

На правах рукописи

ГОРНОСТАЕВ Семён Владимирович

**ЯЗЫКОВАЯ АДАПТАЦИЯ ЗАИМСТВОВАНИЙ
СФЕРЫ ИНДУСТРИИ ИНТЕРАКТИВНЫХ
РАЗВЛЕЧЕНИЙ**

Специальность 10.02.01 – русский язык



А В Т О Р Е Ф Е Р А Т

диссертации на соискание ученой степени
кандидата филологических наук

Волгоград – 2018

Работа выполнена в федеральном государственном бюджетном образовательном учреждении высшего образования «Волгоградский государственный социально-педагогический университет».

Научный руководитель – *Шацкая Марина Фёдоровна*, доктор филологических наук, доцент.

Официальные оппоненты: *Мякишева Ольга Викторовна*, доктор филологических наук, доцент (Институт филологии и журналистики ФГБОУ ВО «Саратовский национальный исследовательский государственный университет имени Н.Г. Чернышевского»), профессор кафедры русского языка, речевой коммуникации и русского как иностранного);

Черницына Татьяна Владимировна, кандидат филологических наук, доцент (ФГБОУ ВО «Волгоградский государственный технический университет»), доцент кафедры русского языка факультета подготовки иностранных специалистов).

Ведущая организация – ОЧУ ВО «Православный Свято-Тихоновский гуманитарный университет».

Защита диссертации состоится 6 июня 2018 г. в 15.00 час. на заседании диссертационного совета Д 212.027.03 в Волгоградском государственном социально-педагогическом университете по адресу: 400066, г. Волгоград, пр. им. В.И. Ленина, 27.

С диссертацией можно ознакомиться в научной библиотеке и на сайте Волгоградского государственного социально-педагогического университета: <http://www.vgpu.org>.

Автореферат разослан 25 апреля 2018 г.

Ученый секретарь
диссертационного совета
доктор филологических наук,
доцент



К.И. Декатова

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

Игровая индустрия, или индустрия интерактивных развлечений, – один из секторов экономики, который связан с разработкой, продвижением (рекламой) и продажей компьютерных игр и видеоигр. Ученые гуманитарной отрасли знаний проявляют интерес к изучению компьютерных игр. Филологический взгляд на эту сферу представлен в работах зарубежных лингвистов – Э. Аарсета, рассматривающего текст компьютерной игры как гипертекст, Дж. Джуула и Дж. Мюррея, описывающих нарратив компьютерной игры. В российской науке мир геймеров освещается с точки зрения психологии (Н.С. Полутина, Н.В. Богачева, Н.В. Омельченко, М.В. Тендряков и др.), культурологии, искусствоведения и лингвокультурологии (А.И. Денисова, О.С. Потапова, И.И. Югай, В.И. Карасик и др.), философии (И.Е. Гутман, Е.О. Самойлова, А.В. Вишневский, Н.В. Добычина и др.), социологии и фольклористики (Т.А. Золотова, Н.И. Ефимова). Кроме того, в русистике исследуются тексты компьютерных игр, их художественные средства, производится их стилистический анализ (Н.И. Ефимова, Н.И. Моржанаев, С.В. Борисова и др.), в то время как сам язык компьютерных игр анализируется лишь косвенно, как часть компьютерной сферы (Н.В. Кузнецова, Е.Н. Вахромова, Н.И. Мелконян, Е.С. Литвинова и др.). Настоящая диссертационная работа посвящена анализу языка игровой индустрии, особенностей номинирования определенных понятий и их классифицированию, а также разностороннему лингвистическому описанию, которое включает все стороны презентации путей адаптации иноязычных номинаций – от лексико-семантической до синтаксической, поскольку число заимствований, проникающих в сферу интерактивных развлечений и составляющих активный запас всех геймеров, стремительно растет. Эти заимствования становятся фактами современного языка, но не имеют достаточного уровня лингвистической презентации. Все номинации сферы игровой индустрии систематизированы с учетом их парадигматических и синтагматических свойств, а также рассмотрены названные выше языковые единицы с точки зрения «полезности», необходимости их употребления (вопрос культуры речи современного русского языка). Все сказанное выше определяет **актуальность** данного исследования.

Объектом диссертационной работы является подязык сферы индустрии интерактивных развлечений – одной из новейших подсистем современного русского языка.

Предмет – лексико-семантические, деривационные, морфологические и синтаксические характеристики субстантивных однословных и составных (с главным словом именем существительным) заимствованных номинаций, функционирующих в названной выше сфере.

Цель исследования заключается в комплексном анализе номинаций сферы индустрии интерактивных развлечений, их систематизации и выявлении специфики их лингвальной адаптации в современном русском языке.

Цель предполагает решение следующих **задач**:

1) сравнить объем понятий *заимствование, калька, вкрапление, экзотизм, варваризм, интернационализм*, констатируя наличие либо отсутствие названных типов иноязычного вхождения в подъязыке индустрии интерактивных развлечений и определив количественный состав различных типов иноязычных номинаций;

2) выявить количество лексико-семантических групп, состав каждой из них, а также определить семантический объем всех номинаций и их квалификацию в зависимости от типа иноязычного влияния;

3) описать парадигматику однословных и составных номинаций, включающую внутрисловные и межсловные отношения, обозначить пути адаптации каждого наименования;

4) проанализировать деривационный потенциал номинаций в исследуемой тематической группе и их стилистическую маркированность, представив основные типы словообразовательных гнезд, а также виды деривационных средств и способов образования, использованных при производстве новых лексем;

5) охарактеризовать морфологические и синтаксические черты номинаций с учетом влияния специфики языка-реципиента на их адаптацию.

Гипотеза исследования: иноязычные номинации сферы интерактивных развлечений активно осваиваются прежде всего на лексическом уровне языка, вступая в те или иные виды парадигматических отношений и получая определенную стилистическую характеристику; далее процесс освоения продолжается в сфере грамматики – происходит стабилизация морфологической категоризации наименований и расширение их деривационного потенциала.

Материалом исследования послужила авторская картотека, состоящая из анализируемых единиц, которые были извлечены из текстов специализированных изданий и разговорной речи, зафиксированной на различных сайтах геймеров.

Источниками исследования стали статьи, взятые из журналов «Игромания», «Страна игр», «Навигатор игрового мира» за 2010–2017 гг., и интернет-источники. Картотека составляет 461 единицу.

Методы и приемы исследования. В качестве основного в работе использован описательный метод, состоящий в установлении языковых фактов и явлений для их последующего исследования и включающий приемы наблюдения, внешней (например, деление на тематические и лексико-семантические группы) и внутренней (парадигматические и оппозитивные приемы) интерпретации. Из частнометодических мы применяли также контекстуальный анализ (выявление смысловых приращений лексем в особом контекстуальном окружении и происходящих при этом семантико-синтаксических трансформаций), сопоставительный метод (сопоставление нескольких явлений по определенным критериям), семантико-стилистический анализ (ориентированный на «адекватность выражения оттенков смысла» (М.Н. Кожина)), словообразовательный анализ (при исследовании словообразовательных структур), компонентный анализ (значение слова делится на составляющие компоненты или семантические множители). Кроме того, был использован прием количественных подсчетов.

Методологической основой данного исследования послужили научные концепции в рамках следующих направлений:

1) общей лексикологии (О.С. Ахманова, Л.М. Баш, М.А. Брейтер, Н.С. Валгина, А.Д. Васильев, Н.А. Вастьянова, О.А. Войцева, Э.Ф. Володарская, А.И. Дьяков, Е.А. Земская, Л.П. Крысин, Э.В. Кузнецова, О.В. Ломакина, И.Г. Морозова, Е.В. Маринова, А.Ю. Романов, Н.М. Шанский, G. Chirsheva, J.M. FULLER, M. Haspelmath, U. Tadmor, J. Sakel и др.);

2) семантики и прагматики (И.М. Кобозева, Г.В. Колшанский, Л.П. Крысин, Е.С. Кубрякова, О.В. Мякшева, Г.Е. Шилова и др.);

3) терминоведения (Т.С. Борщевская, А.С. Герд, С.В. Гринев, Л.А. Капанадзе, В.М. Лейчик, В.А. Татарinov и др.);

4) лингвосociологии и лингвокультурологии (О.Э. Бондарец, И.В. Дьяконова, Т.М. Ефименко, В.И. Карасик, Е.В. Урысон);

5) грамматики и дериватологии (Н.С. Валгина, Г.О. Винокур, Э.В. Китанина, Г.В. Колшанский, Е.С. Кубрякова, И.С. Улуханов и др.).

Научная новизна исследования заключается в том, что в нем впервые проанализированы и классифицированы номинации индустрии интерактивных развлечений, поэтому для раскрытия их значений мы прибегали к помощи словарей английского языка; дана дефиниция терми-

на жанр компьютерной игры; уточнены некоторые функции номинаций компьютерных игр, в частности прагматическая; установлено наличие тех или иных видов парадигматических отношений либо их отсутствие (ложная синонимия, ложная антонимия) среди наименований, относящихся к компьютерным играм и видеоиграм; выявлены основные типы словообразовательных гнезд, включающие описание различных способов и семантического характера образования дериватов.

Теоретическая значимость исследования предопределена развитием сферы интерактивных развлечений в России и заключается в том, что данная диссертация вносит вклад в дальнейшую разработку актуальных в современной лингвистике проблем, связанных с лексикологией (расширяется и углубляется представление о развитии словарного состава языка на современном этапе; о формировании одной из частных терминологий, относящихся к сфере массовой культуры; о путях заимствования слов и тех изменениях в квалификации слов, которые этот процесс сопровождают), дериватологией (презентуются основные пути образования неолексем сферы игровой индустрии и деривационная специфика основных словообразовательных гнезд), грамматикой (определяются особенности влияния синтетического флективного языка на изменения морфологической и синтаксической квалификации номинаций, пришедших из языка аналитического строя), стилистикой (поднимаются вопросы уместности употребления тех или иных наименований в разных стилях речи), теорией номинации (устанавливаются семантическая характеристика дериватов и трансформации семантической структуры слов сферы интерактивных развлечений, возникшие в ходе процесса заимствования).

Практическая значимость диссертации заключается в возможности использования материалов нашей работы при изучении вузовских курсов «Современный русский язык» (разделы «Лексикология», «Словообразование», «Синтаксис»), «Русский язык и культура речи», «Стилистика», «Риторика», а также в лексикографической практике для составления специальных и терминологических словарей, словарей иностранных слов; для подготовки филологов и журналистов.

Положения, выносимые на защиту:

1. Появление номинаций в сфере индустрии интерактивных развлечений отражает, прежде всего, процесс интерференции, при котором в результате контакта языков в языке-реципиенте появляется большое количество различных типов заимствований. Среди последних отдельные виды (в частности, вкрапления) свидетельствуют о неполном освоении лексем языком-реципиентом. Языком-донором в игровой индустрии является английский, поскольку сфера интерактивных развле-

чений представляет собой часть интернет-пространства – территории активной лингвальной американизации всех областей коммуникации.

2. Ведущим типом межсловных парадигматических отношений, свидетельствующим об активном процессе лексической адаптации, является распределение номинаций по лексико-семантическим группам. Далее градация по продуктивности данного вида отношений представлена следующим образом: внутрисловная парадигматика (развитие полисемии), межсловная парадигматика – синонимия, гипогиперонимия, антонимия, меронимия. Основной состав ЛСГ – термины, среди которых отмечаются две группы: 1) номинации, квалифицируемые как термины и в языке-источнике, и в языке-реципиенте; 2) наименования, меняющие статус терминоида в языке-доноре на статус термина в языке-реципиенте. Профессионализмы представлены в большинстве своем словами, имеющими достаточно короткий период употребления в языке компьютерных игр.

3. Среди стилистически маркированных номинаций доминируют те, которые возникли как результат словообразовательных процессов, чему способствует богатый деривационный потенциал русского языка, кроме них присутствуют слова, омонимичные узואльным лексемам. Деривационный потенциал заимствованных номинаций проявляется в образовании словообразовательных гнезд различных подтипов, в которых факт регулярности определенных способов деривации при появлении новых номинаций обусловлен потребностями быстрой коммуникации в ходе игрового процесса и активной экспликацией эмоций. Превалирование модификационных отношений в дериватах (по сравнению с мутационными) обусловлено тесной связью лексической и словообразовательной семантики на начальном этапе вхождения иноязычных номинаций в русский язык.

4. Влияние морфологической специфики языка-реципиента проявляется, во-первых, во вхождении большинства существительных в группу 1-го субстантивного склонения, во-вторых, в возникновении потребности в появлении склоняемых вариантов у существительных нулевого типа склонения. Некоторые лексемы, имеющие в языке-доноре синкретичный морфологический статус, получили в языке-реципиенте однозначную грамматическую квалификацию.

5. Составные номинации, функционирующие в сфере игровой индустрии, в большинстве своем построены на основе разных типов согласования и представляют собой двух-, трех- и четырехкомпонентные конструкты. Меньшим числом представлены управление и комбиниро-

ванные образования типа «управление + согласование». Количественный рост ЛСГ напрямую связан с их тематикой.

Оценка достоверности результатов исследования выявила следующее: применены адекватные методы и приемы исследования; объем анализируемого материала репрезентативен, поскольку включает достаточное количество периодических изданий и сайтов сети Интернет; полученные теоретические и практические выводы опираются на значительную теоретико-методологическую базу; основные выводы отражены в диссертации, научных статьях и материалах докладов, опубликованных в России и за рубежом.

Апробация и внедрение результатов исследования. Основные результаты работы обсуждались на заседаниях кафедры русского языка и методики его преподавания, аспирантских семинарах кафедры. Положения исследования докладывались в 2009–2017 гг. на международных, всероссийских и региональных конференциях в Болгарии (2015 г.), России (Волгоград, 2009–2017 гг., Москва, 2012 г.) и на Украине (Одесса, 2013 г.), среди которых:

– Международная научно-практическая конференция «XI Кирилло-Мефодиевские чтения» (Москва, Государственный институт русского языка им. А.С. Пушкина, 2012 г.);

– Международная конференция «Русский язык на евразийском пространстве: совместное достояние и новые вызовы» (Украина, Одесса, Одесский национальный университет им. И.И. Мечникова, 2013 г.);

– II Международная конференция «Сталинградская гвоздика» (Волгоград, 2014 г.);

– региональные конференции молодых исследователей Волгоградской области (2015–2016 гг.);

– конференции «Кирилло-Мефодиевские чтения» (Волгоград, 2014–2016 гг.);

– Трубачевская соборная встреча, посвященная памяти Олега Николаевича Трубачева (2015 г.);

– внутривузовская конференция «Славянские научные школы» (2017 г.).

Основные результаты исследования изложены в 9 публикациях общим объемом 5 п. л., из них 4 статьи (2 п. л.) – в изданиях, рекомендованных ВАК Министерства образования и науки РФ.

Структура работы. Диссертация состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы (239 наименований), перечня словарей и энциклопедий, списка источников, двух приложе-

ний, в которых представлен словник номинаций индустрии интерактивных развлечений, а также приведены данные о количественном соотношении всех видов заимствованных наименований сферы интерактивных развлечений.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Во **введении** обоснована актуальность, определены объект, предмет, цель и задачи исследования, даны характеристики анализируемого материала, теоретических основ, методов исследования, раскрыты его научная новизна, теоретическая и практическая значимость, заявлена гипотеза, сформулированы положения, выносимые на защиту, приведены сведения о способах и формах апробации результатов исследования.

В **первой главе «Лексико-семантическая адаптация номинаций сферы индустрии интерактивных развлечений»** представлена теоретическая база диссертационной работы, которая касается различных видов парадигматических отношений. Констатируется тот факт, что подавляющее большинство новых языковых единиц сферы интерактивных развлечений заимствовано из английского языка, поскольку этот язык стал средством общения в индустрии интерактивных развлечений не только в России, но и во всем мире благодаря процессу глобализации и развитию одного из самых быстрых способов коммуникации – Интернету.

О высокой степени лексической адаптации иноязычных номинаций в русском языке свидетельствует развитие различных видов парадигматических отношений. При этом формирование внутрисловной парадигматики идет в двух направлениях. Во-первых, у общеупотребительного слова появляется новое значение, относящееся к сфере игровой индустрии: *танчики* (стилистический вариант, возникший в русском языке и обозначающий игру “BattleCity”), *фракция* (‘группа объединенных неигровых персонажей (NPC), с которыми необходимо повышать репутацию для получения игровых благ’). Во-вторых, у известной номинации вначале развивается один ЛСВ, связанный с игровой индустрией, а на базе него – другой, например: *головоломка* (известное ранее значение – ‘загадка, задача, требующая для своего разрешения большой догадливости, сообразительности’¹; новые значения – ‘жанр компью-

¹ Словарь русского языка: в 4 т. / под ред. А.П. Евгеньевой. 2-е изд., испр. и доп. М.: Рус. яз., 1981–1984. Т. 1. С. 326.

терной игры, в которой от игрока требуют решения логических задач и 'сами логические задачи в любом жанре видеоигр').

Межсловная парадигматика представляет собой прежде всего распределение номинаций по шести ЛСГ, в которые входят «слова одной и той же части речи, объединенные внутриязыковыми связями на основе взаимообусловленных и взаимосвязанных элементов значения»²: «Наименования игровых жанров», «Номинации многопользовательских онлайн-игр», «Наименования лиц, относящихся к игровой индустрии», «Составляющие компьютерной игры», «Характеристики видеоигр», «Оборудование для игрового процесса». Кроме того, в названных выше ЛСГ присутствуют родо-видовые, меронимические, синонимические и антонимические отношения.

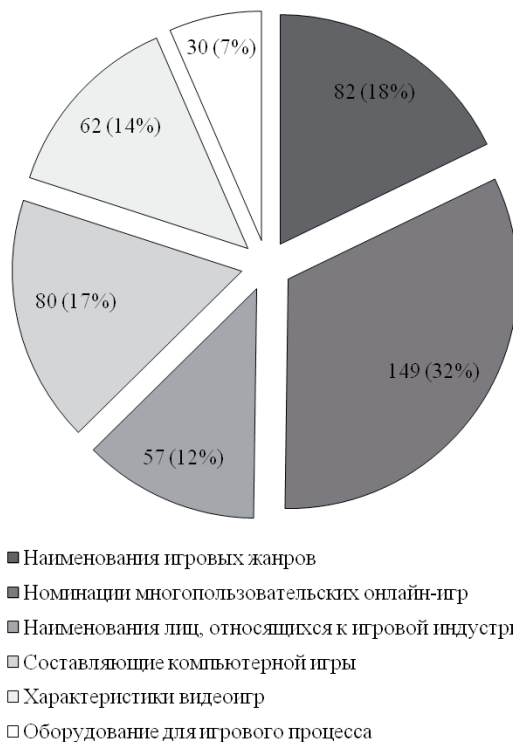


Рис. 1. Количественное соотношение различных видов заимствований сферы интерактивных развлечений

² Вендина Т.И. Введение в языкознание. М.: Высш. шк., 2001. С. 146.

Синонимия наблюдается как между составными и однословными номинациями (*графический квест* или просто *квест* – ‘название жанра компьютерной игры’), так и между однословными наименованиями (*баг* и *глюк* – ‘ошибка в компьютерном коде’). Отмечены нами также ложные синонимы: как одинаковые наименования игрового манипулятора иногда рассматриваются *геймпад* и *джойстик*, однако *геймпад* – ‘разновидность игрового манипулятора, который удерживается двумя руками’, а *джойстик* – ‘устройство ввода информации, которое представляет собой качающуюся в двух плоскостях ручку’. Антонимия наблюдается у разнокоренных лексем (*хардкор* (‘высокая сложность’) и *казуальность* – (‘низкая сложность’)) и однокоренных (*бафф* (‘положительный эффект’) и *дебафф* (‘отрицательный эффект’)). В ЛСГ встречаются также родо-видовые (гипо-гиперонимические) отношения (гипероним *симулятор* (‘название жанра компьютерной игры’) и гипонимы – симуляторы различных видов спорта (*футбол*, *теннис*, *волейбол*)) и меронимические отношения (*компьютер* и его составные части – *жесткий диск*, *видеокарта*, *звуковая карта* и т. д.).

Самыми распространенными в языке сферы интерактивных развлечений являются семантические заимствования: они представлены во всех ЛСГ (количественное соотношение различных видов заимствований сферы интерактивных развлечений представлено на рис. 1).

Кроме того, в ЛСГ «Наименования игровых жанров» обнаруживается объединение нескольких видов заимствований в одной номинации (например, сочетание лексического заимствования и семантической кальки (*шутер*³ *от первого лица*, *от третьего лица*, *кровавый*, *тактический*); лексического заимствования и вкрапления (*3D-шутер*); только в названной выше ЛСГ присутствуют вкрапления (*survival horror* – жанр, в котором игрок должен выживать в недружелюбном мире, полном страха и ужаса)).

В работе нами дано определение термина *игровой жанр* – в *индустрии интерактивных развлечений*: тип компьютерной игры, имеющий определенные отличительные черты одного интерактивного развлечения от другого, заключающиеся в различиях формального (графика, интерфейс, дизайн, игровой движок) и содержательного (сеттинг, игровой процесс, музыкальное сопровождение и озвучивание, сюжет и персонажи) свойств. Практически каждую игру можно отнести к определенному жанру, т. е. определить совокупность формаль-

³ *Шутер* от англ. *Shoot* – ‘стрелять’, *Shooter* – ‘стрелок’ (Мюллер В.К. Англо-русский словарь. М.: Рус. яз., 1995. С. 1666–1667).

ных и содержательных особенностей, однако внутри самой жанровой классификации, в отношениях «жанр / поджанр», нет четких границ.

Подавляющее большинство единиц лексики сферы интерактивных развлечений относится к терминам. Они присутствуют в каждой ЛСГ. Более того, состав ЛСГ «Составляющие компьютерной игры» и «Характеристики видеоигр» – исключительно термины. Профессионализмы нами были обнаружены в трех ЛСГ: «Номинации многопользовательских онлайн-игр» (*вар* – ‘война, противник’), «Наименования лиц, относящихся к игровой индустрии» (*нубьяра* – ‘новичок, который играет очень плохо’) и «Оборудование для игрового процесса» (*мышка* – ‘устройство для управления курсором’). Терминоиды встречаются редко и возникают либо в ходе развития семантики известного слова (*игрок*: ср. кодифицированные значения – ‘участник какой-л. игры’, ‘любитель играть в какую-л. игру, знаток какой-л. игры’⁴; в сфере игровой индустрии номинирует непосредственно играющего в видеоигру человека), либо в результате семантического калькирования (*головоломка* (в англ. *puzzle*) – ‘логическая задача в игре; жанр видеоигр’). Стоит отметить также, что некоторые слова, являющиеся в языке-доноре терминоидами, квалифицируются в русском уже как термины: например, лексема *кайтинг* (от англ. *kite* – ‘бумажный змей’⁵) в английском языке имела статус терминоида (в связи с размытостью семантики), в русском же языке трактуется только как термин, доказательством чего являются его однозначность (‘процесс удержания монстра на дистанции с постоянным нанесением тому повреждений’) и узкая сфера употребления.

Все приведенные факты свидетельствуют об активном лексическом освоении заимствований сферы игровой индустрии и расширении пласта специальной лексики русского языка в целом.

Вторая глава «Грамматическая адаптация англицизмов сферы индустрии видеоигр» посвящена специфике производных наименований, деривационному освоению и грамматической адаптации однословных и составных заимствованных единиц.

Язык сферы интерактивных развлечений расширяется за счет дериватов, образованных непосредственно в языке-реципиенте на базе иноязычных лексем. В ходе исследования были выявлены три группы стилистически маркированных производных наименований.

⁴ Словарь русского языка... С. 629.

⁵ Мюллер В.К. Полный англо-русский словарь. М.: Эксмо, 2013. С. 482.

1. Номинации, возникшие в ходе различных словообразовательных процессов. Так, у единицы *графика* ('область деятельности, в которой компьютеры используются как инструмент для синтеза (создания) изображений') появился стилистический вариант – *графон* (как известно, существительные с суффиксом *-он-* носят «просторечный, шуточный характер»⁶). Приведенный выше вариант употребляется, когда говорящий желает акцентировать внимание на том, что одной из особенностей игры является качественная и (или) инновационная графика, либо же хочет выделить отсутствие таковой (*графон не завезли*). Для выражения крайней степени восхищения (или сарказма) произносится долгая гласная «о» (*графооон*).

2. Наименования, появившиеся на основе метафорического (*паровоз* – 'сильный игрок, который «тащит за собой», выполняет всю работу за «вагонов», т. е. слабых игроков') или метонимического (*танцульки* – шуточное наименование жанров компьютерных игр, связанных с танцами) переноса.

3. Слова, омонимичные узואльным лексемам (*индюшати́на* – эмоционально-экспрессивное наименование низкокачественного проекта от независимых разработчиков (*инди-игры*)).

Первая группа наиболее активно пополняется новыми единицами, чему способствует большой деривационный потенциал русского языка. Самыми регулярными и продуктивными способами словообразования, которые встречаются в стилистически маркированных дериватах, стали усечение производящей основы с суффиксацией (*демка*), суффиксация (*квестик*), усечение (*бизжа*).

Процесс грамматической адаптации заимствований имеет следующие характеристики: появление склоняемости; стабилизация родовой отнесенности (не только у одушевленных (*геймер* – 'игрок в видеоигры'), но и у неодушевленных (*экшен* – 'жанр компьютерной игры') существительных); расширение деривационного потенциала, который проявляется в образовании словообразовательных гнезд различных типов: гнезд-пар (*ГМ* ('администратор') – *гмить* ('быть администратором')), гнезд-пучков (*АФК* ('отошел от клавиатуры'), *афкшить* ('отойти от клавиатуры'), *афкер* ('тот, кто отошел от клавиатуры')), гнезд-цепей (*ПК* ('убийца игроков') – *пкшить* ('убивать игроков') – *закшить* ('убить игрока')), гнезд-деревьев. На рис. 2 представлено самое большое по количественному составу гнездо-дерево, которое включает 17 производных слов.

⁶ Русская грамматика: в 2 т. М.: Наука, 1980. Т. 1. С. 162.

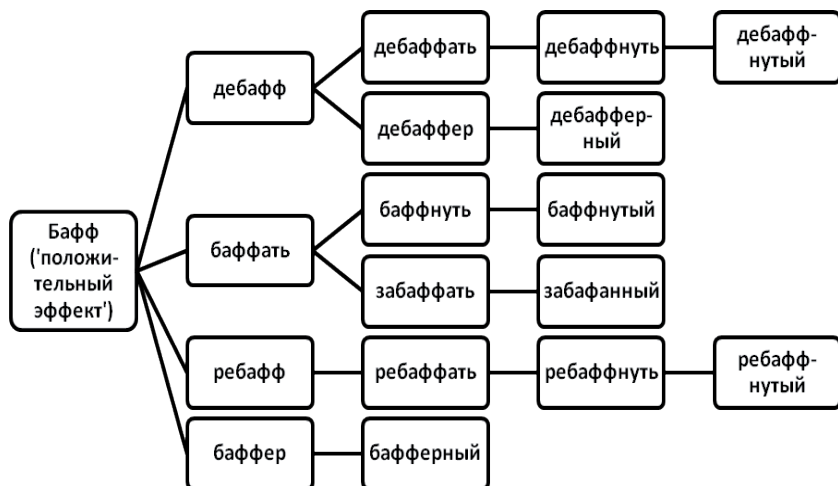


Рис. 2. Гнездо-дерево из 17 производных слов

Однословные субстантивные производные и непроизводные номинации в количественном соотношении представлены 1 к 2. Производные единицы образовались различными путями: 1) суффиксацией (суффикс *-щин-* со значением «признак, названный мотивирующим прилагательным, как бытовое или общественное явление, идейное или политическое течение, обычно с оттенком неодобрения»⁷ в слове *казуальщина* (‘слишком легкая игра’)); 2) префиксацией (приставка *ре-* со значением «повтор действия»⁸ в единице *ребафф* (‘повторно наложить бафф’)); 3) сложением (*видеогайд* – от слов *видео* и *гайд*, ‘видеообучение’); 4) усечением (*демка* – демо-версия (‘демонстрационная версия’)); 5) аббревиацией (*ПК* – персональный компьютер). Некоторые акронимы до сих пор существуют в виде вкраплений (*DLC* – ‘загружаемый контент’, т. е. графически не освоены русским языком, либо параллельно употребляются два варианта, один из которых передается кириллицей (*ППГ* от англ. *Role Playing Game* – ‘ролевая игра’⁹), другой – латиницей (*RPG*)).

Следует отметить и тот факт, что наиболее активно развивается глагольная деривация. Это констатирует в очередной раз тесную взаимосвязь языковой и внеязыковой действительности: динамика, присущая

⁷ Русская грамматика... С. 177.

⁸ Там же. С. 227.

⁹ Мюллер В.К. Англо-русский словарь. М.: Рус. яз., 1995. С. 1564.

самой игре как процессу, находит свое языковое отражение (своеобразное преломление экстралингвального в лингвальном пространстве).

Семантическая квалификация дериватов свидетельствует о большом распространении среди них модификационных типов (182 единицы) (например, *прокачать* – *прокачка* (‘получить опыт и повысить уровень своего персонажа’)) в сравнении с мутационными (6 единиц) (например, *прокачать* – *прокаченный* (‘максимальный уровень’ и ‘персонаж максимального уровня, т. е. сильный персонаж’)). Этот факт может говорить о том, что процесс освоения заимствований находится на первом этапе, когда лексическая и словообразовательная семантика тесно взаимосвязаны.

Составные номинации с главным словом существительным построены на основе согласования (*текстовая приключенческая игра*: вся информация и все, что связано с игрой, выводится на экран посредством текста или рисунков (с помощью все тех же текстовых знаков)) и управления (*симулятор Бога* – одна из разновидностей игр, относящихся к жанру *стратегии*¹⁰), а также имеются комбинированные образования типа «управление + согласование» (*фильтр нецензурной речи* – ‘специальная программа, блокирующая использование нецензурной и ненормативной лексики’). Среди конструкторов можно выделить следующие основные группы: а) с главным словом *игра* (*музыкальная игра*, *массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра (ММОРПГ)* и др.); б) с главным словом *стратегия* (*пошаговая стратегия*, *стратегия в реальном времени* и др.); в) с главным словом *шутер* (*шутер от первого лица*, *тактический шутер* и др.). Также нами была выявлена еще одна группа, в номинациях которой имеется общее зависимое слово – *игровой* (*игровая консоль* (или *приставка*), *игровой мир*, *игровой клиент* и др.). Есть несколько составных терминов, которые не относятся к приведенным выше группам и входят в состав разных ЛСГ (*ранний доступ* (‘программа, по которой покупатели платят за возможность играть в раннюю версию игры’), *компьютерное железо* (‘механические внутренние части компьютера’), *виртуальная реальность*, *клановый форум* (‘форум для игрового клана’), *учетная запись*). Все составные названия присутствуют только в четырех группах – ЛСГ «Наименования игровых жанров», ЛСГ «Составляющие компьютерной игры», ЛСГ «Номинации многопользовательских онлайн-игр», ЛСГ «Оборудование для игрового процесса».

¹⁰ *Стратегия* – ‘жанр компьютерной игры, основной частью игрового процесса которой являются планирование, стратегическое мышление и управление армией’.

На основании проведенного анализа номинаций сферы интерактивных развлечений можно констатировать то, что большинство слов грамматически адаптировалось в русском языке. Частично подверглись или не подверглись вообще этому процессу вкрапления (*DLC* ('загружаемое дополнение'), *QTE* ('сцены, во время которых необходимо вовремя нажимать на определенные кнопки'), *FPS* ('шутер от первого лица' или 'количество кадров в секунду')) и неизменяемые акронимы (*НПС* ('персонаж, управляемый компьютером'), *БГ* ('поле боя'), *XП* ('очки здоровья')). Кроме того, присутствуют единицы, которые утвердились в русском языке в определенном частеречном статусе – существительные: например, *маунт* (от англ. *mount* – 'лошадь под седлом', 'ездить верхом', 'ездовое животное'¹¹; в игровой индустрии – 'транспорт для передвижения'). Имеются номинации, которые утратили грамматические особенности родного (английского) языка: исчезновение так называемой немой *E* (*wargame* превратился в *варгейм* ('вид стратегии, характеризующийся тем, что игрок не должен создавать армию, его цель – победить противника в бою, используя те силы, которые есть у него в распоряжении в начале боя')) или ее замена на другой гласный (*arcade* – *аркада* ('игра, в которой игроку приходится полагаться на свою реакцию и рефлекс'))), что отразилось впоследствии на родовой принадлежности и парадигме склонения таких существительных.

В заключении диссертации подводятся итоги исследования.

1. Речь геймеров пополняется в первую очередь различными видами иноязычных номинаций: лексическими заимствованиями (*аддон* – 'дополнение'); лексическими (*текстовая приключенческая игра*) и семантическими (*рейд* – 'поход в подземелье за добычей') кальками; лексическими полукальками (*реиграбельность* – 'свойство компьютерной игры быть интересной при повторном прохождении'); вкраплениями (*QTE* – 'событие в игре, проверяющее скорость и реакцию игрока').

2. Большая часть заимствованных слов (313 единиц) является терминами (*стратегия*); терминойды (52 единицы) (*игрок*) и профессионализмы (97 единиц) (*экспа* – 'очки опыта') встречаются реже.

3. Все проанализированные иноязычные языковые единицы, кроме вкраплений, находятся на разных уровнях языковой адаптации.

4. Номинации игровой индустрии активно стилистически осваиваются, о чем свидетельствуют следующие факты: наличие литературных и разговорных (*бижутерия* – *бижа* ('кольца, серьги и проч.')),

¹¹ Мюллер В.К. Полный англо-русский словарь. М.: Эксмо, 2013. С. 549.

нейтральных и стилистически окрашенных (*игровая консоль – приставка* ('устройство для видеоигр')) вариантов обозначения одних и тех же понятий.

5. Лексемы игровой индустрии обладают определенным деривационным потенциалом, который проявляется в появлении всех известных типов словообразовательных гнезд.

Все названные выше факты адаптации заимствований сферы интерактивных развлечений свидетельствуют о высокой скорости вхождения этих единиц в русский язык, что ведет к пополнению словарного состава языка в целом.

Содержание диссертации отражено в следующих публикациях автора:

*Статьи в рецензируемых изданиях, рекомендованных ВАК
Министерства образования и науки Российской Федерации*

1. Горностаев, С.В. Грамматическая адаптация англицизмов сферы интерактивных развлечений / С.В. Горностаев // Известия Южного федерального университета. Филологические науки. – 2017. – № 1. – С. 76–84 (0,5 п. л.).

2. Горностаев, С.В. Пути проникновения и стилистическое варьирование англицизмов сферы игровой индустрии в современном русском языке / С.В. Горностаев // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. Сер. «Филологические науки». – 2014. – № 10 (95). – С. 75–81 (0,5 п. л.).

3. Горностаев, С.В. Разговорно-просторечные и жаргонные элементы в языке индустрии видеоигр / С.В. Горностаев // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. Сер. «Филологические науки». – 2016. – № 9–10. – С. 163–166 (0,5 п. л.).

4. Горностаев, С.В. Специальная лексика игровой индустрии / С.В. Горностаев // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. – 2016. – № 6. – С. 189–196 (0,5 п. л.).

*Статьи в сборниках трудов и материалов научных конференций
и других научных изданиях*

5. Горностаев, С.В. Деривационное освоение англоязычных номинаций сферы интерактивных развлечений / С.В. Горностаев // Слов'янський збірник: зб. наук. праць. – Чернівці: Видавничий дім "Букрек". – 2017. – Вип. 21. – С. 65–77 (1,0 п. л.).

6. Горностаев, С.В. Лексика игровой индустрии / С.В. Горностаев // Славянская культура: истоки, традиции, взаимодействие. Итоговый сборник научных работ: материалы XIII Кирилло-Мефодиевских чтений. Москва, 15 мая 2012 г. – М. – Ярославль: Ремдер, 2013. – С. 3–5 (0,5 п. л.).

7. Горностаев, С.В. Номинации-интернационализмы в языке современной игровой индустрии / С.В. Горностаев // Русский язык на евразийском пространстве: совместное достояние и новые вызовы: сб. материалов Междунар. конф. / под ред. И.А. Прихожан и В.И. Супруна. – Волгоград: Изд-во ИП Поликарпов И.Л., 2013. – С. 107–112 (0,5 п. л.).

8. Горностаев, С.В. Составные номинации в сфере игровой индустрии / С.В. Горностаев // Сталинградская гвоздика. Города-побратимы – символ совместного наследия: сб. материалов Междунар. конф. / под ред. И.А. Прихожан и В.И. Супруна. – Волгоград: Изд-во ИП Поликарпов И.Л., 2015. – С. 293–302 (0,5 п. л.).

9. Горностаев, С.В. Стилистически маркированные номинации сферы игровой индустрии / С.В. Горностаев // Сборник доклады на Студентска научна сесия – СНС'15 / под общата редакция на: доц. д-р Емилия Великова. – Русе: Издателски център на Русенския университет «Ангел Кънчев», 2015. – С. 149–154 (0,5 п. л.).

ГОРНОСТАЕВ Семён Владимирович

ЯЗЫКОВАЯ АДАПТАЦИЯ ЗАИМСТВОВАНИЙ
СФЕРЫ ИНДУСТРИИ ИНТЕРАКТИВНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

Автореферат
диссертации на соискание ученой степени
кандидата филологических наук

Подписано к печати 20.03.18. Формат 60x84/16. Бум. офс.
Гарнитура Times. Усл. печ. л. 1,4. Уч.-изд. л. 1,5. Тираж 110 экз. Заказ .

Научное издательство ВГСПУ «Перемена»
Типография Научного издательства ВГСПУ «Перемена»
400066, Волгоград, пр. им. В. И. Ленина, 27