятельность и личные предпочтения. Рассмотрим основные точки зрения:

•1. Позитивное отношение

Молодежь и геймеры: Молодые люди и активные игроки часто положительно относятся к использованию фраз из компьютерных игр. Для них это естественная часть их культуры и способа общения. Такие термины помогают выразить мысли кратко и точно, а также подчеркнуть свою принадлежность к игровому сообществу.

Профессиональные геймеры и разработчики: для профессионалов в игровой индустрии использование слов является профессиональным жаргоном, необходимым для эффективного общения и работы. Они считают это нормальной практикой, отражающей специфику их деятельности.

•2. Нейтральное отношение

Любители игр и пользователи интернета: Многие люди, которые играют в компьютерные игры или активно пользуются интернетом, принимают рунглиш как данность. Они не придают этому большого значения и используют такие термины без особых размышлений.

Люди, работающие в IT-сфере: Специалисты в области информационных технологий часто сталкиваются с рунглишем в своей профессиональной деятельности. Для них это естественный элемент рабочего процесса, и они не видят в этом ничего необычного.

•3. Критичное отношение

Старшее поколение: Представители старшего поколения могут скептически относиться к использованию рунглиша, считая это признаком снижения уровня владения родным языком. Они могут воспринимать это как нежелательную американизацию или потерю культурных традиций.

Филологи и лингвисты: Некоторые специалисты в области филологии и лингвистики критикуют чрезмерное использование данных терминов, опасаясь утраты чистоты и самобытности родного языка. Они призывают к осторожному отношению к заимствованиям и предлагают искать адекватные русские эквиваленты.

Консервационные слои общества: Люди, придерживающиеся консервативных взглядов, могут рассматривать использование рунглиша как угрозу национальному самосознанию и культурным ценностям. Они выступают за сохранение традиционных норм языка и культуры.

Преподаватели и журналисты: Педагоги и журналисты часто обсуждают проблему рунглиша, пытаясь найти баланс между сохранением чистоты языка и адаптацией к современным реалиям. Они стремятся объяснить важность грамотного использования заимствованной лексики.

2.4 Положительные и отрицательные аспекты заимствований

Заимствование терминов из компьютерных игр имеет как положительные, так и отрицательные аспекты, которые следует рассмотреть отдельно.

Положительные аспекты

•1. Упрощение коммуникации

Использование слов позволяет сократить фразы и сделать их более лаконичными. Например, вместо длинных описаний можно использовать одно слово, «заапдейтить» (update), «запрувить» (approve), такое как "лоот" (loot) или "квест" (quest), что значительно упрощает общение, особенно в контексте игр.

•2. Расширение словарного запаса

Заимствования обогащают родной язык новыми понятиями и концептами, которые раньше могли отсутствовать. Это способствует развитию языка и его адаптации к новым реалиям: «менеджить» (manage), «пошерить» (to share), «бэкапить» (to back up), «волонтировать» (volunteer «работать бесплатно»), «драйвать» (drive), «инджоить» (enjoy).

•3. Повышение международной совместимости

Многие компьютерные игры имеют международную аудиторию, и использование общих терминов облегчает взаимодействие между игроками из разных стран. Это особенно важно в онлайн-играх, где участники могут находиться в разных уголках мира.

•4. Поддержка инноваций

Компьютерные игры часто связаны с новыми технологиями и идеями. Заимствование соответствующих терминов помогает оперативно внедрять эти новшества в повседневную жизнь и профессиональную деятельность.

•5. Культурная интеграция

Использование слов рунглиша способствует интеграции в мировую игровую культуру, что может быть важно для молодёжи и энтузиастов компьютерных игр. Это помогает им чувствовать себя частью глобальной общины.

Отрицательные аспекты

•1. Потеря чистоты языка

Чрезмерное использование подобных слов может привести к утрате чистоты и самобытности родного языка.

•2. Нарушение стилистической целостности текста

Включение рунглиша в тексты на родном языке может нарушать стилистическую целостность и мешать восприятию информации. Это особенно актуально в официальных документах и литературе.

Вывод: термины из компьютерных игр имеют как положительные, так и отрицательные аспекты. С одной стороны, они способствуют упрощению коммуникации, расширению словарного запаса и поддержке инноваций, но с другой стороны, могут плохо влиять на культурные традиции страны.

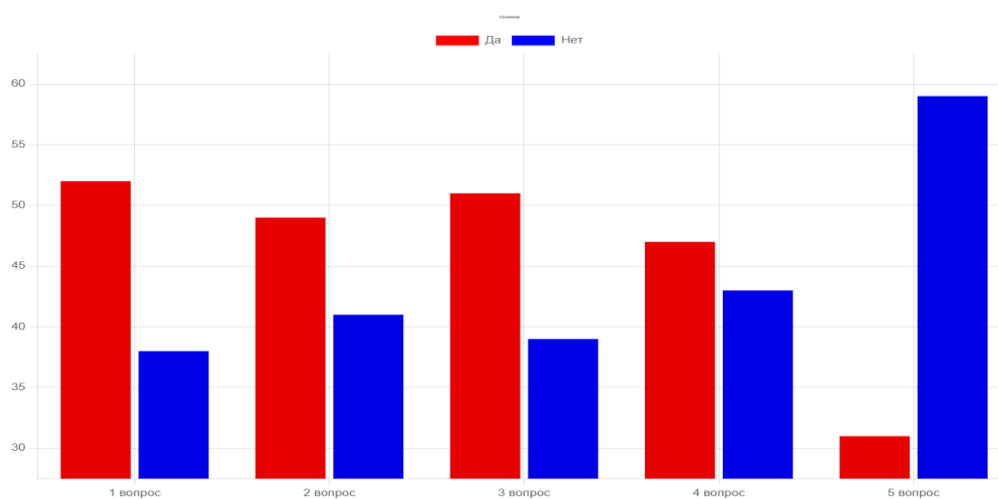
Глава 3. Практическая часть

3.1 Опрос

Мы решили узнать, насколько хорошо мои сверстники знают слова из компьютерной лексики и часто ли ее используют в своей речи. Провели опрос среди обучающихся 9х классов (90 человек), и вот какие результаты получились:

Таблица 1

Вопросы	<Да>	<Нет>
1. Знаете ли вы компьютерную лексику?	58%	42%
2. Часто ли вы используете их в своей речи?	55%	45%
3. Понимаете ли вы их значение в речи своих друзей/ровесников?	57%	43%
4. Нравится ли их использовать в своей речи?	52%	48%
5. Вредит ли это нашей речи?	34%	66%



Вывод: проведя опрос, мы выявили, что большая часть учащихся 9х классов не считают компьютерную лексику в нашей речи опасным, и что им нравится использовать в своей речи, а также выяснили, что большинство знают и употребляют в речи лексику компьютерных игр, слова рунглиша.

Заключение

Исследование показало, что использование слов рунглиша, из компьютерных игр и не только, представляют собой сложный и многогранный феномен, который оказывает значительное влияние на современный язык и культуру. Мы видим, что такие термины проникают в повседневную речь, особенно среди молодежи, что подчеркивает тесную связь между игровой культурой и обществом. Основные причины появления таких слов включают отсутствие эквивалентных терминов в русском языке, стремление к экономии языковых средств, а также влияние технологий и глобализации. Кроме того, игровые термины становятся символами принадлежности к определенным социальным группам, что повышает их привлекательность и распространенность.

Тем не менее, существуют и негативные аспекты, такие как угроза чистоте языка и сложности в восприятии рунглиша среди старших поколений. Государство и образовательные учреждения играют важную роль в управлении этим процессом, стремясь сбалансировать инновации и сохранение национального языка.

В заключение можно сказать, что все задачи и цель работы выполнены, что моя гипотеза доказана, что употребление слов рунглиша- это мода, а не необходимость.

Список литературы

Электронные ресурсы

www.runglish1.narod.ru

<https://izbe.ru/book/349231-runglish-nina-naydenova/>

Сборники

Языковая политика и лингвистическая безопасность. Материалы второго международного научно-образовательного форума. 2018. С. 133-141.

АКТУАЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ ЛИНГВИСТИКИ В СОВРЕМЕННОМ ПРОФЕССИОНАЛЬНО-КОММУНИКАТИВНОМ ПРОСТРАНСТВЕ. материалы V межвузовской молодежной научно-практической конференции. 2016. С. 89-92.

Молодежь и научно-технический прогресс в современном мире. Сборник материалов XII-й Всероссийской научно-практической конференции студентов, аспирантов и молодых ученых. Москва, 2023. С. 209-212.

Книги

Ачилова Е. Л. «Гибридные глагольные образования в языке геймеров»//Дни науки КФУ им. В. И. Вернадского. Сборник тезисов участников IV научно-практической конференции профессорско-преподавательского состава, аспирантов, студентов и молодых ученых.2018г

Гилязов, Ф.А. (2008). "Функционирование заимствованных слов в русском языке". Русский язык и литература, № 12(35), 19-24.

Жлуковский, А.Б. (2007). "Влияние заимствованных слов на развитие русского языка". Русский язык и литература, № 13(36), 25-30.

Зияитдинов А. М. Сленг геймеров// Актуальные вопросы филологической Науки XXI века. Ч. 1. Екатеринбург: УрФУ, 2013. С. 77–82.

Н. . Runglish / Н. . Найденова .— Санкт-Петербург : СПбКО, 2010 .— 95 с.
— ISBN 978-5-903983-21-6 .— URL: <https://rucont.ru/efd/189836> (дата обращения: 28.02.2025)

Мини - словарь
(слова рунглиша)

Название	Обозначение
1. Абилка / абилити / ability	1. Навык, заклинание или способность персонажа.
2. Арм / армор / armor	2. Доспехи, броня.
3. Баф / Buff / баффинг	3. временное улучшение
4. Босс	4. особо сильный монстр
5. Гайд	5. Руководство
6. Го	6. идти, двигаться
7. Гринд / Grind	7. наиболее задротский вид фарма
8. Данж / Dungeon	8. отдельная локация
9. Донатить	9. вливать в игру деньги
10. Имба	10. Некое запредельное оружие
11. Каст / Cast	11. Наложение заклинания
12. Краб	12. Криворукий игрок
13. Лут / Lut	13. Тоже самое, что и дроп
14. Нерф	14. Ухудшение чего-либо
15. Пати	15. Группа персонажей
16. Пуш / push	16. Атаковать, толкать
17. Сет	17. Одежда, доспехи
18. Фидер	18. Руина в команде
19. Руинить	19. Делать то, что не надо
20. Читер / читор	20. Нечестный игрок
21. Трейд	21. Обмен, бартер
22. Фикс	22. Исправление чего-либо
23. Лайкать	23. Понравится что-либо
24. На изи	24. Легко
25. Юзать	25. Использовать
26. Пофиксить	26. Исправить