

ЛІНГВІСТИЧНИЙ ТА СОЦІОЛІНГВІСТИЧНИЙ ОГЛЯД СЛЕНГУ CYBERPUNK 2077

Чирвоний Олександр Сергійович,

к.філол.н., доцент,
доцент кафедри германської філології,
Київський столичний університет імені Бориса Грінченка,

1. Вступ

Cyberpunk 2077, популярна відеогра, події якої відбуваються в антиутопічному майбутньому, є унікальним полем для дослідження завдяки широкому використанню вигаданих неологізмів та сленгу. Ця стаття має на меті проаналізувати сленгову лексику гри з лінгвістичної та соціолінгвістичної перспектив, досліджуючи, як цей штучний вокабуляр відображає основні теми гри та її світобудову.

2. Методологія

Дослідження розглядає широкий (більше 300) список сленгових термінів, що використовуються в Cyberpunk 2077, категоризуючи їх на основі лінгвістичних особливостей та аналізуючи їх соціолінгвістичні наслідки.

3. Лінгвістичний аналіз

3.1 Словотворчі процеси

Сленг Cyberpunk 2077 демонструє багате різноманіття процесів словотворення, показуючи креативні лінгвістичні механізми, використані при створенні цього футуристичного словника. Ці процеси не тільки створюють нові слова, але й відображають культурні та технологічні зміни у світі гри.

1. Словоскладання: цей процес поєднує два або більше існуючих слів для створення нового лексичного елемента. В Cyberpunk 2077 композиція часто поєднує технологічні концепції з повсякденними термінами, відображаючи всеосяжний вплив технологій у суспільстві:

- braindance (brain + dance): цифровий запис досвіду людини, включаючи сенсорні дані та емоції;
- screamsheet (scream + sheet): сенсаційна газета, «жовта преса», таблоїд;
- datashard (data + shard): невеликий носій інформації, який можна вставити безпосередньо в нейронний порт користувача для миттєвого доступу до даних;
- cyberdeck (cyber + deck): спеціалізований пристрій для зламу комп'ютерів чи імплантатів, що поєднує кібер-префікс із “deck”, можливо, похідне від “tape deck” або “deck of cards”.

2. Телескопія: процес словотворення, при якому нове слово утворюється шляхом об'єднання частин двох (або більше) інших слів:

- rimbo (Rambo + bimbo): озброєна сексуальна дівчина;
- vidiot (video + idiot): людина, залежна від відеоігор або віртуальної реальності.

3. Скорочення: цей процес скорочує слово без зміни його значення. У сленгу гри скорочення часто відображає швидкоплинну природу спілкування в майбутньому суспільстві і тому використовується надзвичайно часто: “corp” (corporation), “tech” (technology), “detes” (details), “biz” (business), “chipped” (microchipped), “eddie” (eurodollars, валюта гри). Це збігається з даними інших дослідників, які зазначають, що «скорочення та словоскладання є найхарактернішим «кіберпанковим» процесом словотворення, як за частотою використання стратегії словотворення, так і за частотою використання отриманих неологізмів» [1, 124].

4. Акроніми та аббревіатури: ці процеси створюють нові слова з початкових літер фраз. У Cyberpunk 2077 вони часто представляють складні технологічні концепції або організації: AV (Aerodyne Vehicle): літаючий автомобіль, BD (braindance): запис досвіду і відчуттів людини, ICE (Intrusion Countermeasures Electronics): програми безпеки в кіберпросторі.

5. Конверсія: цей процес змінює частину мови слова без зміни його форми. У гри це часто включає перетворення іменників у дієслова:

- cybered-up (від “to cyber up”): такий, що має кібернетичні вдосконалення;
- chromed: імплантований кібер-обладнанням (використовуючи “chrome” як корінь).

Ці процеси словотворення у сленгу Cyberpunk 2077 показують, як мова може розвиватися у високотехнологічному майбутньому суспільстві і відображають теми гри про інтеграцію технологій, домінування корпорацій та змішування культур. Переважання технічних термінів у цих процесах підкреслює центральну роль технологій у формуванні як світу гри, так і її мови.

3.2 Семантичні зрушення

Семантичні зрушення, або зміни значень існуючих слів, відіграють важливу роль у формуванні сленгової лексики Cyberpunk 2077. Ці зрушення відображають суспільні та технологічні зміни у світі гри, адаптуючи існуючу мову до нових концепцій та подій. Аналіз виявляє кілька типів семантичних зрушень:

1. Метафоричні розширення: Це найпоширеніший тип семантичного зрушення в сленгу гри, де слова набувають нових значень на основі сприйманих подібностей з їхнім початковим значенням:

- chrome: Первинно означало блискучий метал, але зараз означає кібернетичні вдосконалення. Ця метафора, ймовірно, виникла з металевої природи багатьох імплантів:

*“Lizzy Wizzy: Your body can be **chrome**... But the heart never changes. It wants what it wants.”*

- ICE (Intrusion Countermeasures Electronics): Метафора може бути пов’язана з «слизькою» або «холодною» природою цих захисних програм.

- to ghost: Використовується для позначення швидкого зникнення або відходу, розширюючи ідею невидимості привида.

- edge: Позначає межі суспільства, де відбуваються незаконні або напівзаконні дії, розширюючи буквально значення краю як кордону.

2. Метонімія: Це включає використання одного слова для позначення чогось тісно пов'язаного з ним:

- *meat* або *meatspace*: Позначає фізичне тіло або фізичний світ, використовуючи частину (плоть) для позначення цілого;

- *badge*: Позначає офіцера поліції або співробітників служби безпеки, використовуючи символ їх повноважень (значок), щоб представити всю особу або професію;

- *iron*: Позначає зброю, використовуючи матеріал, з якого зазвичай виготовляють вогнепальну зброю, для позначення всього об'єкта.

3. Узагальнення: Це включає розширення значення слова:

- *input/output*: Первинно комп'ютерні терміни, тепер використовуються для позначення хлопця/дівчини або випадкового коханця, перенісши ідею введення/виведення даних на особисті відносини:

Judy Alvarez: Hey V, I know what you're thinking; why is my crazy output leaving me a message on the machine when I'm making breakfast? Well, you know me - I get mushy when it comes to sharing feelings...

- *spike*: Від конкретного акту введення наркотиків узагальнюється до будь-якої форми вживання наркотиків.

4. Спеціалізація: Це включає звуження значення слова:

- *runner*: Спеціалізується від загального терміну для когось, хто бігає, до конкретного значення *netrunner* — той, хто навігає кіберпростором.

- *deck*: Спеціалізується від загального терміну для платформи або колекції до конкретного значення *cyberdeck* — пристрій для доступу до Мережі.

5. Амеліорація: Це включає набуття словом більш позитивного відтінку:

- *chipped*: Хоча імплантація технології може здаватися інвазивною, в контексті гри бути “*chipped*” часто вважається поліпшенням або вдосконаленням.

6. Пеййорація: Це включає набуття словом більш негативного відтінку:

- *meat*: Коли використовується для позначення фізичного тіла, часто має зневажливий тон, натякаючи на недосконалість органічної форми порівняно з кібернетичними вдосконаленнями:

Johnny Silverhand: Swap meat for chrome, live a BD fantasy, whatever, but at the end of it all, it's the code you live by that defines who you are.

Семантичні зрушення в сленгу *Cyberpunk 2077* демонструють, як мова адаптується до нових суспільних і технологічних парадигм. Переважання метафоричних розширень, пов'язаних з технологіями, відображає центральну тему гри про інтеграцію людини і комп'ютера, в той час, як метонімія та узагальнення чи спеціалізація показують, як мова економить ресурси, переосмислюючи знайомі терміни для опису нових концепцій.

3.3 Запозичення

Запозичення відіграють важливу роль у формуванні мовного ландшафту *Cyberpunk 2077*. Ці запозичені терміни відображають мультикультурне середовище гри та надають уявлення про глобальні впливи, що формують її футуристичне суспільство. Аналіз виявляє запозичення з різних мов, кожне з яких вносить свій вклад у багатство сленгу гри:

1. Японські запозичення особливо поширені, відображаючи сильний вплив японської культури та технологій у кіберпанковому жанрі:

- giri: Обов'язок або зобов'язання. У грі часто використовується для позначення боргу честі, особливо в кримінальних або корпоративних контекстах;

- gaijin: Чужинець або іноземець. Часто використовується з дещо зневажливим відтінком;

- samurai: первинно термін позначав японських воїнів, але у грі він використовується для іменування убивць або найманців, відображаючи культурне змішування традиційних японських концепцій з корпоративною культурою.

- ninjutsu: Майстерність у приховуванні, використовується в грі для позначення прихованих операцій або безшумних ліквідацій.

2. Російські запозичення додають грі жорсткості та відображають вплив радянської культури у світі гри (адже у світі Cyberpunk 2077 СРСР ще існує):

- svoluch (сволочь): Покидьок або негідник. Використовується як загальна образа в грі;

- organizatsiya (организация + -ская): Змішання російської та англійської мови для позначення російської мафії, поєднуючи "organization" з російським прикметниковим суфіксом;

3. Іспанські запозичення відображають значний латиноамериканський вплив у Найт-Сіті, головному місці дії гри:

- gato: Буквально означає «кіт», в грі використовується для позначення спритної або крутої людини.

- boga: Від іспанського vogue, використовується для опису чогось модного або популярного.

4. Німецькі, угорські, корейські запозичення. Хоча і менш поширені, вони також з'являються в сленгу гри:

- gewalt: насильство. Використовується в контекстах, пов'язаних з екстремальною силою або жорстокістю.

- draga: дорогий. Зустрічається в описах предметів чи послуг.

- uopo: мерзотник або негідник.

Ці запозичення виконують кілька лінгвістичних і наративних функцій у Cyberpunk 2077, відображаючи не лише мовні зміни, але й зміни в культурному впливі. Сильна присутність японських термінів, наприклад, вказує на світ, де японський культурний і технологічний вплив значно виріс. Також ці запозичення часто піддаються семантичним змінам або звуженню у своєму новому контексті. Наприклад, "samurai" набуває нового специфічного значення в корпоративному світі гри, зберігаючи при цьому конотації свого початкового значення.

Як бачимо, Cyberpunk 2077 створює багатопланове лінгвістичне середовище, яке покращує світобудову гри та сприяє її темам глобалізації, культурного змішування та еволюції суспільства в високотехнологічному майбутньому.

4. Соціолінгвістичний аналіз

Сленгова лексика Cyberpunk 2077 не тільки виконує лінгвістичні функції, але й відіграє важливу роль у побудові та відображенні соціальної динаміки

вигаданого світу гри. Цей соціолінгвістичний аналіз розглядає, як використання мови в грі висвітлює соціальні структури, динаміку влади, культурні цінності та ідеологічні рамки в межах антиутопічного майбутнього.

4.1 Відображення соціальної структури

Сленгова лексика в *Cyberpunk 2077* надає влучні спостереження соціальної ієрархії та динаміки влади в світі гри:

1. Корпоративна культура:

Поширеність корпоративного жаргону (“to flatline” для позначення вбивства, “to close a contract” для позначення вбивства на замовлення) в загальному сленгу натякає на всепроникаючий вплив корпоративної культури. Термін “wage-slave” відображає гнітючу природу корпоративної зайнятості. Терміни “corpo”, “suit” та “exes” підкреслюють домінування корпорацій у суспільстві гри:

Johnny Silverhand: Sabotage a corpo power station, jump a corpo transport, kidnap a corpo suit...

V: This a plug for the word corpo or do you have a point?

2. Вулична культура:

Слова “edgerunner”, “street kid” та “ganger” представляють маргіналізовані групи та тих, хто діє поза формальними структурами. Багатство сленгу, пов’язаного з незаконною діяльністю (наприклад, “ripperdoc” для позначення хірурга, що займається нелегальними операціями, чи “iron” для позначення зброї), вказує на значущість підпільних економік.

3. Класові відмінності:

Терміни на кшталт “proles” для нижчих класів та “corpos” та “exes” для верхніх класів відображають різку соціальну стратифікацію. Сленгові терміни часто мають класові конотації: “chrome” (висококласне кібернетичне обладнання) проти “gomi” (сміття).

4. Субкультури:

- Різні субкультури представлені через специфічний сленг: “rockerboys” (бунтарі-музиканти), “netrunners” (хакери), “nomads” (мешканці приміських пусток).

4.2 Вплив технологій

Всеосяжний вплив технологій на суспільство яскраво відображений у сленгу. Терміни “chrome”, “cybered-up”, “borg” та “metalhead” відображають поширеність і соціальну значущість кібернетичних вдосконалень. Позитивні конотації цих термінів (наприклад, “preem”, що означає відмінний, похідне від “premium”) натякають на суспільну валоризацію технологічної аугментації. Слова “braindance”, “netrun” та “rogue AI” підкреслюють важливість цифрових досвідів і штучного інтелекту. Термін “meatspace” для позначення фізичної реальності натякає на суспільний зсув у бік цінування віртуальних просторів. Терміни “wirehead” (людина залежна від прямої нейронної стимуляції) та “techie” відображають різні ступені технологічної інтеграції та залежності.

4.3 Мультикультурні впливи

Різноманітні лінгвістичні запозичення відображають мультикультурне суспільство гри, адже, як зазначають дослідники, «неангломовні культури мають

значну присутність у Найт-Сіті» [2, 53]. Поєднання запозичень з різних мов (японської, російської, іспанської тощо) натякає на високоглобалізоване майбутнє. Термін “gaijin”, що використовується широко, а не тільки для неяпонців, відображає розмивання традиційних культурних меж. Поширеність японських запозичень може вказувати на значний японський культурний та економічний вплив у цьому майбутньому. Використання російських термінів у кримінальних контекстах може натякати на помітну роль радянської організованої злочинності.

Повсюдне використання терміну “choom” чи “choomba” є яскравим прикладом мультикультурного впливу на мову майбутнього. Цей термін, що у світі гри походить з нео-афро-американського сленгу, але широко використовується персонажами різного етнічного походження, демонструє, як у майбутньому суспільстві мовні елементи можуть долати культурні кордони. “Choom” став універсальним терміном для позначення друга чи близької людини, що свідчить про певну уніфікацію мови в мультикультурному середовищі гри. Це також може вказувати на значний вплив афро-американської культури на формування загального сленгу в світі Cyberpunk 2077:

*Johnny Silverhand: Kinda tough deciding which of your friends get to die, isn't it? Good news is you got this one **choom** who's already dead. And he'd be honored to join you on a wild, suicide run.*

4.4 Гендер та сексуальність

Терміни “edgerunner” та “netrunner” є гендерно-нейтральними, натякаючи на відхід від гендерних професійних термінів. Терміни “joytoy” для позначення секс-працівників, а також “output” та “input” для позначення партнерів відображають комодифікацію відносин та сексуальних послуг.

4.5 Насильство та смертність

Такі терміни, як “to flatline” (вбити чи померти), “to zero” (ліквідувати) та “huscle” (найманий головоріз) нормалізують насильство через мову. Множинність сленгових термінів для позначення вбивства (наприклад, “smoke”, “waste”, “gank”) натякає на суспільство, де смерть є повсякденною річчю.

4.6 Вживання наркотиків

Слова “black lace”, “glitter”, “synthcoke” та “dorph” вказують на різноманітний та розвинений ринок наркотиків. Термін “chippin’ in” (вживання наркотичних речовин або вживляння кібернетичного обладнання) розмивають межу між рекреаційними наркотиками та технологічним вдосконаленням.

5. Висновки

Сленгова лексика Cyberpunk 2077 демонструє складні взаємозв’язки між мовою, суспільством та технологіями у вигаданому майбутньому світі. Через лінгвістичний та соціолінгвістичний аналіз ми виявили, як ця штучно створена мова виконує численні функції в наративі та світобудові гри:

1. Лінгвістичні інновації. Сленг демонструє різноманітні процеси словотворення, семантичні зрушення та запозичення, ілюструючи, як мова може розвиватися у відповідь на технологічні та соціальні зміни. Ці лінгвістичні

інновації не тільки створюють відчуття футуристичної автентичності, але й відображають реальні процеси мовних змін.

2. Соціальне відображення. Лексика відображає складні соціальні структури, динаміку влади та культурні цінності гри. Від корпоративних ієрархій до вуличних субкультур, сленг надає уявлення про стратифіковану та конфліктну природу суспільства гри.

3. Інтеграція технологій. Поширеність технічних термінів та семантичні зрушення існуючих слів для врахування нових технологій підкреслюють центральну тему гри про інтеграцію людини та технологій, всепроникаючий вплив технологій на кожен аспект життя в цій реальності.

4. Культурне змішування. Різноманітні лінгвістичні запозичення малюють картину глобалізованого майбутнього, де культурні та мовні межі розмилися, відображаючи сучасні тенденції зростаючої глобальної взаємопов'язаності.

5. Автентичність. Створюючи багатий та послідовний лінгвістичний ландшафт, сленг підвищує рівень занурення гравця та сприяє автентичності світу гри. Він слугує постійним нагадуванням про присутність гравця в іншому часі та культурі.

Цей аналіз демонструє, що створення сленгу в *Cyberpunk 2077* виходить далеко за межі простої лінгвістичної новизни. Це ретельно створена система, яка підсилює теми гри, підтримує її наратив та поглиблює світобудову. Сленг виступає як лінгвістичний мікрокосм величезного світу гри, охоплюючи його складнощі, протиріччя та конфлікти.

Це дослідження також підкреслює потенціал вигаданих мов у цифрових медіа як предмет лінгвістичного та соціолінгвістичного дослідження. Сленг *Cyberpunk 2077* надає унікальну можливість спостерігати гіпотетичні мовні зміни в контрольованому середовищі, пропонуючи інсайти, які можуть бути застосовані для розуміння реальної мовної еволюції, особливо в умовах швидких технологічних і соціальних змін.

Список літератури

1. Garley, M., & Slade, B. (2016). Virtual meatspace: Word formation and deformation in cyberpunk discussions. City University of New York (CUNY). Academic Works Publications and Research, York College, 123-148.

2. Pedrycz, R. (2022). The contribution of linguistic landscape to the construction of a dystopian world in the video game *Cyberpunk 2077*. *LaMiCuS*, 6, 41-58.

3. Streetslang. *Cyberpunk Wiki*. Retrieved from <https://cyberpunk.fandom.com/wiki/Streetslang>

4. *Cyberpunk 2077* Quotes. *IMDb*. Retrieved from <https://www.imdb.com/title/tt3810192/quotes/?item=qt6421719>