**Философия *прокачки скиллов*, или как лексика геймеров входит в жизнь**

Горбик Мария Владимировна

Студентка Православного Свято-Тихоновского гуманитарного университета, Москва, Россия

Благодаря развитию технологий в современном киберпространстве существуют различные виртуальные, фантастические миры, которые глубоко укоренились в человеческом обществе [Петлин: 121]. Неподдельный интерес к киберпространству обнаруживается у лингвистов. Особое внимание уделяется геймерскому жаргону и тем неологизмам, которые существуют внутри него: так, это англицизмы *бан*, *читер* и, в частности, *скилл / скил,* который и рассматривается в данной работе.

*Скилл* представляет собой заимствование английского слова *skill* – ‘мастерство, полезный навык’ [Oxford Russian Mini Dictionary: 641]. В современном русском языке это слово имеет примерно то же значение: ‘навык, в том числе игровой (то есть навык игрока или персонажа, которого использует игрок); уровень мастерства’ и соотносится в первую очередь с синонимами *умение, навык, мастерство, способность, знание,* редко *черты характера*:

(1) *По свежим впечатлениям хочется тоже чего-то шить, благо я поняла, что не так уж все у меня с этим* ***скиллом*** *страшно =))* [ГИКРЯ, 2005]

При этом *скилл*, в отличие от синонимов, во-первых, не используется для характеристики глубинных свойств человека (ср. *умение любить*), которые по большей части оцениваются как врожденные. Во-вторых, это слово достаточно узко, конкретно и более специфично, чем, например, *мастерство* (ср. *актерский скилл* отсылает почти исключительно к приобретенным качествам по сравнению с *актерское мастерство*). Кроме того, *скилл*, в отличие от *способности*,могут иметь только живые существа, в основном лица или персонажи, которые в определенной степени осмысляются как живые (ср. *покупательская способность* в значении качества неодушевленного объекта). Интересно также, что *скилл* не используется с инфинитивом в функции определения, при том, что, например, для *умения* такое употребление очень популярно (см. пример выше).

Слово *скилл,* по данным ГИКРЯ, впервые появляется в русском языке в 2001 г., и, что интересно, первый пример из этого корпуса (он же – самый ранний из всех найденных нами примеров из всех корпусов, в том числе НКРЯ и «естественного корпуса» Яндекс) отсылает нас именно к обыденному, внеигровому употреблению:

(2) *на контакт люди идут неохотно,* ***скилл*** *общения не прокачан, в этом все дело* [ГИКРЯ, 2001]

 В 2002 г. появляется и геймерское использование (при том, что, вероятно, в действительности оно существовало и раньше, однако на данный момент точно установить это невозможно):

(3) *в результате чего мы все получили уровни и подняли* ***скилы****…* [ГИКРЯ 2002]

Пик популярности этого слова, согласно ГИКРЯ, приходится на 2014-2016 гг., при том что в 2017 г. частотность его употребления резко падает (почти в 3 раза, 644 употребления в 2017 г. по сравнению с 1927 употреблениями в 2016 г. по данным ГИКРЯ (объединенные данные для *скилл* и *скил* в сегментах Живой Журнал 2001-2020 (v3) и ВКонтакте (v3)). Отметим здесь же, что большей популярностью пользуется орфографический вариант *скилл,* который встречается в 2,7 раза чаще, чем *скил* (38414 к 14149), при том что информационно-справочный портал Грамота.ру рекомендует именно последний вариант[Грамота.ру]*.* Существуют также варианты *скиллс / скилс* и *скиллсы* / *скилсы,* причем *скиллс* / *скилс,* несмотря на форму английского слова, вне словосочетания *софт / хард скилс* отсылает к единственному числу (*лучший скилс* [ГИКРЯ 2008]), а *скиллсы* / *скилсы*, соответственно, ко множественному (*свои скилсы* [ГИКРЯ 2016]).

Интересно, что для *скилл* в целом характерно разделение по употреблению в ед. и мн.ч.: *скилл –* это и навык / умение, и уровень мастерства, а *скиллы* – умения / навыки, но не мастерство, что естественно, если учесть, что мастерство все же singularia tantum. То же характерно для геймерской среды, где *скилл* – уровень мастерства игрока / навык персонажа, а *скиллы* – только навыки персонажа.

*Скилл / скил* сочетается с разными глаголами. *Скилл* можно *прокачать, накачать, поднять, применить, повысить, восстановить, получить, заработать, переделать, продвинуть, владеть, потерять* и т.п*.* В ГИКРЯ сочетаемость со словом *прокачать* достаточно популярна – встречается для 10% (91 раз из 996) примеров *скилла* и для 13% (911 раз из 7115) примеров *скила*)*.*

Возможно, популярность *скилл* (в том числе во внеигровом контексте), помимо таких очевидных характеристик, как краткость и характер «модного» слова, отчасти обусловлена стремлением избежать выражения, которое в повседневной речи похоже на канцеляризм (ср. *развить навыки*), а отчасти – практически универсальной сочетаемостью лексемы и возможностью замены этим словом сразу ряда синонимов. Ср. для словосочетаний *повышать уровень мастерства, развивать умения, приобретать и совершенствовать навыки* необходимо каждый раз подбирать конкретный глагол; нельзя *развить мастерство* или *поднять навыки*. Для *скилла* же не надо, во-первых, искать точный синоним из указанных выше, а во-вторых, подбирать сочетаемость слова. Возможно также, что *скилл* менее связан с личностью говорящего: сказать *у меня этот скилл плохо прокачан* [Из устной речи]менее самокритично, чем *я этого не умею:* во-первых, внимание не акцентируется на «я», а во-вторых, *плохо прокачан* не подразумевает полного отсутствия навыка, скорее недостаточную его проработку.

Вероятно, именно поэтому слово так быстро вошло в обыденное употребление: при том, что оно не заполняет смысловую лакуну, оно покрывает собой целый ряд других понятий, а его более свободная сочетаемость вкупе с неформальным характером и меньшей связью с личностью человека делают его практически универсальным заменителем для других слов с подобной семантикой.

Литература:

1. ГИКРЯ: <http://www.webcorpora.ru/>
2. Грамота.ру: <https://gramota.ru/>
3. НКРЯ: <https://ruscorpora.ru/>
4. Петлин М.А. Постмодерная культура – киберкультура // Омский научный вестник. 2013. № 5. С. 121–124.
5. Oxford Russian Mini Dictionary. Oxford, 2007.