

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ВОЛГОГРАДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ СОЦИАЛЬНО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

На правах рукописи



ГОРНОСТАЕВ Семён Владимирович

**ЯЗЫКОВАЯ АДАПТАЦИЯ ЗАИМСТВОВАНИЙ СФЕРЫ
ИНДУСТРИИ ИНТЕРАКТИВНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ**

10.02.01 – русский язык

ДИССЕРТАЦИЯ

на соискание ученой степени
кандидата филологических наук

Научный руководитель –
доктор филологических наук,
доцент **Шацкая**
Марина Федоровна

Волгоград – 2018

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
ГЛАВА I. ЛЕКСИКО-СЕМАНТИЧЕСКАЯ АДАПТАЦИЯ НОМИНАЦИЙ СФЕРЫ ИНДУСТРИИ ИНТЕРАКТИВНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ	13
1.1. Заимствования: проблемы дефиниции, типологизации и описание путей адаптации иноязычных номинаций в современной лингвистике.....	13
1.2. Парадигматические отношения номинаций сферы игровой индустрии. Лексико-семантические группы	27
1.2.1. Наименования игровых жанров	29
1.2.2. Номинации многопользовательских онлайн-игр	43
1.2.3. Наименования лиц, относящихся к игровой индустрии.....	48
1.2.4. Составляющие компьютерной игры	51
1.2.5. Характеристики видеоигр	59
1.2.6. Оборудование для игрового процесса	61
1.3. Термины, профессионализмы и пограничные номинативные явления в языке видеоигр.....	65
Выводы.....	80
ГЛАВА II. ГРАММАТИЧЕСКАЯ АДАПТАЦИЯ АНГЛИЦИЗМОВ СФЕРЫ ИНДУСТРИИ ВИДЕОИГР	83
2.1. Специфика производных наименований.....	86
2.2. Деривационное освоение англоязычных номинаций	94
2.3. Морфологическая характеристика однословных номинаций.....	118
2.4. Структурные типы составных номинаций	125
Выводы.....	132

ЗАКЛЮЧЕНИЕ	134
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ	137
СПИСОК СЛОВАРЕЙ И ЭНЦИКЛОПЕДИЙ	158
СПИСОК ИСТОЧНИКОВ	160
ПРИЛОЖЕНИЯ	161
Приложение 1. Словник номинаций индустрии интерактивных развлечений	161
Приложение 2. Количественные соотношения различных видов заимствований сферы интерактивных развлечений	173

ВВЕДЕНИЕ

Игровая индустрия, или индустрия интерактивных развлечений, – один из секторов экономики, который связан с разработкой, продвижением (рекламой) и продажей компьютерных и видеоигр. Она зародилась во второй половине XX в. и за пятьдесят лет обрела огромную популярность. Процесс создания крупной игры очень сложен, и в настоящее время в индустрии интерактивных развлечений трудятся тысячи человек по всему миру, ежегодная прибыль постоянно растет и уже вплотную приблизилась к отметке в сто миллиардов долларов США. На рынке существуют и крупные фирмы, и небольшие компании, а кроме того – независимые разработчики. Данный сектор стремительно растет и в настоящие дни прочно укрепился в России, а объём российского рынка видеоигр расширяется с каждым годом. Например, в 2015 г. крупномасштабная ежегодная выставка для всех интерактивных развлечений «ИгроМир» прошла уже в юбилейный, десятый раз (для сравнения: первую выставку в 2006 г. посетило 25 000 человек, а девятую в 2014 г. – уже 157 000). Такие изменения в культурной жизни нашей страны не могли не привести к серьезным изменениям в языке, поскольку он является социально зависимой знаковой системой, которая служит своеобразным коммуникативным маркером того, что важно и что востребовано в современном обществе.

Степень разработанности проблемы. Ученые гуманитарной отрасли знаний проявляют интерес к изучению компьютерных игр. Филологический взгляд на эту сферу представлен в работах таких зарубежных лингвистов, как Э. Аарсет, рассматривающий текст компьютерной игры как гипертекст, Дж. Джуул и Дж. Мюррей, описывающие 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. Вишнеvский, 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, который 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, становясь фактами современного языка, но не имея при этом 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). Всё 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 подязыке 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 получают активное освоение 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** послужили 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 интерпретации (например, деление на тематические и лексико-семантические группы) и внутренней интерпретации (парадигматические и оппозитивные приемы). Из частнометодических мы обращались также к контекстуальному анализу (выявление смысловых приращений лексем в особом контекстуальном окружении и происходящих при этом семантико-синтаксических трансформаций), сопоставительному методу (сопоставление нескольких явлений по определенным критериям), семантико-стилистическому анализу (ориентированный на «адекватность выражения оттенков смысла» (М.Н. Кожина)), словообразовательному анализу (при исследовании словообразовательных структур), компонентному анализу (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. Татаринев и др.);

4) лингвосоциологии 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 термина *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 которых отдельные виды (в частности вкрапления) свидетельствуют о неполном освоении лексем языком-реципиентом. Языком-донором в игровой индустрии является английский, поскольку сфера интерактивных развлечений 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, которые квалифицируются как термины и в языке-

источнике, и в языке-реципиенте; 2) наименования, которые меняют 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 узуальным лексемам. Деривационный потенциал заимствованных номинаций проявляется в образовании словообразовательных гнезд различных подтипов, в которых факт регулярности определенных способов деривации при образовании 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 комбинированные образования типа управление + согласование. Количественный рост ЛСГ напрямую связан с их тематикой.

Оценка достоверности результатов исследования выявила: применены адекватные методы и приёмы 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 исследования обсуждались на заседаниях кафедры русского языка и методики его преподавания, аспирантских семинарах кафедры. Основные 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 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 г.; 2016 г.);

– 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 (Известия ВГПУ, 2014, № 10; Известия ВГПУ, 2016, № 9–10; Вестник ННГУ, № 6, 2016; Вестник ЮФУ, №1, 2017).

Структура работы. Диссертация состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы (239 наименование), перечня словарей и энциклопедий, списка источников, двух приложений, в которых представлен словник номинаций индустрии интерактивных развлечений, а также приведены данные о количественном соотношении всех видов заимствованных наименований сферы интерактивных развлечений.

ГЛАВА I

ЛЕКСИКО-СЕМАНТИЧЕСКАЯ АДАПТАЦИЯ НОМИНАЦИЙ СФЕРЫ ИНДУСТРИИ ИНТЕРАКТИВНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

1.1. Заимствования: проблемы дефиниции, типологизации и описание путей адаптации иноязычных номинаций в современной лингвистике

Лексика русского языка является предметом изучения многих поколений русистов прежде всего потому, что количественный состав лексических единиц, его варьирование и функционал постоянно расширяются и трансформируются.

В процессе своего исторического развития словарный состав русского языка непрерывно изменяется. С появлением новых предметов и явлений возникают новые понятия, а вместе с ними и слова для наименования этих понятий. Так, в лексике сферы интерактивных развлечений сосредоточено много новых слов (неологизмов), которые возникли и как обозначение появляющихся в жизни новых вещей, явлений, качеств и т. д., и как новое название того, что уже имеет наименование. Известно, что в языке существуют общезыковые неологизмы (лексические и семантические) и индивидуально-стилистические (индивидуально-авторские). **Лексические неологизмы** – это слова, заимствованные или образованные на базе существующих слов. Например: *лутбокс*, *демка*, *вендор*. **Семантические неологизмы** – это слова, ранее известные в языке, однако получившие новое значение. Например: *приставка* – ‘игровая консоль’, *рогалик* – ‘жанр компьютерной игры’ [Жеребило, 2010, с. 216–217]. Кроме неологизмов, являющихся достоянием общенародного языка, выделяются **авторские неологизмы**, которые выполняют изобразительно-выразительные функции

только в условиях индивидуального контекста и, как правило, создаются на основе существующих словообразовательных моделей: *рикимарство* (играть за скрытных персонажей), *нафидонил* (слишком много умирал), *багло* (ошибка) и т. д. [Жеребило, 2010, с. 216].

В нашей работе мы проведем анализ как лексических, так и семантических неологизмов. Кроме того, будем обращать внимание на отнесенность этих слов к общеупотребительной или индивидуально-авторской лексике.

Одним из путей появления неологизмов является процесс **заимствования**. Русский народ с древних времен вступал в культурные, торговые, военные, политические связи с другими государствами, что не могло не привести к проникновению иноязычных элементов в русский язык. Постепенно заимствованные языковые единицы, усваиваемые языком-реципиентом, входили в число слов общеупотребительных и уже не воспринимались как иноязычные. Национальная самобытность русского языка ничуть не пострадала от проникновения в него таких лексем, так как заимствование – вполне закономерный путь обогащения любого языка. Русский язык сохранил свою полную самостоятельность и лишь обогатился за счет иноязычных слов. Кроме того, для самого процесса заимствования необходимы психологические предпосылки и определённый настрой самих людей, т. е. языковая лояльность. Иноязычное слово признается также неотъемлемой частью языковой личности. В.Г. Белинский писал: «...каждый народ... владеет известным количеством слов, терминов, даже оборотов, которых нет и не может быть ни у какого другого народа. Но как все народы суть члены одного великого семейства – человечества <...>, то и необходим между народами размен понятий, а следовательно, и слов» [Белинский, 1954, с. 193].

Термин *заимствование* неоднозначен, и проблема его дефиниции до сих пор не решена. Рассмотрим, как представляется этот спорный вопрос в лингвистической литературе. Ученые предлагают узкое и широкое

понимание термина *заимствование*. Причинами неоднозначности этого стали различия подходов к проблеме: нормативный подход, где наблюдается «научно взвешенная оценка процесса заимствования и его результатов» [Ефимов, 1985, с. 12], сменился аналитическим, которому свойственно «объективное изучение и всесторонний анализ процесса заимствования, с выявлением причин, условий и механизма этого процесса» [Ефимов, 1985, с. 12], кроме того, существует большое количество явлений, которые относят к данной категории (различные виды калек, вкрапления, варваризмы, экзотизмы и проч.).

О.С. Мжельская в работе «Заимствование как результат взаимодействия языков и некоторые направления их изучения» говорит о «метафорическом характере» определения термина *заимствование*: «...поскольку в действительности слово как не покидает родной язык навсегда, так и не возвращается в него обратно» [Мжельская, 2007, с. 115–116]. Широкое понимание термина *заимствование* отражено и в следующей дефиниции: это «элемент чужого языка (слово, морфема, синтаксическая конструкция и т. п.), перенесенный из одного языка в другой в результате языковых контактов, а также сам процесс перехода элементов одного языка в другой» [БЭС, 1998, с. 158]. Еще одно определение есть в «Кратком лингвистическом словаре» Г.А. Нечаева: «Заимствованные в языке слова, а также отдельные элементы их (корни, приставки, суффиксы) и отдельные выражения в данном языке перенятые, усвоенные из другого языка в результате общения между народами» [Нечаев, 1976, с. 52].

Говоря об узком понимании данного термина, следует отметить, что лингвисты, во-первых, не смешивают его с понятием интерференции. Так, Л.В. Щерба выделял «заимствования в собственном смысле этого слова, сделанные данным языком из иностранных языков» и «изменения в том или ином языке, которым он обязан влиянию иностранного языка» [Щерба, 1974, с. 60–66]. В свою очередь, Э. Хауген все факты лексической интерференции (воздействие словаря одного языка на другой) обозначил термином

заимствование. Ю.Н. Караулов полагает, что «источники языковых изменений принято делить на три группы – лингвистические, частично-лингвистические и экстралингвистические. Заимствования, в отличие от чисто лингвистического продукта языковых контактов – интерференции, занимают в этом ряду промежуточное место, относясь по средствам воздействия на язык к лингвистическим, а по причинам – к экстралингвистическим явлениям» [Караулов, 1979, с. 552]. Сходное мнение находим у У. Вайнрайха, который определяет интерференцию как «случай отклонения от норм любого из языков, которые происходили в речи двуязычных... вследствие языкового контакта...» [Вайнрайх, 2000, с. 22].

В нашей работе термин *заимствование* будет использоваться в широком понимании в связи с тем, что мы полагаем: любые иноязыковые единицы следует относить к заимствованиям, поскольку уже по природе своей они чужды языку-реципиенту и в данном случае следует говорить о той или иной степени адаптации в нем. Таким образом, в соответствии с целью и задачами нашего исследования будут описаны *лексические заимствования, вкрапления, кальки и полукальки*. Кроме того, под термином *заимствование* мы будем понимать и сам процесс вхождения «чужого» элемента в язык-реципиент.

В изучении лексики иноязычного происхождения выделяют несколько основных направлений, которые были заложены еще У. Вайнрайхом: экстралингвистические (социолингвистические), психолингвистические и лингвистические. В социолингвистике и психолингвистике наибольший интерес вызывают билингвизм [Бурыкин, 2000; Чиршева, 2000], языковая политика и экстралингвистические факторы распространения заимствований [Фидосеева, 2003; Камалетдинова, 2002]. Господствующим является лингвистическое направление, которое охватывает достаточно широкий круг проблем: фонетики, графики, орфографии, лексики, грамматики и прагматики. В семантическом плане изучаются и описываются семантические [Шилова, 2005] и словообразовательные процессы [Исакова,

2005], предлагаются тематические классификации заимствований [Федорова, 2011]. В прагматическом аспекте рассматриваются особенности функционирования заимствований [Китанина, 2005; Нгуен, 2005], изучается их формальная сторона [Федорова, 2011; Турдуматова, 2003]. Кроме того, заимствования стали изучать с использованием подходов культурологических и когнитивных [Ефименко, 2009], а также интегрированных и комплексных [Воронкова, 2011; Маринова, 2008]. В целом, как отмечается в диссертации И.В. Дьяконовой, из-за смены научной парадигмы изменились и основные векторы исследований, среди которых доминирующими стали принципы антропоцентризма, экспансионизма, функционализма и экспланаторности [Дьяконова, 2002, с. 5].

Специфику процесса заимствования в начале XXI в. можно охарактеризовать так:

1) произошла активизация интернационализации иноязычных языковых единиц, что отражается, прежде всего, в двух общих тенденциях развития языковой ситуации в мире – интенсификации процесса заимствования и унификации языка-источника (в настоящее время происходит «американизация» языков);

2) на первый план в качестве основных каналов вхождения иноязычной лексики выходят средства массовой информации и всемирная сеть Интернет, которые являются «своего рода „перевалочным” пунктом для иноязычной лексики при ее переходе в литературный язык» [Камалетдинова, 2002];

3) лексика иноязычного происхождения активно распространяется и получает высокую частотность употребления не только в языке в целом, но и активно проникает в разные жанры и стили языка и речи, расширяя сферу своего использования. Е.В. Маринова отмечает также активизацию вторичного заимствования и более активное использование ранее заимствованных слов [Маринова, 2008, с. 4];

4) «ускоренная адаптация» [там же, с. 4] свидетельствует об интенсификации процесса ассимиляции заимствованной лексики, ее более быстром освоении как в языке, так и в речи [Бондарец, 2004, с. 5].

Лингвисты называют много причин перехода единиц из одного языка в другой, в частности Л.П. Крысин указывает следующие:

- 1) потребность в наименовании новой вещи или явления;
- 2) необходимость разграничить содержательно близкие, но всё же различающиеся понятия;
- 3) необходимость специализации понятий – в различных сферах и для различных целей;
- 4) тенденция, согласно которой цельный объект должен обозначаться цельно, а не сочетанием слов;
- 5) социально-лингвистические причины: престиж, «ученость», коммуникативная актуальность [Крысин, 1996, с. 158].

В.Г. Костомаров говорит о трудности определения заимствования, поскольку этот процесс может идти часто из-за взаимодействия разнообразных факторов, в числе которых можно обнаружить также «языковую моду», которая является «крайним проявлением вкуса» [Костомаров, 1994, с. 24–25].

М.А. Брейтер выделяет следующие причины проникновения иноязычных элементов:

- 1) отсутствие соответствующего понятия в когнитивной базе языка-реципиента;
- 2) проигрыш наименования в конкуренции с заимствованной единицей;
- 3) обеспечение стилистического эффекта;
- 4) выражение позитивных или негативных коннотаций, которыми не обладает похожая единица в языке-реципиенте [Брейтер, 1997, с. 132–135].

Помимо этого, новое слово 1) может быть наиболее удобным обозначением того, что раньше именовалось словосочетанием; 2) возникает в результате необходимости подчеркнуть частичное изменение социальной

роли предмета в меняющемся социуме; 3) появляется под влиянием народной, или ложной, этимологии, когда происходит искажение облика заимствованного слова и подгонка его под уже известное в языке слово [Калинин, 1966, с. 98].

Как известно, заимствования классифицируются на основании разных критериев, одним из которых является отнесенность к определенному языку-донору. Таким образом, выделяют два типа заимствований: 1) заимствования родственные (из славянской семьи языков) и 2) заимствования иноязычные (из языков иной языковой системы) [URL: <http://www.hi-edu.ru/e-books/xbook107/01/part-005.htm#i514>]. В центре нашего внимания будут прежде всего заимствования из английского языка. В настоящее время в русский язык именно из английского идет большой приток слов, именуемых термином *англицизм* («...это слово, выражение, заимствованные из английского языка, или оборот речи, построенный по модели, характерной для английского языка» [URL: <http://www.efremova.info/word/anglitsizm.html#WS-9L-vygdU>]; «...слово или оборот речи в каком-нибудь языке, заимствованные из английского языка или построенные по английскому образцу» [URL: <http://slovarozhegova.ru/word.php?wordid=473>]; «...вид варваризма – оборот речи, выражение в каком-нибудь языке, составленное по образцу английского языка (лит.). || Заимствование из англ. языка (лингв.)» [URL: <http://ushakovdictionary.ru/word.php?wordid=642>]).

Теперь осветим вопрос, связанный с другой типологией иноязычных элементов, а именно раскроем объем понятий *лексическое заимствование, калька, полукалька, экзотизм, варваризм, интернационализм*.

Итак, *лексическое заимствование* – это иноязычное слово, которое переходит в русский язык и по звуко-буквенной форме (*шутер*), и по лексико-семантической (*шутер* – это жанр видеоигр, в котором необходимо стрелять).

В качестве еще одной разновидности процесса заимствования выделяют *калькирование* – «слово или выражение, построенное по образцу соответствующих единиц чужого языка».

Кальки (или **лексические кальки**) бывают:

а) **словообразовательные** (или **лексико-словообразовательные**), создаваемые посредством копирования иноязычного способа. Они возникают путем буквального перевода на русский язык отдельных значащих частей слова (приставок, корней и т. д.). Например, кальками с латинского и греческого языков являются: *междометие* (лат. *Inter + jectio*), *наречие* (лат. *ad + verbum*), *правописание* (гр. *Orthos + graphō*) и др.; б) **семантические** (или **лексико-семантические**), в которых заимствованным является значение [URL: <http://www.hi-edu.ru/e-books/xbook107/01/part-005.htm#i514>]. Например: *друид* ('название игрового класса'), *прокачка* ('процесс получения опыта в видеоигре'), *краб* ('не умеющий играть человек'). В научной литературе часто синонимом к понятию *семантическая калька* выступает термин *семантическое заимствование*, при этом суть процесса трактуется одинаково, ср.: «Заимствование семантическое – то же, что калька» [Ахманова, 1966, с. 145–146]; «КАЛЬКИ СЕМАНТИЧЕСКИЕ 1. Заимствование одного из значений слова, в результате чего появляется его новый лексико-семантический вариант (развитие полисемии): картина – 'кинокартина' (ср.: англ. *picture*); КАЛЬКИ СЕМАНТИЧЕСКИЕ 2. Такие слова, когда калькируется не только состав слова, но и переносные значения: фр. *clou* обозначает не только гвоздь, но и "главную приманку театрального представления, программы". Соответственно в русском языке начали употребляться выражения: гвоздь сезона, гвоздь программы» [Жеребило, 2010, с. 140]; «Семантическая калька – заимствование переносного значения слова (*род*, грамматический термин ← лат. *genus*; *тронутый* 'психически ненормальный' ← франц. *toqué*, от *toquer* 'дотронуться'; *конёк* 'любимое занятие' ← англ. *hobby* то же 'любимое занятие' ← 'лошадка, пони')» [URL: http://dic.academic.ru/dic.nsf/etymology_terms/217/%D0%A1%D0%B

5%D0%BC%D0%B0%D0%BD%D1%82%D0%B8%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%8F]; «Калька семантическая – получение словом нового, переносного значения, под влиянием иностранного слова» [Розенталь, Теленкова, 1985, с. 95]. В нашем исследовании мы будем употреблять составные наименования *семантическая калька* и *семантическое заимствование* как термины-синонимы.

Кроме полных лексических (словообразовательных и семантических) калек, в русском языке выделяются еще и **полукальки**, т. е. слова, в которых калькируется только часть слова [Жеребило, 2010, с. 140]. По компонентному составу эти номинации являются копией иноязычных слов. К полукалкам относится, например, наименование *реиграбельность* (от англ. *Replayability*; аффикс «ре-» не переведен, а остальная часть слова переведена на русский язык). Это свойство компьютерной игры быть интересной при повторном прохождении: *Реиграбельность означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений* [Игромания, 2010, № 169, с. 28].

Кроме того, известно такое явление, как **фразеологическая калька** – «пословный перевод фразеологического оборота» [Жеребило, 2010, с. 140]. Например, выражение «*истина в вине*» пришло из латинского языка (*In vino veritas*). В полном варианте выражение звучит как «*In vino veritas, in aqua sanitas*» (лат. *Истина – в вине, здоровье – в воде*) и принадлежит древнеримскому писателю Гаю Плинию Секунду.

Помимо калек, существует такой тип заимствований, как **вкрапление** – «использование языковой единицы с сохранением признаков фонетических, грамматических, указывающих на ее иносистемный характер» [Жеребило, 2010, с. 60]. Таких единиц в лексике индустрии интерактивных развлечений осталось мало, особенно по сравнению с 90-ми годами, и представлены они в основном названиями игр, консолей и других брендов. Например: *survival horror* – жанр, в котором игрок должен выживать в недружелюбном мире, полном страха и ужаса (*Российская студия PixelMate готовит survival*

horror pro темному [URL:https://www.igromania.ru/news/54947/Rossiyskaya_studiya_PixelMate_gotovit_survival_horror_pro_temnotu.html]).

Н.А. Кузьмина и О.С. Макарова предлагают выделить как один из процессов введения иностранного слова в русский язык *трансплантацию* и относят ее к одному из новейших способов заимствования [Кузьмина, Макарова, 2008]. Для слов-трансплантов (*Hard Rock, blur-boke*) характерно полное отсутствие или незначительная степень лексико-грамматической освоенности русским языком, обязательное сопровождение в тексте комментарием, разъяснением (*“Cheap art – направление актуального искусства, основной принцип которого – общедоступность. Низкие цены на произведение стирает границы между людьми, делают их ближе друг к другу и к самому искусству утверждают апологеты чип-арта”* [там же, с. 131]). Лексические характеристики таких слов и выражений «задаются языком-источником, а грамматические определяются спецификой принимающего языка» [там же, с. 131]. Причем система флексий, которая постепенно появляется у транспланта, может отражаться разными графическими маркерами (запись латиницей, использование апострофа перед окончанием, написание строчными или прописными буквами). На наш взгляд, Н.А. Кузьмина и О.С. Макарова не открыли нового способа заимствования, а только дали другое именование уже известному в русской лингвистике понятию, а именно *вкраплению*, поэтому мы будем оперировать этим термином.

Слово из чужого языка или оборот речи, построенный по образцу чужого языка, нарушающий чистоту речи, называется **варваризмом** [МАС, т. 1, 1985, с. 137], таким образом, это заимствование, уже имеющее точный, освоенный лексико-семантический аналог в родном языке (*ачивмент – достижение*).

Еще одним видом заимствования являются **экзотизмы** – слова, которые обозначают реалию другой страны, другого народа [Словарь социолингвистических терминов, 2006, с. 243]. (Названным выше термином

мы оперировать не будем, так как в современном мире все достижения в сфере интерактивных развлечений (как технические, так и игровые) вливаются в другие страны стремительно, поэтому слова не задерживаются на данном этапе освоения, очень часто пропускают эту ступень (*видеокарта, аркада* и др.). Кроме того, из-за большой скорости освоения определить порой, экзотизм ли это, не представляется возможным.)

Среди иноязычных номинаций также выделяют **интернационализмы**. Это слова, совпадающие «в разных языках по своей внешней форме (с учетом закономерных соответствий звуков и графических единиц), полностью или частично совпадающим смыслом» [БЭС, 1998, с. 197]; эти единицы выражают понятия международного значения и сосуществуют в разных языках, в том числе неродственных и неблизкородственных. Так, по мнению В.В. Акуленко, невозможно отождествлять их и заимствования, т. к. «интернационализмы являются объективно существующей межъязыковой категорией синхронии со своими специфическими характеристиками, а заимствования – суть вспомогательное построение исследователя, условная для синхронии группа фактов, вычленяемых на основе совершенно иных диахронических критериев» [Акуленко, 1972, с.162]. Например: *онлайн* (от англ. Online – в сети, на связи [Мюллер, 1995, с. 528]) и *офлайн* (в сленговом значении) (от англ. Offline – отключённый от сети) – данные термины обозначают наличие/соединение с сетью Интернет. *Офлайновый режим в SimCity – не прошло, как говорится, и года* [Игромания, 2014, № 198, с. 5]. *В онлайнной GTA появился военный фотограф* [там же, с. 5].

Проникая в русский язык, многие иноязычные слова подвергались изменениям фонетического, грамматического и семантического характера. Но это не просто изменения, это процесс адаптации, процесс, благодаря которому слово входит в новый язык. Слова получают звуковую оформленность нового для них языка, наделяются смыслом, получают определенный частеречный статус и приобретают свойственные для языка-реципиента грамматические признаки.

При *фонетическом* (или *фонологическом*) приспособлении происходит адаптация звукового состава к фонетической системе заимствующего языка, и, если необходимо, происходит замена звуков на наиболее близкие. Так, в слове “shooter” [ˈʃu:tər] согласные звуки [t] и [r] заменяются на русские [т] и [р] (причем звук [т] в данный момент имеет 2 варианта произношения – твёрдый и более «русский» мягкий, что наглядно демонстрирует процесс адаптации), а звук [ə] на [ъ].

Как пишет А.В. Калинин, «лексически освоенным иноязычное слово можно считать тогда, когда оно называет явление, предмет, понятие, свойственное нашей русской жизни, когда в значении его не остается ничего, что указывало бы на его иноязычное происхождение» [Калинин, 1966, с. 21]. Так, со временем *шутер* стал именоваться *стрелялкой*.

По мнению Е.В. Клементьевой [Клементьева, 2014, с. 262], заимствованное слово входит в ряд понятий нового языка и при *семантической* адаптации. К ней следует относить экзотизмы и варваризмы, а также полностью адаптированные профессионализмы и термины.

В ходе *грамматической адаптации* лексема получает определенную частеречную характеристику и соответствующие ей грамматические категории. Например, единица *платформер* является существительным мужского рода, неодушевленным, нарицательным и относится к 1-му субстантивному склонению.

При заимствовании слово осваивается русским языком: начинает записываться русскими буквами, приобретает свойства русского языка произношение и грамматическое оформление. Как видим, сказанное выше подтверждает мысль Л.В. Щербы о том, что «слова одного языка не просто соответствуют словам другого языка, а находятся с ними в весьма сложных и многообразных отношениях» [Щерба, 1995, с. 5].

Попадая в язык-реципиент, заимствования начинают выполнять те или иные функции. Многие из них, которые присущи подъязыку компьютерщиков и пользователей Интернета (коммуникативная,

консервирующая, регулятивная, эстетическая, эмоционально-экспрессивная, фатическая, метаязыковая), были подробно рассмотрены в статье Е.С. Литвиновой «Терминологическая природа заимствований в виртуальном пространстве русского языка» [Литвинова, 2010]. Язык сферы интерактивных развлечений как неотъемлемая часть лингвального интернет-пространства выполняет похожие функции. Рассмотрим их подробнее. Главная из них, конечно, коммуникативная, т. к. с помощью языка люди общаются. Например: *Го на плент через мид* [PP]¹, что расшифровывается как «пошли в место, где ставится бомба через центральные ворота уровня». Людям со стороны данную лексику сложно понять, однако для играющих это стандартное выражение, которое решает проблему быстрой коммуникации в динамичных играх.

Когнитивная функция (познание и осмысление, обозначение процессов и понятий) тоже не менее важна. *Напикали они станов, вот мы и проигрываем* [PP] – в данном предложении объясняется причина, почему одна из команд проигрывает. Кроме того, можно отметить здесь и наличие метаязыковой функции, поскольку для расшифровки лексем надо обращаться к словарям, которые создаются самими пользователями. Это объясняется тем, что язык интерактивных развлечений в большей мере «обитает» в Интернете и на страницах специализированных изданий, консервирующая функция заключается в том, что язык геймеров может быть освоен новыми людьми (причем без посредников), так как они могут ознакомиться со всем, что когда-то писали другие участники игр.

Разумеется, присутствует и номинативная функция: появляется всё большее количество различных реалий, которые требуют наименования (например, различные жанры и поджанры видеоигр – *файтинг*, *хоррор* и т. д.). Заимствованные и адаптированные номинации способны образовывать новые слова, что свидетельствует о наличии словообразовательной функции:

¹ PP – разговорная речь.

так, от единицы *кемп* образованы глаголы *кемпить* и *кемперить*, существительное *кемпер*.

Синонимо-дифференцирующая функция служит для разграничения близких понятий, таких как *джойстик* и *геймпад*. Аттрактивная и декоративная функции способствуют продвижению видеоигровых товаров и привлечению к ним новых покупателей (*Шлем виртуальной реальности Playstation VR для PS4* [<https://www.1c-interes.ru/catalog/all6968/21888550/>]). Социально-маркирующая функция позволяет выделить людей, играющих в видеоигры, в особый пласт общества (*Ненавижу я этот вид от третьего лица в военных симуляторах и в соревновательных сетевых баталиях* [PP]). Эмоциональная окраска также присуща данному пласту лексики (*ooo, да тут чистый экшн!* [PP]).

Проблема использования и адаптации иноязычных слов в русском языке не теряет актуальности и по сей день. Заимствование как процесс проникновения иноязычных элементов является важнейшим аспектом при взаимодействии языков. Индустрия интерактивных развлечений в России с каждым годом становится всё более значимым элементом массовой культуры², следовательно, благодаря процессу глобализации и самому быстрому и простому способу коммуницирования между индивидуумами в истории – Интернету – количество заимствованных единиц постоянно растет. Единицы лексики игровой индустрии выполняют множество функций, что также доказывает их значимость, востребованность, необходимость и полное вхождение в язык-реципиент: коммуникативную, когнитивную,

² В настоящее время спорным является вопрос о том, являются ли продукты индустрии интерактивных развлечений искусством и проявлением культуры. Поскольку наше исследование не носит культурологического характера, основываясь на определении культуры («совокупность достижений человеческого общества в производственной, общественной и духовной жизни» [МАС, т. 2, 1986, с. 148]), мы будем считать, что данная сфера является проявлением массовой культуры, которая трактуется как «понятие, охватывающее многообразные и разнородные явления культуры XX в., получившие распространение в связи с научно-технической революцией и постоянным обновлением средств массовой коммуникации. Для эстетики массовой культуры характерно постоянное балансирование между тривиальным и оригинальным, агрессивным и сентиментальным, вульгарным и изощренным. Актуализируя и опредмечивая ожидания массовой аудитории, массовая культура отвечает ее потребностям в досуге, развлечении, игре, общении, эмоциональной компенсации или разрядке и др.» [URL: <http://megabook.ru/article/%D0%9C%D0%B0%D1%81%D1%81%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%8F%20%D0%BA%D1%83%D0%B%D1%8C%D1%82%D1%83%D1%80%D0%B0>].

метаязыковую, консервирующую, номинативную, словообразовательную, синонимо-дифференцирующую, аттрактивную и социально-маркирующую.

1.2. Парадигматические отношения номинаций сферы игровой индустрии. Лексико-семантические группы

Парадигматика, как известно, рассматривается как системная совокупность единиц языка, связанных отношениями противопоставления, сопоставления, включения. Парадигматические отношения наблюдаются и на внутрисловном уровне (полисемия), и на межсловном. Последний вид классифицирует слова по однородности или близости их лексических значений, образуя лексико-семантические категории, к которым относятся объединения номинаций по тематическим (ТГ) и лексико-семантическим группам (ЛСГ), семантическим полям, терминологическим рядам. Кроме того, образуется связь наименований отношениями синонимии, паронимии, антонимии, омонимии, гипогиперонимии, меронимии. Рассмотрим вначале понятийный объем терминов *тематическая группа* и *лексико-семантическая группа*.

В каком бы из названных аспектов ни изучалась лексическая система языка, важным звеном в описании словарного материала является предпочтительное его деление на тематические группы (ТГ) слов. При этом вопрос о статусе тематической группы как объекта лингвистического анализа не решается однозначно. Одни исследователи считают, что существуют только тематические группы слов, а выделение терминов, лексико-семантических групп, семантических классов и семантических полей является некорректным: «...называть такие группы семантическими меньше оснований, чем называть их тематическими, т. е. объединенными определённой тематической общностью обозначаемых объектов» [Крысин, 2007, с. 66]. Другие лингвисты скептически относятся к описанию ТГ,

мотивируя это тем, что они представляют собой объединения слов логического порядка, так как в них реализуются экстралингвистические связи и отношения между предметами и явлениями действительности. Так, А.А. Уфимцева отмечает, что «изучение подобных групп ограничивается своеобразной инвентаризацией по типу “предметы домашнего обихода”, “части тела”, “виды одежды”, “постройки” и т. п. и даже не ставит своей задачей вскрыть внутренние семантические связи слов» [Уфимцева, 1962, с. 133]. По мнению некоторых исследователей, при описании лексической системы языка должны приниматься во внимание только языковые (семантические) отношения между лексемами, и их не следует подменять экстралингвистическими отношениями между реалиями. Вместе с тем невозможно исключать того факта, что семантические связи в лексике объективно выявляются при тематической рубрикации лексикона [Фролов, 1996, с. 39].

Тематические группы – это объединения лексем, обозначающих определенную предметную сферу. Выделение этих групп основано на внеязыковых критериях, поэтому, как правило, у членов рассматриваемых рядов нет общих семантических признаков. Между родовыми и видовыми понятиями существуют инклюзивные отношения, т. е. отношения включения: «...происходит включение более низкого класса в более высокий класс классов, т. е. категорию» [Уфимцева, 1974, с. 57]. Например, такое техническое устройство, как *компьютер*, объединяет единицы более низкого и узкого класса, такие как *видеокарта*, *звуковая карта*, *клавиатура*, *компьютерная мышь*, *монитор* и др.

Тематические группы могут быть как широкими, так и узкими в силу того, что выделение их происходит по экстралингвистическим критериям, поэтому в одну ТГ могут входить слова разных частей речи.

Кроме того, многозначные слова, имеющие узкую или широкую семантическую парадигму, могут относиться к разным тематическим группам. Например, слово *песочница* в первичном значении ‘особое место,

предназначенное для игр с песком' относится к тематической группе *Детская площадка* (в нее также входят слова *горка, качели, грибок* и др.), в переносном употреблении 'жанр компьютерной игры' эта лексема принадлежит тематической группе *Сфера интерактивных развлечений*.

В нашем исследовании базовым понятием лингвистического структурирования номинаций будет *лексико-семантическая группа*, в которую входят «слова одной и той же части речи, объединённые внутриязыковыми связями на основе взаимообусловленных и взаимосвязанных элементов значения» [Вендина, 2001, с. 146]. Таким образом, в центре научного анализа, представленного в параграфах 1.2.1 – 1.2.6, будут шесть лексико-семантических групп субстантивных однословных и составных номинаций сферы игровой индустрии: *Наименования игровых жанров; Номинации многопользовательских онлайн-игр; Наименования лиц, относящихся к игровой индустрии; Составляющие компьютерной игры; Характеристики видеоигр; Оборудование для игрового процесса*. Кроме того, мы проследим за формированием других видов парадигматических отношений – родо-видовых, синонимических, антонимических и пр. В каждом параграфе в первую очередь будут рассматриваться те наименования, которые не вступают в гиперогипонимические отношения, далее речь пойдет о тех, которые данный вид отношений уже сформировали.

1.2.1. Наименования игровых жанров

Как известно, в широком смысле *жанр* – это «род произведений в пределах какого-нибудь искусства, отличающийся особыми, только ему свойственными сюжетными, стилистическими признаками» [МАС, т. 1, с. 472]. Еще одно определение жанра представлено в «Словаре лингвистических терминов» Т.В. Жеребило: «*Жанр* [фр. *genre* – 'род, вид']».

1. *В литературоведении*: исторически сложившийся тип художественного произведения в единстве специфических свойств его формы и содержания: роман, повесть, рассказ. 2. *В культуре речи*: типы текстов по назначению» [Жеребило, 2010, с.104].

На основании этих определений можно предложить следующую дефиницию термина **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 формальных и содержательных особенностей, однако внутри самой жанровой классификации, в отношении жанр / поджанр нет четких границ.

У интерактивных развлечений отсутствует строгая систематизация, однако определить принадлежность игры к одному из основных жанров возможно. При этом нас интересует не вопрос сложности определения того или иного жанра, а его языковая сторона. Подавляющее большинство современных игр можно отнести сразу к нескольким типам, помимо этого, интерактивное развлечение может быть вне жанра или даже открывать новый жанр. Среди таких наименований в данной ЛСГ наибольшее количество представляют лексические заимствования.

Зомби-игры (от англ. *Zombi* – ‘зомби, оживший мертвец’ [Мюллер, 1995, с. 2095]) как заимствованное название самостоятельного вида игр выделились недавно. К ним относятся игры разных жанров, однако всех их объединяет одна черта – уничтожение зомби (иногда вы сами можете управлять зомби). Например: *...тонкости любительской международной разработки, победы на конкурсах, безупречности издательского вкуса... и, конечно, скверные зомби-игры* [Игромания, 2010, № 169, с. 1].

Номинация *платформер* (от англ. *Platformer*) отражает жанр компьютерных игр, в которых основной чертой игрового процесса являются прыжки по «платформам» и собирание предметов, обычно необходимых для завершения уровня: *...принимал участие в разработке культового платформера Flashback* [Игромания, № 169, 2010, с. 36].

Еще одно иноязычное слово – *слэшер* (от англ. *slash* – ‘рубить’ [Мюллер, 1995, с. 1695]) – включает в себе понятие игр с видом от третьего лица, основной частью игрового процесса в которых являются фехтовальные поединки с применением холодного и другого оружия. Например: *DmC. Жанр: слэшер* [Игромания, 2010, № 169, с. 46].

Единица *файтинг* (от англ. *Fighting* – ‘борьба’ [Мюллер, 1995, с. 695]) – игра, состоящая из поединков на арене двух и более противников с применением рукопашного боя: *Так и любой файтинг – не просто виртуальная арена для поединков, но и огромный стратегический плацдарм* [URL: https://www.igromania.ru/article/23095/Teoriya_fayingov.html].

Заимствование *хоррор* (от англ. *horror* – ‘ужас, страх’ [Мюллер, 1995, с. 890]) обозначает жанр компьютерных игр, содержащий в себе различные специфические составляющие, главной целью этих игр является напугать игрока, причем *в качественных хоррорах всегда стараются напугать игрока как можно оригинальнее* [Игромания, 2010, №169, с. 36].

Лексема *экшен* (от англ. *Action* – ‘действие’ [Мюллер, 1995, с. 35]) является указанием на жанр игры, состоящей из перестрелок, драк или боевых сцен, а от игрока требуются большая скорость реакции и умение быстро принимать решения в критических ситуациях (прим.: аналогичный жанр в киноиндустрии – боевик): *Малоизвестные факты о разработке одного из лучших экшенов* [Игромания, 2010, №169, с.1].

Метроидвания (от названия игр *Metroid* и *Castlevania*) является игрой, имеющей следующую специфику: связанный мир с закрытыми областями, в которые можно попасть путём нахождения предметов или приобретения способностей, обнаруженных при исследовании мира и побед над боссами.

Обычно запертые зоны находятся раньше необходимого ключевого предмета (вещь для дальнейшего продвижения по игре), так что игроку приходится возвращаться в места, где он уже бывал. *Отличная и очень стильная штука, удачно обыгрывающая идеи классических метроидваний* [URL: <https://www.igromania.ru/article/26196/Apotheon.html>].

В данной ЛСГ обнаруживаются не только лексические заимствования, но и семантические кальки: *песочница* (от англ. *sandbox* [Мюллер, 2013, с. 720]) – этот жанр вырос из режима игры. В песочнице игрок может игнорировать игровые цели и заниматься тем, чем сам захочет (в рамках правил игры, разумеется). Обычное занятие в таких играх – исследование окружающего мира. В подобных играх часто есть возможность творчества (рисовать, возводить здания и проч.). Именно благодаря возможности творить игры данного жанра обрели популярность. Многие игроки создают целые города и континенты, а порой и целые планеты. *Warlock 2 осталась 4X-песочницей* [Игромания, 2014, № 198, с. 48].

Аркада (от англ. *Arcade* – ‘аркада’ [Мюллер, 1995, с. 94]) – игра, в которой игроку приходится полагаться на свою реакцию и рефлекс. Игровой процесс достаточно прост, и потому данные игры обрели большую популярность. Аркады характеризуются развитой системой бонусов. Номинация *аркада* по отношению к компьютерным играм возникла во времена повсеместного существования игровых автоматов, которые устанавливались в торговых галереях (*arcades*). Чтобы привлечь побольше клиентов, игры на них были простыми в освоении. Пример: *Flower* – *маленькая скачиваемая аркада для Sony PlayStation 3, в которой, впрочем, прячется целый мир, с историей о смерти и рождении, со своей маленькой трагедией, с надеждами и красотой* [URL: <https://www.igromania.ru/article/15220/Flower.html>].

Теперь охарактеризуем номинации, вступающие в родо-видовые отношения. Лексическое заимствование *симулятор* (от англ. *Simulation* – ‘симуляция, имитация’ [Мюллер, 1995, с. 1684]) обозначает обширный жанр

игр и охватывает практически все стороны реальной жизни. В его основе лежит задача, как можно более точно, реалистично воспроизвести какую-либо тематическую область. Данный гипероним объединяет десятки гипонимов: так, существуют спортивные симуляторы (футбол, теннис, волейбол), техники (симулятор танка, автомобиля, самолета), профессии (симулятор менеджера, поп-звезды, генсека) и даже симулятор жизни. Каждая составная номинация может включать в себя как всего одну игру, так и десятки игр от разных разработчиков. Например: *Красивый и непростой симулятор работы снайпера в 2010 г. определенно вывел студию на качественно новый уровень* [Игромания, 2010, № 169, с. 30].

Рассмотрим подробнее один из гипонимов симулятора – *авиасимулятор* (также *авиасим*, *летный симулятор*). Эта лексема используется для обозначения жанра видеоигр, которые имитируют управление тем или иным летательным аппаратом (в основном самолёты). В России авиасимулятор выделяется как отдельный жанр из-за нескольких очень известных игр данного направления, получивших огромную популярность во всем мире. Сама номинация является лексическим неологизмом, возникшим на базе известной словообразовательной модели (сложение усечённой основы интернационального существительного *авиация* (*авиа-*) и заимствования *симулятор* [Русская грамматика, т. 1, с. 240]). Например: *Сегодня мы приступаем к разбору ранней альфа-версии авиасимулятора «Ил-2 Штурмовик: Битва за Сталинград»* [Игромания, 2014, № 198, с. 34].

Гипоним *автосимулятор* строится по той же словообразовательной модели, однако имеет и другие варианты: *гоночная компьютерная игра* (от англ. *racing video game* – ‘состязание в скорости, гонка’ [Мюллер, 2013, с. 674], *гоночный симулятор* или просто *гонка*. Это жанр, в котором игроку необходимо управлять автомобилем. К примеру: *Хотя бы потому, что настоящие автосимуляторы редко издаются в красочных коробках и лежат в магазинах на полках с играми* [URL: <https://www.igromania.ru/article/14279/G>

onochnyu_uik-yend_Tri_yelitnyh_avtosimulyatora.html]. *Gran Turismo 4* долго считался лучшим гоночным симулятором на PlayStation [URL: https://www.igromania.ru/article/23027/Gonochnye_igry_bogataya_istoriya_i_postepennoe_zabvlenie.html].

Группа, объединенная гиперонимом *шутер* (от англ. *Shoot* – ‘стрелять’, *Shooter* – ‘стрелок’ [Мюллер, 1995, с. 1666–1667]), также включает в себя несколько гипонимов. Это жанр компьютерных игр, где основой игрового процесса являются перестрелки и уничтожение каких-либо врагов преимущественно огнестрельным оружием: *Представьте себе: в шутере рядом с вами взрывается граната, и в тот же миг вы ощущаете это своим телом* [Игромания, 2010, № 169, с. 1]. Это один из самых популярных видов игр, имеющий множество поджанров. *Шутер* является лексическим заимствованием, а часть гипонимов, входящих в состав данной группы, представляют собой сочетание лексического заимствования (*шутер*) и лексической кальки. Рассмотрим их подробнее.

Шутер от первого лица (англ. *first person shooter, FPS*) – поджанр видеоигр, в котором игровой процесс основывается на сражениях с использованием огнестрельного оружия с видом от первого лица: игрок воспринимает происходящее глазами главного героя. Одной из важных особенностей является наличие многопользовательского режима. *Half-Life* для шутеров от первого лица стал своего рода иконой – на него молятся, ему подражают, его передразнивают [URL: https://www.igromania.ru/article/12918/Itogi_2007_goda_10_luchshih_igr.html].

Шутер от третьего лица (англ. *third-person shooter*) – игровой процесс идентичен шутеру от первого лица, однако игрок воспринимает происходящее со стороны, наблюдает «из-за плеча» главного героя. Для своего времени *Hitman: Codename 47* была удивительным произведением: она выглядела и управлялась как обычный шутер от третьего лица, но все навыки, приобретенные за годы тренировок в играх соответствующего

жанра, в ней просто не работали [URL: https://www.igromania.ru/article/16825/Glavnye_igry_desyatiletiya.html].

«Кровавый» шутер (от англ. *Gore* – ‘кровь’ (поэтич.) [Мюллер, 1995, с. 808]): суть таких игр заключается в уничтожении большого количества врагов, контролируемых компьютером, группами, надвигающимися на игрока. При этом игрок должен иметь пространство для маневра. *ShellShock 2: Blood Trails* – вторая часть кровавого шутера «про Вьетнам» [URL: https://www.igromania.ru/article/14720/Shellshock_2_Blood_Trails.html].

Тактический шутер (англ. *tactical shooter*) может быть с видом как от первого, так и от третьего лица. Важным аспектом игрового процесса подобных шутеров является работа в команде (*тимплей*). Основная особенность – реалистичное моделирование поведения оружия и боевых действий. Благодаря этому игра вынуждает игрока использовать другие тактики (по сравнению с обычным шутером). Например, незаметно окружить врага с выгодных позиций вместо привычной прямой атаки героем-одиночкой: *тактический шутер XCOM портировали в Exel* [URL: https://www.igromania.ru/news/57731/Takticheskiy_shuter_XCOM_portirovali_v_Excel.html].

Гипоним *рельсовый шутер* (от англ. *rail* – ‘рельса’ [Мюллер, 2013, с. 676]) является сочетанием лексического заимствования (*шутер*) и семантической кальки (*рельсовый*). Этот жанр отличает то, что игроку необходимо только метко стрелять, движется персонаж сам по заранее определённой пути (как по рельсам). *В игре было три миссии по мотивам трех первых серий «Звездных войн», где нужно было заниматься обычным для рельсовых шутеров делом...* [URL: https://www.igromania.ru/article/17812/Goryachaya liniya_igry.html].

3D-шутер является наименованием шутеров, использующих трехмерный метод изображения моделей. Сама номинация представляет собой комбинацию лексического заимствования и вкрапления (*3D*). *В ближайшие дни компания 3Q собирается выложить в сеть программу,*

позволяющую без лишних мучений вставлять свое «лицо» (отсканированное фото) в некоторые 3d-шутеры [URL: https://www.igromania.ru/news/15264/4_igry_ot_Russobit-M.htm].

Кроме того, один из гипонимов в этой группе – вкрапление: *Shoot em up* (с англ. – ‘перестреляй их всех’ [Мюллер, 1995, с. 1666]) – поджанр шутеров, в котором игрок сражается с множеством противников одновременно. *После оглушительного успеха в 80-х и первой половине 90-х популярность жанра стала стремительно падать, и shoot ‘em up игры...* [URL: https://www.igromania.ru/article/16701/S_H_M_U_P.html].

Гипероним *стратегия* (от англ. *Strategy* – ‘стратегия’ [Мюллер, 1995, с. 1786]) номинирует жанр компьютерных игр, где основной частью игрового процесса являются планирование, стратегическое мышление и управление армией. Гипонимы, которые объединяет эта лексема, являются семантическими кальками. *Выбирать лучшую стратегию легко и приятно* [URL: https://www.igromania.ru/article/28606/Strategiya_goda_Stellaris_XCOM_2_Sid_Meiers_Civilization_6.html].

Пошаговые стратегии (от англ. *Turn-based strategy (TBS)*) – игры, в которых игроки производят свои действия по очереди. Разделение игрового процесса на ходы отрывает его от реальной жизни и лишает игру динамизма, в результате чего эти игры не так популярны, как стратегии в реальном времени. С другой стороны, у игрока есть неограниченное количество времени на размышления, совершать очередной ход его ничто не торопит, что даёт возможность более глубокого и обстоятельного планирования. По сути – это модернизированная версия шахмат. *История пошаговых стратегий от «Спектрум» до наших дней* [URL: https://www.igromania.ru/article/17753/Geroicheskaya_yevolyuciya_Istoriya_poshagovyh_strategiy_ot_Spektruma_do_nashih_dney.html].

Составное наименование *стратегия в реальном времени* (от англ. *Real-time strategy (RTS)*) предполагает то, что игроки производят свои действия одновременно. Весь процесс делится на несколько этапов: сбор ресурсов и

строительство базы; создание боевых единиц; уничтожение вражеской базы с помощью произведённых единиц. *Majesty* выглядела как типичная стратегия в реальном времени, но на самом деле эта игра была совсем о другом [URL: https://www.igromania.ru/article/16825/Glavnye_igry_desyatiletiya.html].

В глобальной стратегии игрок управляет государством или цивилизацией (подробнее об этой номинации см. в параграфе 2.4). Той первой была *Crusader Kings* – теперь уже легендарная глобальная стратегия о династийных склоках и интригах [Игромания, 2010, № 169, с. 44].

Экономическая стратегия (от англ. economic strategy) подразумевает экономическое развитие и умение грамотно управлять ресурсами. Студия *Gaslamp Games* объявила, что релиз экономической стратегии *Clockwork Empires* состоится 26 октября [URL: https://www.igromania.ru/news/63184/Yekonomicheskaya_strategiya_Clockwork_Empires_pokida_et_ranniy_dostup.html].

Однако не все гипонимы являются семантическими кальками. Единица *варгейм* (от англ. *Wargame* – где *war* – ‘война’ [Мюллер, 1995, с. 2032]) представляет собой прямое лексическое заимствование. В отличие от других видов стратегий, данный жанр характеризуется 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. В варгеймах, как правило, делается упор на аутентичность, реалистичность и историчность происходящего в игре. Обратимся к примеру: *В российском варгейме много оригинальных находок* [URL: https://www.igromania.ru/article/3061/Fyentezi-vargeymu_doma_i_za_rubezhom_Warhammer_i_Kolco_Vlasti_dva_vzglyada_na_odin_zhanr.html].

Специфика заимствованной номинации «симулятор Бога» (от англ. *God strategy*) в том, во-первых, что происходит переименование одной из составляющих частей (вместо стратегия – симулятор). Во-вторых, она относится к стратегическим играм, в которых игроку предстоит выступить в

роли сверхъестественной сущности, заботящейся о небольшом народе. Цель игрока – «сверхъестественное» вмешательство в жизнь своего народа. Многие «симуляторы Бога» не ставят перед геймером никаких конкретных задач, предоставляя ему возможность свободно и неограниченно развивать подопечное общество. *Soedesco и Abbey Games объявили, что «симулятор Бога» Reus выйдет на PS4 и Xbox One в третьем квартале этого года* [URL: https://www.igromania.ru/news/61742/Simulyator_boga_Reus_vyydet_na_sovremennyh_konsolyah.html].

Гипероним *адвенчура* (от англ. *Adventure* – ‘приключение’ [Мюллер, 1995, с. 42]) – прямое лексическое заимствование. Это, по сути, игра-повествование, где мы управляем героем, решаем разнообразные головоломки, общаемся с многочисленными персонажами и продвигаемся по сюжету. Гипонимы, которые объединяет этот гипероним, разнообразны. *Именно поэтому для iOS на сегодняшний день уже имеется превеликое множество классических адвенчур...* [URL: http://stopgame.ru/review/runaway_a_road_adventure/review.html].

Лексическая калька *текстовая приключенческая игра* (от англ. *Text adventure*, также известная как *Interactive Fiction* (*Interactive* – ‘интерактивный’ [Мюллер, 1995, с. 961] и *Fiction* – ‘художественная литература’ [Мюллер, 1995, 692])) является прародителем всего этого жанра игр. Вся информация и всё, что связано с игрой, выводится на экран посредством текста или рисунков (с помощью всё тех же текстовых знаков). Позднее данный вид был назван *текстовым квестом*. *На краудфандинговом сервисе Kickstarter появился и даже успел собрать необходимую сумму денег необычный проект: текстовая приключенческая игра* [URL: https://www.igromania.ru/news/65437/Legendarnuyu_geymdizaner_Bob_Beyts_pytaetsya_vozrodit_tekstovye_kvesty.html].

Существительное *квест* (от англ. *Quest* – ‘поиск’ [Мюллер, 1995, с. 1472]) представляет собой прямое лексическое заимствование и обозначает один из основных жанров игр, требующих от игрока решения логических и

умственных задач для продвижения по сюжету. В отличие от текстового квеста, здесь стало возможным взаимодействие с предметами на экране с помощью курсора компьютерной мыши. Встречаются также другие наименования данного жанра: *графический квест* или *графическая приключенческая игра*. На 3DS вышла *Ace Attorney: Dual Destinies* – тоже в какой-то степени квест [URL: https://www.igromania.ru/article/24291/Kvest_Goodbye_Deponia_Professor_Layton_and_the_Azran_Legacy_Ace_Attorney_Dual_Destinies.html].

Семантическая калька *визуальная новелла* или *визуальный роман* (от англ. *visual novel*) – разновидность текстового квеста с низким уровнем интерактивности (игроку демонстрируется история, а он должен лишь направлять её, иногда выбирая тот или иной вариант ответа). *Визуальная новелла Hatoful Boyfriend* появится на iOS [URL: https://www.igromania.ru/news/60799/Vizualnaya_novella_Hatoful_Boyfriend_poyavilas_na_iOS.html].

Специфика гиперонима *Ролевая игра (РПГ)* (от англ. *RPG – Role Playing Game* – ‘ролевая игра’ [Мюллер, 1995, с. 1564]) заключается в следующем: это составное наименование представлено в двух вариантах – лексическом калькировании (*ролевая игра*) и варваризме, который, на наш взгляд, уже становится лексическим заимствованием (*РПГ*). Данный жанр игр основан на элементах игрового процесса традиционных настольных ролевых игр: *Kingdoms of Amalur: Reckoning*. Жанр: *ролевая игра* [Игромания, 2010, № 169, с. 48]. Отличительной чертой *РПГ* является «отыгрывание» роли. Вы отождествляете себя со своим персонажем, живёте в его роль. Ваши решения становятся его решениями. Персонаж имеет также определенные навыки и характеристики, которые впоследствии можно улучшать и даже приобретать новые. Данный жанр очень популярен и развился в большое количество поджанров.

Один из двух гипонимов, входящих в состав анализируемого жанра игр, также представлен в двух вариантах: лексическом калькировании и вкраплении – *Массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра*

(*MMORPG*) (от англ. *massively multiplayer online role-playing game*). Отличительной чертой этого жанра является возможность играть только с помощью Интернета. Одновременно в игре может находиться и участвовать несколько тысяч игроков. *Привыкшие к простоте и обилию квестов в стандартных MMORPG новички здесь редко задерживаются* [URL: https://www.igromania.ru/article/19901/Samye_nedoocenennyye_MMORPG_nashego_vremeni.html].

Номинация *тактическая ролевая игра (tactical role-playing game, TRPG)* представляет собой семантическую кальку, называющую поджанр компьютерных игр, лишенных четких рамок, и многие принадлежащие к нему игры могут быть отнесены к ролевым играм или же пошаговым стратегиям. Основной акцент игрового процесса сделан на принятии тактических решений во время боя. *Все больше гибриды, в которых тактика используется как один из элементов геймплея, а не как его основа – глобальные стратегии с тактическими боями, ролевые игры с тактическими боями* [URL: https://www.igromania.ru/article/24278/Fire_Emblem_Awakening-takticheskaya_igra_goda.html].

Семантическая калька *музыкальные игры* (от англ. *Music* – ‘музыка’ [Мюллер, 1995, с. 1184]) обозначает игры, которые позволяют игроку каким-либо способом взаимодействовать с музыкой. *Не секрет, что музыкальный жанр сегодня переживает спад* [URL: https://www.igromania.ru/news/37396/Nastoyaschaya_gitara_spaset_muzykalnye_igry.html?cpage=2]. Его гипоним – семантическая калька *ритмические игры* (от англ. *Rhythm game* – ‘ритм’ [Мюллер, 1995, с. 1551]), основой игрового процесса в них является правильное нажатие кнопок, показанных на экране, под ритм музыки. *Разработчики из Harmonix, сделавшие Rock Band 4, – славная команда, определившая облик и суть едва ли не всех современных ритмических игр* [URL: https://www.igromania.ru/article/27416/Novyy_album_lyubimoy_rok-gruppy_Obzor_Rock_Band_4.html].

Не все лексемы и словосочетания освоены пока русским языком графически, таким образом, они являются вкраплениями. В журнале «Игромания» латиницей написаны следующие часто употребляемые в сфере игровой индустрии понятия. Рассмотрим их.

Жанр *Beat 'em up* (от англ. ‘избей их всех’ [Мюллер, 1995, с. 170]) связан с файтингом, однако основным отличием является то, что, вместо боя один на один, на игрока нападает множество противников, которые значительно слабее, чем персонаж игрока. Для дальнейшего продвижения по игре необходимо победить их всех. *За основу взяли двадцатилетней выдержки beat 'em up вроде Renegade и его потомков – особенно Streets of Rage и Double Dragon* [URL: https://www.igromania.ru/article/28211/Krasnaya_Presnya_Obzor_Mother_Russia_Bleeds.html].

Survival horror (с англ. *Survival* – ‘выживание’ [Мюллер, 1995, с. 1816], *horror* – ‘ужас, страх’ [Мюллер, 1995, с. 890]) – жанр компьютерных игр, содержащий в себе различные специфические составляющие, главной целью которых является создание и нагнетание атмосферы страха, тревоги и постоянного напряжения. *Выход Siren ознаменовал начало конца того, что я назвал бы золотым веком survival horror* [URL: https://www.igromania.ru/article/25688/Alien_Isolation_i_horror-simulyatory-evolyuciya_zhanra_po_oversii_sozdatelya_Amnesia.html].

Hack and slash (с англ. *Hack* – ‘резать’ [Мюллер, 1995, с. 832], ‘slash’ – ‘рубить’ [Мюллер, 1995, с. 1695]) – игра, в которой геймплей базируется на истреблении противников в ближнем бою с использованием разнообразного оружия. *Проект оказывается в интересном положении – он играет как самый обычный hack and slash...* [URL: https://stopgame.ru/print/van_helsing_novaya_istoriya/review.html].

Итак, данная ЛСГ включает 47 наименований различных жанров. Из них 5 лексем – родовые названия, 31 – видовые. Лидером по количеству видовых лексем является *симулятор*, что обусловлено содержанием этой игры – имитировать можно практически любую часть и сферу реального

мира (*авиасимулятор, автосимулятор, спортивный симулятор, футбольный симулятор, симулятор полицейского* и т. д.).

Лексических заимствований, проникших недавно в русский язык, в этой группе 30; семантических калек – 8 (*песочница, аркада, визуальная новелла, стратегия* и поджанры последней: *пошаговая, экономическая, глобальная, в реальном времени*); сочетаний лексическое заимствование и лексическая калка – 5 (*шутер от первого лица, от третьего лица, кровавый, тактический, рельсовый шутер*); лексическое заимствование и вкрапление – 1 (*3D-шутер*); лексическое заимствование и переименование одной из частей – 1 (*симулятор Бога*). Некоторые слова, как исконно русские, так и иноязычные, функционирующие в русском языке давно, развили новое значение. Кроме того, в данной группе присутствуют родовые отношения: так, самое большое количество гипонимов объединяет гипероним *симулятор*. Это объясняется тем, что имитировать можно практически всё (*авиасимулятор, симулятор Сталина, автосимулятор*). Встречаются в данной ЛСГ и гиперонимы, которые связаны с меньшим количеством гипонимов: *шутер* (*шутер от первого лица, шутер от третьего лица, кровавый шутер* и др.), *стратегия* (*стратегия в реальном времени, экономическая стратегия, симулятор Бога* и др.), *адвенчура* (*квест, визуальная новелла, текстовая приключенческая игра*), *ролевая игра* (*тактическая ролевая игра, массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра*) и *музыкальная игра* с его гипонимом – *ритм-игра*. Однословных наименований в этой группе содержится 23, составных – 24.

Не все лексемы и словосочетания освоены пока русским языком графически. В журнале «Игромания» латиницей пишутся следующие часто употребляемые в сфере игровой индустрии понятия-вкрапления: *survival horror, shoot em up, hack and slash, MMORPG, Beat 'em up*.

1.2.2. Номинации многопользовательских онлайн-игр

Ко второй лексико-семантической группе мы отнесли слова, так или иначе связанные с онлайн-игровым направлением в играх. Для начала стоит отметить, что приведенные ниже номинации могут встречаться и в других сферах игровой индустрии, однако большинство из них зародилось, а также активно используется именно в многопользовательских онлайн-играх или многопользовательских режимах одиночных игр. Большинство слов данной группы относится к лексическим заимствованиям.

Иноязычие *ачивмент* (от англ. *Achievement* – ‘достижение’ [Мюллер, 1995, с. 31]) – лексема, обозначающая награду за выполнение определенных условий, другими словами, «виртуальная медаль»: *...буквально трещит по швам от разнообразных режимов, ачивментов и мини-игр...* [Игромания, 2010, № 169, с. 42].

Демедж-дилер (от англ. *Damage* – ‘урон’, *dealer* – ‘торговец’ [Мюллер, 1995, с. 486]) – игрок, основной целью которого является способность наносить большой урон монстрам или другим игрокам: *...несмотря на все сюжетные инновации и незаезженный сеттинг, угадываются все те же танки, хилеры и демедж-дилеры для верности переименованные...* [Игромания, 2010, № 169, с. 52].

Слово *инстанс* (от англ. *Instance* – ‘отдельный’ [Мюллер, 1995, с. 957]) в ролевых многопользовательских играх обозначает временное пространство, существующее только для определенной группы игроков, в котором возможны как битвы с ботами, так и схватки между персонажами игроков. *Именно Каражан стал в The Burning Crusade первым инстансом на десять человек – соответственно, для него достаточно быстро можно собрать игроков* [URL: https://www.igromania.ru/article/13235/Analitika_Karazhan_samy_u_populyarnyy_instans_World_of_Warcraft.html].

Моб (англ. *Mob*, сокращение от англ. *mobile object*, – ‘подвижный объект’) – вид компьютерного персонажа, основное предназначение которого

быть убитым игроком для набора опыта, денег или различных предметов. Чтобы этот процесс стал интереснее, разработчики игр сделали так, чтобы *моб* сопротивлялся и пытался убить игрока. Иногда *мобы* выступают в качестве осложняющих условий (при выполнении квестов), и в этом случае их убийство может ничего не приносить игроку. Например: *...поэтому сперва нужно целиком зачистить территорию от мобов и вражеских игроков...* [Игромания, 2015, № 219, с. 47].

Единица *тимплей* (от англ. *team* – ‘команда’ и *play* – ‘играть’; или *teamplay* – ‘взаимосвязь’ [Мюллер, 2013, с. 631, 815]) является лексическим заимствованием, обозначающим слаженную командную игру и грамотное, тактическое поведение всей команды. Например: *Тимплей 2х2* [URL: https://www.igromania.ru/article/3670/Kibersport_Quake_III_Arena.html].

Скилл (от англ. *Skill* – ‘умение, способность’ [Мюллер, 1995, с. 1691]) – термин, употребляемый преимущественно в компьютерных ролевых играх. Обозначает некое умение или способность, которыми обладает ваш персонаж: *А какие скиллы качать у мага?* [PP]. Кроме того, данным словом обозначают сам навык игрока, то, насколько он хорошо играет: *Ну что, покажи свой скилл на хиле* [PP].

Хилер (от англ. *Healer* – ‘целитель’ [Мюллер, 2013, с. 404]) – в компьютерных ролевых играх игрок, отвечающий в бою за лечение и воскрешение остальных игроков, в первую очередь «танка». *Первое, что должен обеспечить чернокнижник группе, – повесить на любого из хилеров Soul Stone (SS)* [https://www.igromania.ru/article/12245/Analitika_Klassovoe_ner_avenstvo_Obyazannosti_klassov_v_reydah_WoW.html].

Встречаются в данной группе и семантические кальки. Так, единица *аугментация* (от англ. *Augmentation* – ‘увеличение, прирост, приращение’ [Мюллер, 1995, с. 119]) известна в русском языке в значении ‘усиление, увеличение, наращивание’ [Булыко, 2006, с. 69]. Далее эта лексема стала использоваться в языке ММО, а затем и в одиночных играх, и номинировать

увеличение мощности оружия: *Начинать придётся без аугментаций* [Игромания, 2010, №169, с. 15].

Лут (от англ. *Loot* – ‘добыча’ [Мюллер, 1995, с. 1085]) – одна из заимствованных номинаций RPG и MMORPG, обозначающая внутриигровые ценности, получаемые игроками после убийства монстров или других игроков. Например: *...а на второстепенных картах-планетах можно прокачаться, собрать лут и продвинуться в личном расследовании* [URL: https://www.igromania.ru/article/27912/Ksenosy_i_lut_Prevyu_Warhammer_40_00_Inquisitor-Martyr.html].

Рейд (от англ. *Raid* – ‘набег’ [Мюллер, 1995, с. 1482]) – ‘недолгое объединение более пяти игроков для достижения общей цели, чаще всего – убийства босса’. Эта лексема была известна ранее в русском языке: ‘кавалерийский или воздушный налёт, набег на тыл или фланг противника’ [URL: <http://ushakovdictionary.ru/word.php?wordid=65947>]; в настоящее время, как видим, у нее появилась новая семантика: *Новый рейд Wrath of the Machine рассчитан на шестерых* [URL: https://www.igromania.ru/video/17275/Destiny_Rise_of_Iron-Wrath_of_the_Machine_Raid_Trailer.html].

Семантическая калька *танк* (от англ. *Tank*) в компьютерных ролевых играх номинирует игрока, отвлекающего в бою внимание противника (монстра) на себя, предотвращающего нанесение урона слабо защищённым персонажам. Класс назван по аналогии с боевой техникой. Этот персонаж имеет мощную защиту. Основной задачей *танка* является нахождение на верхней строчке списка агрессии противника. Эта задача решается путем использования специфических умений *танка*, основанных на искусственном наборе ненависти. Глобальная задача *танка* – прорвать оборону противника и отвлечь на себя его атаку, дав тем самым возможность атакующим персонажам уничтожить противника: *Другое дело «танк»-крестоносцы, неповоротливый громила, борец с еретиками и отступниками* [URL: https://www.igromania.ru/article/27912/Ksenosy_i_lut_Prevyu_Warhammer_40_00_Inquisitor-Martyr.html].

Фракция (от англ. *Fraction* [Мюллер, 2013, с. 358]) – в массовой многопользовательской ролевой онлайн-игре группа, к которой персонаж принадлежит с момента создания. Как правило, механика игры поощряет нападение на персонажей иной фракции и затрудняет либо делает его невозможным, при одинаковой фракционной принадлежности: *В начале игры предлагается выбрать фракцию: за тайное господство над миром спорят тамплиеры, иллюминаты и азиатское общество с неоригинальным названием «Дракон»* [Игромания, 2010, № 169, с. 52]. Кроме того, под фракцией подразумевается организация нескольких персонажей, контролируемых компьютером. *Во второй против меня были монстры – эта фракция вместо штрафов от карт с погодными эффектами получает бонусы* [Игромания, 2016, № 229, с. 31].

Лексема *бот* (от англ. *bot*, что, в свою очередь, является сокращением чешского интернационализма *robot* – ‘подневольный труд’ или *rob* – ‘раб’) обозначает программу, основанную на искусственном интеллекте, имитирующую партнера в многопользовательской игре. Помимо этого, боты используются в ММО играх для выполнения некоторых задач (сбор ресурсов, получение опыта). Использование данной программы запрещено в большинстве ММО игр: *Но для того чтобы бот увеличил меткость, убойность и реакцию, необходимо еще немного поработать над файлом* [URL: https://www.igromania.ru/article/4300/Novye_boty_%E2%80%9CKontry_%E2%80%9C_Povyshaem_masterstvo_botov_v_Counter-Strike.html]. Иногда так говорят об участнике, который плохо играет: *Да они просто боты* [PP].

Лексическое заимствование *билд* (от англ. *build* – строить [Мюллер, 2013, с. 128]) обозначает сочетание способностей, талантов и экипировки вашего персонажа, которые можно менять и, таким образом, создавать различные комбинации под разные ситуации: *Мой билд – холи 32/5/4* [PP].

В данной ЛСГ присутствуют разнокоренные синонимы. Так, *гриндинг* (*гринд*) (от англ. *Grind* – ‘однообразная, скучная работа’ [Мюллер, 1995, с. 819]) – это монотонное получение опыта персонажем на одном месте

путем убивания одних и тех же монстров, появляющихся возле вас: *Поэтому куда не сунься – везде один и тот же гриндинг. Инстансы. Рейды. Лут. Фарм.* [Игромания, 2010, № 169, с. 52]. Похожее по значению слово *фарм* (от англ. *Farm* – ‘ферма, обрабатывать землю’ [Мюллер, 1995, с. 676]) – систематическое убийство определенных монстров для получения *лута* или опыта. Отличается от *гринда* меньшей продолжительностью и меньшей монотонностью. *А потом я опять пошёл фармить золото* [РР].

В этой группе встречаются и антонимы. К однокоренным, образованным при помощи префиксации, относятся *бафф* и *дебафф*. Первое заимствование (от англ. *Buff* – ‘поглощать удары, смягчать толчки’ [Мюллер, 1995, с. 254]), используемое во многих MMORPG, означает усиление игрока на строго фиксированное время, как правило, под действием специального заклинания; иначе говоря, это воздействующий положительный модификатор. Срок *баффа* либо фиксирован, либо длится до его отмены игроком. Те или иные *бафы* существуют практически во всех MMORPG, кроме того, этой лексемой обозначаются не временное, а постоянное усиление того или иного персонажа разработчиками для правки баланса какой-либо игры, например: *Баффы, дебаффы, точечные атаки, атаки по площади – арсеналу может позавидовать...* [Игромания, 2010, № 169, с. 48].

Единицы *офлайн* (в сленговом значении) (от англ. *Offline* – ‘отключённый от сети’) и *онлайн* (от англ. *Online* – ‘в сети, на связи’ [Мюллер, 1995, с. 528]) тоже являются антонимами. Данные термины обозначают наличие соединения с сетью Интернет и являются заимствованиями, ставшими уже интернационализмами. *Офлайновый режим в SimCity – не прошло, как говорится, и года* [Игромания, 2014, № 198, с. 5]. *В онлайн-овой GTA появился военный фотограф* [там же, с. 5].

Как видим, описанная выше ЛСГ представлена 22 номинациями, среди которых встречаются не только новейшие заимствования, но и слова, употребляющиеся в русском языке давно, но получившие в сфере игровой

индустрии новое значение. Лексических заимствований, проникших недавно в русский язык, в этой группе – 15, семантических калек – 7. Большая часть данных слов относится к профессионализмам, а часть – к разговорной и сленговой лексике. Однословных наименований в этой группе содержится 21, составное – 1. Среди парадигматических отношений отмечается однокоренная антонимия (*онлайн* и *оффлайн*, *бафф* и *дебафф*), разнокоренная синонимия (*гриндинг* и *фарм*) и многозначность (*нуб* – ‘новичок в игре’ и ‘отрицательное наименование индивида, который плохо играет’; *скилл* – ‘некая способность персонажа и навык играющего’; *бот* – ‘персонаж, управляемый компьютером, и плохой игрок’). Обнаруживаются единицы, функционировавшие ранее в русском языке, однако под влиянием семантики иноязычных слов развившие новые значения: *рейд* (не только ‘военное проникновение в тыл противника’, но и ‘объединение игроков с целью убийства босса’), *танк* (‘военная техника’ и ‘персонаж, принимающий на себя удары’) и *фракция* (‘группа политических деятелей’ и ‘группа, к которой персонаж принадлежит’).

1.2.3. Наименования лиц, относящихся к игровой индустрии

Для обозначения лиц, которые работают в игровой индустрии или имеют к ней отношение, используются специальные термины. Многие номинации вступают в родо-видовые отношения. Гипероним *геймер* (от англ. *gamer* – ‘игрок’ [Мюллер, 2013, с. 368]) обозначает человека, проводящего время за видеоиграми, увлекающегося видеоиграми. Причиной заимствования является следующее: термин «игрок» имеет отрицательное значение и ассоциируется с азартными играми. Часто термин *геймер* ошибочно используют как синоним *игромана* (человека с зависимостью от

видео- или азартных игр). *Мы делаем игры для геймеров...* [Игромания, 2014, № 198, с. 44] – утверждают журналисты.

Среди гипонимов данного термина нами были отмечены единицы, имеющие разную словообразовательную структуру. Так, существительное *хардкор-геймеры* (от англ. *Hardcore* – жесткий (сл.) [11] и *gamer* – ‘игрок’ [Мюллер, 2013, с. 368]) обозначает игроков, предпочитающих бросать вызов соперникам в игре со сложным игровым процессом. Эти игры требуют времени на оттачивание навыков самого игрока. *Хардкорные игроки скорее пойдут играть в Скайрим, чем в эти ваши фермы* [PP]. *Простые игроки* или *казуалы* (жарг., иногда презрит.) – люди с небольшим, ограниченным интересом к видеоиграм. В противопоставление хардкорщикам, такие геймеры предпочитают простые игры с понятным и ясным игровым процессом: *Ловите казуала!* [PP].

Единица *прогеймер* заимствована из английского языка и образована от слов «профессионал» (усечённый вариант – *про*) и «геймер» путем сложения усеченного первого слова со вторым. Это профессиональные игроки, которые зарабатывают деньги на киберспортивной сцене за счет побед на различных чемпионатах и т. п. Такие люди занимаются игрой в видеоигры на профессиональном уровне, однако они финансово зависимы от своих побед и поражений, как и другие спортсмены. У данной единицы существует синоним – *киберспортсмен*, который возник, вероятно, на базе русского языка в результате сложения основ: *В отличие от киберспортсменов, которые с каждым годом все ближе идут к всеобщему признанию...* [Игромания, 2012, № 183, с. 60].

Ретрогеймер – это такой игрок, который предпочитает играть в игры, давно известные большинству пользователей. Данная единица обладает несколькими полными синонимами: *классик-геймер* (от англ. *classic* – ‘классический’ [Мюллер, 2013, с. 170]), *олдскульный геймер* (от англ. *old* – ‘старый’ [Мюллер, 2013, 580] и *school* – ‘школа’ [Мюллер, 2013, с. 724].

Ретрогеймеры собирают старые игры или восстанавливают их... [URL: <http://gameonline20.ru/retrogeymer-eto/>].

Онлайн-геймер (от англ. *online* – ‘в сети, на связи’ [Мюллер, 1995, с. 528]) – игрок, предпочитающий исключительно ММО и сетевые игры. *И каких прелестей и увлеченностей сюжетами вы хотите от онлайн-геймера?* [PP].

Летсплейщик (от англ. *Let's play – let* (вспомогательный глагол, выражающий приглашение [Мюллер, 2013, с. 496]), *play* – ‘играть’ [Мюллер, 2013, с. 631]) – человек, занимающийся *летсплеем*, т. е. транслирующий игровой процесс со своими комментариями для зрителей: *...это небывалый всплеск YouTube-персоналий, или летсплейщиков, о котором мы писали не раз* [Игромания, 2012, № 183, с. 23].

Консолец – игрок, предпочитающий играть на консолях. Этой номинации часто противопоставляют лексему *ПК-геймер*, которая обозначает игроков, предпочитающих играть на компьютерах. В данном случае можно говорить о таком явлении, как ложная антонимия, поскольку противостояние этих двух сообществ, их споры и частая вражда породили в сознании многих людей противопоставление данных единиц.

Лексическое заимствование *геймдизайнер* (от англ. *Game designer*) обозначает специалиста, отвечающего за разработку дизайна игры (содержание и правила, целостное видение компьютерной игры, её *геймплей*): *Когда мы ... взяли интервью у Рю Вирасурии, геймдизайнера, креативного директора, сценариста и режиссера The Order: 1886...* [Игромания, 2014, № 198, с. 30].

Девелопер (от англ. *developer* – ‘разработчик’ [Мюллер, 2013, с. 250]) – специалист, занимающийся программированием и корректировкой программ и игр: *Появилась возможность опробовать основные аспекты игры и, надо сказать, девелоперы опять сумели преподнести приятный сюрприз* [Игромания, 2014, № 198, с. 41].

Моддер (от англ. *Modify* – ‘модифицировать, изменять’ [Мюллер, 1995, с. 1163]) – человек, вносящий какие-либо изменения в компьютерную игру после её выхода. Например: *Как моддеры-любители превращаются в разработчиков-профессионалов* [Игромания, 2010, № 169, с.1].

Итак, проанализированная нами ЛСГ представлена 16 номинациями. В данную группу входят в основном лексические заимствования (*геймер, моддер, девелопер* и др.), однако встречаются единицы, образованные непосредственно в русском языке от иноязычных путем суффиксации (*консольщик, летсплейщик, киберспортсмен*).

В рамках ЛСГ обнаруживаются родо-видовые отношения. Так, гипероним *геймер* объединяет большое количество гипонимов (*прогеймер, казуал, хардкор-геймер, киберспортсмен* и д. р.) Среди них встречаются как нейтральные (*онлайн-геймер, ретрогеймер*), так и стилистически окрашенные (*казуал, консольщик*). Обилие игровых механик, жанров, действий, свойственных видеоиграм, породило много номинативных единиц, характеризующих игрока с точки зрения того, что он делает в видеоиграх, на чем, как и зачем играет. Присутствуют в данной ЛСГ синонимы (*прогеймер – киберспортсмен, ретрогеймер – олдскульный геймер, классик геймер*), антонимы (*казуал* и *хардкорщик*) и ложные антонимы (*ПК-геймер* и *консольщик*).

1.2.4. Составляющие компьютерной игры

Компьютерная игра или видеоигра – это сложная программа, состоящая из множества компонентов и служащая для организации игрового процесса. Для создания современной качественной видеоигры необходимо уделить внимание различным деталям – как мелким, так и крупным (приоритет которых может различаться от жанра к жанру): сюжет, звук, музыка, картинка, сеттинг, соответствие жанру, диалоги и прочее. Интерактивное развлечение является поистине уникальной формой

искусства: видеоролики и режиссуру оно позаимствовало из кинематографа; диалоги, сюжеты, темы и некоторые идеи – из литературы; специально для игр записываются звуки и пишутся уникальные музыкальные произведения; над созданием пейзажей трудятся профессиональные художники, увлеченные своей работой; актеры озвучки и захвата движений вкладывают душу в своих персонажей, чтобы игрок «поверил» в них. Кроме того, сами видеоигры вдохновляют людей на создание картин, музыкальных произведений, различных форм кино, театральных постановок и даже ковку оружия [URL: https://www.igromania.ru/news/65848/Kuznecy_iz_Man_At_Arms_vykovali_topor_Kratosa_iz_God_of_War.html]. И это не говоря уже о ежегодных крупнейших выставках, фестивалях и презентациях. Таким образом, мы уже можем говорить о рожденной новой массовой культуре – видеоигровой. Однако главная черта, отличающая видеоигру от других форм искусства, – игровой процесс или игровая механика. Мы не только наблюдаем за персонажами, читаем тексты, слушаем музыку, любимся интерактивными пейзажами, но и взаимодействуем с видеоигрой. Для обозначения всех реалий и состава игры используются различные номинации. Так, в русский язык проникли различные лексические заимствования.

Альфа-версия (от греч. *άλφα* и от англ. *version* – ‘версия’ [Мюллер, 1995, с. 2008]) – ‘первоначальная версия программного обеспечения’ (в данном случае игры), а также ‘«сырой» продукт, незаконченная игра’. Эти версии используются для первичного теста игр или программ, для выявления наиболее заметных и грубых ошибок (*багов*). В *альфа-версии* большая часть функционала недоступна: *мы поиграли в альфа-версию игры и взяли подробное интервью и разработчиков* [Игромания, 2014, № 198, с. 1].

Бета-версия (от греч. *βήτα* и от англ. *version* – ‘версия’ [Мюллер, 1995, с. 2008]) – версия продукта, которая близка к завершению. В отличие от *альфа-версии*, бета-тестирование проводится среди будущих пользователей продукта или обычных добровольцев и используется для выявления багов:

вышедшее весной 2011 года нечто сложно было назвать бета-версией – сырой и глючный продукт [Игромания, 2014, № 198, с. 38].

Скрипт (от англ. script) – программа, которая автоматизирует задачи или процессы, дабы облегчить работу программиста, которую в противном случае он бы делал вручную: Единственное «но» – на скриптах в C&C3 основана вся игра: поведение юнитов на поле боя, строительство сооружений, огибание препятствий [URL: https://www.igromania.ru/article/12676/Tiberiumnye_skripty.html].

Единица скриншот (от англ. screenshot) обозначает изображение, полученное компьютером и показывающее в точности то, что видит пользователь на экране монитора. Обычно это цифровое изображение получается операционной системой или другой программой по команде пользователя: А теперь взгляните на скриншоты, украшающие эту статью... [Игромания, 2014, № 198, с. 33].

Заимствование трейлер (в игровой индустрии) (от англ. Trailer – ‘анонс кино- или телефильма’ [Мюллер, 2013, с. 839]) обозначает небольшой видеоролик, состоящий из ярких, красочных, зрелищных моментов и фрагментов игры. Он используется для анонсирования или рекламирования продукта: Мы, честно говоря, не поверили, когда нас почти год назад пытались убедить, что трейлер с Е3 был сделан на движке игры [Игромания, 2014, № 198, с. 31].

Способ взаимодействия пользователя и компьютерной программы получил название интерфейс (от англ. Interface – ‘связующее звено’ [Мюллер, 1995, с. 963]): Чем понятнее и удобнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру... [Игромания, 2010, № 169, с. 28]. Удобный в обращении интерфейс обычно называют «дружественным» или «дружелюбным».

Саундтрек (англ. soundtrack – ‘звуковая дорожка’ [Мюллер, 1995, с. 857]) обозначает музыкальное оформление какого-либо материала, например, фильма, мультфильма или компьютерной игры: ...например, когда

в игре с плохим звуком, вдруг обнаруживается шикарный саундтрек [Игромания, 2010, № 169, с. 28]. Иногда используется английская аббревиатура *OST*, которая расшифровывается как англ. *Original Sound Track* и означает оригинальную звуковую дорожку, продаваемую отдельно от того материала, к которому была написана.

Займствование *сеттинг* (от англ. *Setting* – ‘окружающая обстановка’ [Мюллер, 2013, с. 739]) номинирует среду, в которой происходит действие компьютерной игры; то, что в ней окружает игрока. *Разработчики вывели на публику настоящую звезду, дорогую и многообещающую игру, в, без преувеличения, восхитительном сеттинге... Ну шутер, ну в столице Великобритании 19 века* [Игромания, 2014, № 198, с. 30].

Добавление какого-либо игрового материала к уже готовой и выпущенной компьютерной или видеоигре именуется *аддон* (от англ. *addon* – ‘добавление’ [Мюллер, 2013, с. 22]). Обычно добавляют оружие, уровни, персонажей, продолжение или приквел к сюжетной кампании и т. д. Дополнение разрабатывается либо создателем оригинальной игры, либо моддерами. Как правило, для того чтобы поиграть в аддон, необходимо купить оригинальную игру: *Аддоны для World of Warcraft – тема столь же неисчерпаемая, сколь и сама игра* [URL: https://www.igromania.ru/article/13113/Analitika_Luchshie_addony_dlya_World_of_Warcraft.html].

К лексическим заимствованиям относятся слова *контент* и *тайтл*. Лексема *контент* (от англ. *Content* – ‘содержание’ [Мюллер, 2013, с. 199]) обозначает наполнение игры. Например: *...в первую неделю игрокам был доступен минимум контента – всего один самолёт, небольшая тестовая карта, а также возможность одиночного полёта* [Игромания, 2014, № 198, с. 39]. *Тайтл* (от англ. *Title* – ‘заголовок, название’ [Мюллер, 1995, с. 1898]) – заголовок, название игры или фильма: *...Borderlands 2 и ещё множество тайтлов...* [Игромания, 2010, № 169, с.1].

Займствованием *мультиплеер* (от англ. *Multi* – ‘много’, *player* – ‘игрок’ [Мюллер, 1995, с. 1378]) номинируется вид игры, в которой принимают

участие несколько человек. Например: «... *будет ли в игре мультиплеер?*» – «*Нет, ни в каком виде. Даже кооператив не планируется. У нас чисто сингловая история, исключительно сюжетная игра*» [Игромания, 2014, № 198, с. 31].

Термины *сингл* или *сингплеер* (от англ. *Single* – ‘один’ [Мюллер, 1995, с. 1685] и *Player* – ‘игрок’ [Мюллер, 1995, с. 1378]) обозначают вид игры, в которой принимает участие один человек.

Семантические кальки также занимают важное место в анализируемой ЛСГ. К ним относится *текстура* (от англ. *texture* – ‘строение’ [Мюллер, 2013, с.821]) – изображение, используемое для равномерного заполнения участков других изображений или для наложения на поверхность трёхмерной модели для придания ей цвета, окраски или иллюзии рельефа. *Но количество деталей и высокое разрешение текстур.... The Order: 1886 выглядит как самый настоящий фильм* [Игромания, 2014, № 198, с. 31].

Локация (от англ. *location* – ‘определение места чего-либо’ [Мюллер, 2013, с. 507]) применительно к компьютерным играм обозначает некий отрезок, уровень игры. Для облегчения моделирования и уменьшения нагрузки на компьютер непосредственно в самой игре целостный мир делится на несколько (или множество) локаций. Игровой персонаж одновременно может находиться только в одной локации и, переходя в другую, автоматически вызывает загрузку новой локации. Разработчики стараются сделать границы между локациями как можно более расплывчатыми, дабы не нарушать целостность мира. *Каждый квадратный метр этого мира пропитан ненавистью к игроку. Ситуация усугубляется каким-то безумным подходом к дизайну локаций, причем не с точки зрения красоты. За каждым углом наверняка скрывается какая-нибудь гадость, спокойно заходить в открытые двери нельзя – ждешь подвоха* [Игромания, 2014, № 198, с. 52].

Поведение компьютерных персонажей, находящихся в игре, контролируется *ИИ* или, *искусственным интеллектом*. Чем больше

различных функций должно выполнять компьютерное действующее лицо, тем сложнее *III: Создатели StarCraft II API отмечают, что в StarCraft 2 перед III стоит выбор из более чем трехсот возможных действий* [URL: https://www.igromania.ru/news/69607/Iskusstvennyu_intellekt_budet_trenirovatsya_v_StarCraft_II.html]. Данная единица является семантической калькой.

Движок (игровой движок) (от англ. *Engine* – ‘двигатель’ [Мюллер, 1995, с. 623]) – это центральный программный компонент компьютерных и видеоигр, комплекс поддержки игровой ситуации, включающий объектную поддержку игровой ситуации, процедуры игровой стратегии компьютерных персонажей, её визуальное и звуковое сопровождение и т. п. *Ремейк System Shock переехал на новый движок* [URL: https://www.igromania.ru/news/65768/Remeyk_System_Shock_pereehal_na_novyy_dvizhok.html].

Режим компьютерной игры, в котором участвуют два и более человек, именуется *кооператив* (от англ. *Cooperative game* – ‘совместная игра’ [Мюллер, 1995, с. 857]). Нередко это однопользовательская игра, переделанная для нескольких людей.

В анализируемой ЛСГ присутствуют родо-видовые отношения: так, лексическое заимствование *геймплей* (от англ. *Gameplay*) является гиперонимом, который обозначает игровой процесс с точки зрения наблюдаемого, игрока: это область восприятия, ощущения, полученных в ходе игры от сюжета, звука, графики: *Геймплей – это то, ради чего мы играем в игры* [Игромания, 2010, № 169, с. 28]. Данная номинация возглавляет группу, в которую входит несколько лексических заимствований: *комбо, перк, туториал, бонус, босс* и др. *Комбо* (от англ. *Combination* – ‘комбинация’ [Мюллер, 1995, с. 379]) – термин, используемый в компьютерных играх для обозначения определённой последовательности действий, обычно выполняющихся с жёсткими ограничениями по времени и приносящих игроку значительную выг. или преимущество. Происхождение номинации обусловлено играми файтинг-жанра, в которых этим словом обозначаются комбинации ударов. Со временем употребление этой лексемы

распространилось на многочисленные жанры компьютерных игр. Данное заимствование может быть неотъемлемым элементом игровой механики (обычно так и бывает) или, не будучи обязательным для победы или выживания, может являться просто одним из способов набора большего количества очков либо усиления атаки: *...удары тут складываются в многоступенчатые комбо...* [Игромания, 2010, № 169, с. 42].

Перк (от англ. *Perk* – ‘привилегия’ [Мюллер, 1995, с. 857]) – вымышленное понятие из мира компьютерных ролевых игр. Перком называется некая особенная черта, элемент личности, отличительная особенность игрового персонажа. Перки сложились как один из приёмов разработчиков в решении таких задач, как моделирование развития персонажей, индивидуализация их интересов, навыков, характеров и жизненных ситуаций, отражение возможных сверхъестественных вмешательств в их судьбы. В конкретных играх, использующих систему перков, разработчиками создаётся некоторый набор таковых, а также выстраивается система внутриигровых условий, требуемых для их возможного получения. *Фанатам игры предлагают придумать новый перк для Fallout 3* [URL: https://www.igromania.ru/news/31737/Left_4_Dead_v_raznyh_komplektaciyah.htm].

Тьюториал (от англ. *Tutorial* – ‘учебник, обучение, консультация’ [Мюллер, 1995, с. 1951]) обычно номинирует непосредственное начало игры. Данное заимствование обозначает процесс ознакомления с правилами игры и управлением: *Если перед началом игры вам не потребуется... проходить многочасовой «тьюториал»...* [Игромания, 2010, № 169, с. 28].

Среди гипонимов встречаются и семантические кальки, например, *бонус* – ‘элемент игрового процесса, некий виртуальный дар, который помогает, а иногда мешает дальнейшему прохождению’. *Вы изучаете комнату за комнатой, собираете бонусы, находите тайники и магазины...* [Игромания, 2012, № 183, с. 92].

Босс – ‘наиболее сильный враг, который ожидает игрока в конце уровня’. Например: ...*затем побеждает босса и спускается на новый круг ада* [Игромания, 2012, № 183, с. 92].

В данной ЛСГ присутствует разнокорневая синонимия, которая отражена в иноязычных лексемах *баг* (от англ. *bug* – ‘жук, насекомое’ [Мюллер, 1995, с. 254]) и *глюк* (от англ. *glitch* – ‘затруднение’ [Мюллер, 2013, с. 378]). Они номинируют ошибку в программе или игре, которая несет за собой искажение результата: *так мы научились с точностью до дня планировать время релизов и выпускать дополнения без багов* [Игромания, 2014, № 198, с. 37]: *Вышедшее весной 2011 года нечто сложно было назвать бета-версией – сырой и глючный продукт* [там же, с. 38].

Как видим, эта ЛСГ представлена 29 номинациями. Причем в их составе есть не только последние заимствования, но и слова, употребляющиеся в русском языке давно, но получившие в сфере игровой индустрии новое значение. Лексических заимствований, проникших в русский язык недавно, в этой группе 22, семантических калек – 7. Все семантические калки являются номинациями, которые уже употребляются в других сферах, но с другим значением, следовательно, данные языковые единицы обладают многозначностью: *текстура* (‘особенность строения твердого вещества’ [МАС, т. 4, с. 346] и ‘растровое изображение’), *графика* (‘вид изобразительного искусства’ [МАС, т. 1, с. 344] и ‘синтез изображения’), *движок* (‘небольшой переносной двигатель’ [МАС, т. 1, с. 368] и ‘центральная часть программы’), *кооператив* (‘организация, основанная на принципе объединения средств’ [МАС, т. 2, с. 98], и ‘совместное прохождение игры’), *босс* (‘руководитель’ [МАС, т. 1, с. 110] и ‘главный противник уровня’). Однословных наименований найдено нами 28, составное – одно. Кроме того, обнаруживаются разнокорневая антонимия (*баг* и *глюк*) и родо-видовые отношения (например, гипероним *геймплей* и его гипонимы *босс*, *бонус*, *стелс* и т. д.).

1.2.5. Характеристики видеоигр

Интерактивное развлечение, как мы увидели, включает определенные составные элементы, однако, помимо этого, оно наделено различными специфическими характеристиками. В данную ЛСГ входит множество лексических заимствований, среди которых *AAA-игры* (от англ. AAA, читается как «трипл-эй»), т. е. игры с высоким или очень высоким бюджетом и масштабной рекламной кампанией. Нацелены такие игры на как можно более широкую аудиторию.

Мультиплатформа (от англ. *multi-platform*, где *multi* – ‘много’ и *Platform* – ‘платформа’ [Мюллер, 2013, с. 631]) применительно к играм обозначает то, что игра выходит сразу на нескольких игровых платформах (различные консоли и персональный компьютер). *Daylight – новый мультиплатформенный хоррор* [Игромания, 2014, № 198, с. 4].

Заимствование *некстген* (от англ. *Nextgen/next-gen – next generation* – ‘следующее поколение’ [Мюллер, 1995, с. 372]) служит для номинирования имеющихся уже игр и игр, которые будут еще разработаны, консолей, уровня графики и прочего, которые противопоставлены устаревшим моделям: *Разработчики вывели на публику настоящую звезду, дорогую и многообещающую игру... Ну шутер, ну в столице Великобритании 19 века, ну некстген* [Игромания, 2014, № 198, с. 30].

Термин *олдскул* (от англ. *Oldschool*, где *Old* – ‘старый’ [Мюллер, 2013, с. 580], *school* – ‘школа’ [Мюллер, 2013, с. 724]) является лексическим заимствованием и обозначает чаще всего игру, сделанную по принципам и правилам старых игр. Например: ... *Wasteland 2, хотели получить олдскульную тактическую ролевою игру* [Игромания, 2014, № 198, с. 56].

В данной ЛСГ встречается одна калька – составная номинация *ранний доступ* (от англ. *early access*, где *early* – ‘ранний’ [Мюллер, 2013, с. 289] и *access* – ‘доступ’ [Мюллер, 2013, с. 16]). Представленная лексема обозначает программу, по которой покупатели платят за возможность играть в раннюю

версию игры. Далее из примера: ...у такого подхода сплошные преимущества: игроки охотнее платят за ранний доступ к игре, легче прощают баги, активнее делятся впечатлениями и участвуют в поисках багов. Разработчики же получают возможность заработать немного денег ещё до релиза... [Игромания, 2014, № 198, с. 39].

Кроме того, нами была обнаружена полукалька – *реиграбельность* (от англ. *Replayability*; аффикс «ре-» – не переведен, а остальная часть слова переведена на русский язык). Это свойство компьютерной игры быть интересной при повторном прохождении: *Реиграбельность означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений* [Игромания, 2010, № 169, с. 28].

В данной группе нами была зафиксирована разнокоренная антонимия. Заимствование *хардкор* (от англ. *Hardcore*) – усложненный режим в игре или же очень сложные игры. *Мы согласились создать ещё один хардкорный симулятор* [Игромания, 2014, № 198, с. 39]. Антитезой данному понятию является семантическая калька *казуальность* (от англ. *casual* – ‘повседневный’ [Мюллер, 1995, с. 857]) – это простые игры, в которые играют между делом, от случая к случаю. (Лексема *казуальность* функционировала в русском языке в значении ‘случайный, не поддающийся обобщению’ [Булыко, 2006, с. 243].) Многие казуальные игры обладают красивой и притягательной графикой, чтобы привлечь обычных людей: *С другой стороны, что делать казуалу в хардкорном авиасимуляторе?* [Игромания, 2014, № 198, с. 41].

Итак, ЛСГ «Характеристики компьютерных игр» включает в свой состав 8 номинаций. Среди них подавляющее большинство являются лексическими заимствованиями – 6, есть одна калька (*ранний доступ*), а также одна полукалька (*реиграбельность*). Однословных наименований в этой группе содержится 4, составных – 4. Встречается разнокоренная антонимия (*хардкор* и *казуальность*). К полисемантам относятся наименования *хардкор* (‘музыкальный жанр’ и ‘игры повышенной

сложности’) и *казуальность* (‘учение о случайности’ [URL: https://dic.academic.ru/dic.nsf/enc_philosophy/484/%D0%9A%D0%90%D0%97%D0%A3%D0%90%D0%9B%D0%AC%D0%9D%D0%9E%D0%A1%D0%A2%D0%AC] и ‘простые игры’).

1.2.6. Оборудование для игрового процесса

Данный параграф описывает терминологию, которая напрямую относится к «физической» части игровой индустрии, т. е. непосредственно к самому компьютеру и другим устройствам для воспроизведения игр.

Вначале необходимо обратиться к единственному японизму – *тамагочи* (от яп. Тамаготти). Слово произошло от двух слов: японского *тамаго* (яп. たまご – ‘яйцо’) и англицизма *уотти* (яп. ウォッチ от *Watch* – ‘часы’) [URL: <http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A2%D0%B0%D0%BC%D0%B0%D0%B3%D0%BE%D1%87%D0%B8>]. Сложно сказать, откуда заимствована данная лексема – непосредственно из японского или из английского языка. Данный термин обозначает карманное (чуть больше часов) игровое устройство. Геймплей заключался в наблюдении за питомцем (от вылупления из яйца и до смерти), который «жил» в устройстве. Питомцами могли быть различные животные (собаки, кошки, морские свинки), а также фэнтезийные существа. Создание надо было кормить, поить, играть с ним, убирать за ним, следить за индикаторами здоровья и радости. Такая игрушка практически заменяла домашнее животное. *Королевство-тамагочи из Crusader Kings 2 в рюкзаке – волшебная перспектива* [Игромания, 2014, № 198, с. 45].

В данной ЛСГ наблюдаются меронимические отношения. Гипоним *персональный компьютер* (также *компьютер*, *ПК*; от англ. *computer*) объединяет в одну группу множество техницизмов. Среди названий основных частей типичного персонального компьютера, которые часто

употребляются в речи геймеров и встречаются в специализированных журналах, присутствуют следующие лексические кальки:

– *материнская плата* (от англ. *motherboard*, где *mother* – ‘мама’ [Мюллер, 2013, с. 548] и *board* – ‘плата’ [<http://www.multitrans.ru/c/m.exe?l1=1&l2=2&s=board>]) – основа построения модульного устройства. *В прошлом выпуске мы подробно разобрались с процессорами, сегодня будем рассказывать о хитростях материнских плат* [https://www.igromania.ru/article/23007/Pravila_vybora-materinskaya_plata_Chto_skryvaetsya_za_ciframi_iz_tehnicheskikh_harakteristik.html]);

– *жесткий диск* (от англ. *hard disk*, где *hard* – ‘жесткий’ [Мюллер, 2013, с. 400], *disk* – ‘диск’ [Мюллер, 2013, с. 259]) – устройство для хранения информации. *Компания Seagate представила 3,5-дюймовый жесткий диск Enterprise Capacity объемом 10 ТБ* [URL: https://www.igromania.ru/news/58443/Seagate_vypustila_zhestkiy_disk_obemom_10_TB.html];

– *компьютерная мышь* (от англ. *computer mouse* – ‘компьютерная мышь’ [Мюллер, 2013, с. 550]) – ‘устройство для отдачи команд компьютеру и управления курсором на мониторе’. Эта номинация является семантической калькой. *Свои игровые мыши выпускают сейчас практически все «железные» компании* [URL: https://www.igromania.ru/article/19938/Obzor_luchshih_igrovyyh_ustroystv_Chast_pervaya_igrovye_myshi.html].

Встречаются в данной группе также лексические заимствования: *монитор* (от англ. *monitor*) – ‘устройство для визуального отражения информации’. *Удивить нас монитором сегодня невероятно сложно* [URL: https://www.igromania.ru/article/26998/Za_uglom_Testiruem_v_igrah_izognutyu_monitor_LG_34UC97.html]); *видеокарта* (от англ. *video card*) – устройство для вывода графического образа на экран монитора; *клавиатура* (в английском *keyboard*) – устройство с клавишами для ввода данных и управления. Мода на механические клавиатуры пришла на рынок игровой периферии (к ней относятся внешние устройства, подключаемые к компьютеру, среди которых мышь, наушники, геймпад и др.) около года

назад [https://www.igromania.ru/article/18834/Mehanicheskiy_pauk_Testirovanie_mehanicheskoy_igrovoy_klaviatURY_Razer_BlackWidow_Ultimate.html].

Разумеется, в русском языке встречаются и жаргонные обозначения технических терминов, что свидетельствует об их активной адаптации. Так, *монитор* стал *моником*, *клавиатура* – *клавой*, *видеокарта* – *видюхой*, *компьютер* – *компом* и *пекарней* и т. д.

Гипероним *игровая консоль* (или просто *консоль*) (от англ. *video game console*) обозначает устройство, созданное для видеоигр. Картинка в таком случае транслируется на телевизор или компьютерный монитор, а управление производится с помощью игрового контроллера. *Пожалуй, главный материал этого выпуска – подробный обзор нового Xbox, который пока не вышел на просторы России, но некоторые игроки уже успели заказать консоль из-за рубежа* [Игромания, 2014, № 198, с. 1]. Данная номинация является словообразовательной калькой (игровая – *video game*) и заимствованием (*консоль*). Синонимом ее является русский аналог *игровая приставка* (или просто *приставка*). Это слово образовано от глагола *приставлять*, т. к. консоли приставляются к второстепенному устройству отображения (телевизор или монитор). Названные выше единицы являются семантическими кальками. *В Китае приставка появится в продаже 1 июня* [URL: https://www.igromania.ru/news/60510/Kitayskaya_pristavka_Tomahawk_F1_poboretsya_s_PS4_i_Xbox_One.html].

Гипонимами указанного выше понятия стали различные виды игровых приставок. Все они произведены за пределами России, поэтому лексемы, называющие их, в настоящее время являются вкраплениями. Известно более 50 номинаций, поскольку на данный момент существует целых восемь поколений этих игровых устройств. Самыми крупными и технологически продвинутыми являются приставки следующих серий: *Playstation (PS)* – японская игровая консоль, разработанная компанией “*Sony Computer Entertainment*” под руководством Кэна Кутараги: ... *в одном из которых надо было сфотографироваться с PS4 в самом необычном месте, а во втором –*

сделать самую радостную фотографию со своей четвёртой «плойкой» [Игромания, 2014, № 198, с. 1]; Xbox – игровая консоль, разработанная и производившаяся компанией “Microsoft”: С Xbox 360 они превратились из аутсайдеров в серьезного игрока на рынке [https://www.igromania.ru/video/12190/Xbox_One-Polnyu_razbor.html]; Wii – игровая консоль от японской компании “Nintendo” с особыми контроллерами: И Wii, и 3DS стали бестселлерами, а DS и вовсе завоевала титул самой продаваемой портативной консоли в истории [https://www.igromania.ru/article/23433/Wii_U_zhizn_posle_reliza.html].

Хотелось бы обратить внимание на то, что иногда единицы *геймпад* и *джойстик* рассматривают как синонимы. Однако наличие между этими номинациями данного вида парадигматических отношений отсутствует – это ложные синонимы. Для доказательства рассмотрим семантику этих терминов. Итак, *геймпад* (от англ. *Gamepad*) – разновидность игрового манипулятора, который удерживается двумя руками. Он обеспечивает взаимодействие между игроком и игровой консолью, с его помощью мы управляем игровым процессом. *Железный цех – Геймпад Defender Game Racer Turbo RS3* [URL: https://www.igromania.ru/video/17095/Zheleznyy_cex-Geypad_Defender_Game_Racer_Turbo_RS3.html]. *Джойстик* (от англ. *Joystick* – ‘ручка управления’ [Мюллер, 2013, с. 475]) – «устройство ввода информации, которое представляет собой качающуюся в двух плоскостях ручку. Наклоняя ручку вперёд, назад, влево и вправо, пользователь может передвигать что-либо по экрану. На ручке, а также в платформе, на которой она крепится, обычно располагаются кнопки и переключатели различного назначения. Помимо координатных осей X и Y, возможно также изменение координаты Z, за счет вращения рукоятки вокруг оси, наличия второй ручки, дополнительного колёсика и т. п. Широкое применение джойстик получил в компьютерных играх, мобильных телефонах» [URL: <http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%B6%D0%BE%D0%B9%D1%81%D1%82%D0%B8%D0%BA>]: (об авиасимуляторе) *джойстик*,

модем, форум, друзья, бессонные ночи в Сети, друзья, которые не говорят по-русски, чемпионаты... [Игромания, 2014, № 198, с. 34].

Проанализированная ЛСГ включает в себя 20 лексем: 15 лексических заимствований (включая один японизм – *тамагочи*), 5 семантических калек (*материнская плата, компьютерная мышь, жесткий диск, «ящик», приставка*). Однословных наименований в этой группе содержится 12, составных – 8. Присутствуют в данной группе и родо-видовые отношения: так, гипоним *компьютер* объединяет большое количество гиперонимов-техницизмов, связанных с его внутренними и внешними частями (*монитор, видеокарта*); в группу гипонима *консоль* входит большое количество гиперонимов-названий самих игровых приставок (*Atari 2600, Sega Mega Drive, Nintendo 64*). Кроме того, в данной ЛСГ присутствует синонимия (*игровая консоль* и *игровая приставка*), ложная синонимия (*геймпад* и *джойстик*), а также большое количество жаргонных обозначений данных техницизмов (*мать, видюха, моник*).

1.3 Термины, профессионализмы и пограничные номинативные явления в языке видеоигр

В современной лингвистике актуальной является проблема языкового статуса термина, поэтому вопросы, связанные с исследованием терминологических единиц, стали объектом описания в работах многих отечественных лингвистов, среди которых труды Г.О. Винокура [Винокур, 1939], С.В. Гринёва [Гринёв, 1993], В.М. Лейчика [Лейчик, 2009], С.Д. Шелова [Шелов, 1984] и др. Как известно, существует целое самостоятельное научное направление, изучающее термины, – *терминоведение*. Однако даже наличие этой области языкознания не позволяет до сих пор решить многие проблемы. Одной из центральных является проблема дефиниции термина. Так, В.М. Лейчик определяет

термин как сложное, многослойное образование, состоящее из естественных языковых элементов, логического содержания и терминологической сущности, которая включает концептуальную, функциональную и формальную структуры, представленные терминологическими элементами [Лейчик, 2009, с. 178]. Г.О. Винокур полагает, что «термины – это не особые слова, а только слова в особой функции. Особая функция, в которой выступает слово в качестве термина, это функция названия. В функции названия очень часто выступают и слова вполне обиходного значения, и бытовые слова могут быть терминами. Но бытовой термин есть название вещи. Между тем научно-технический термин есть непременно название понятия» [Винокур, 1939, с. 56]. Согласно О.С. Ахмановой, *термин* – «слово или словосочетание специального (научного, технического и т. п.) языка, создаваемое (принимаемое, заимствуемое и т. п.) для точного выражения специальных понятий и обозначения специальных предметов» [Ахманова, 2007, с. 474]. Сходное мнение у С.В. Гринева: *термин* – это «номинативная специальная лексическая единица (слово или словосочетание) специального языка, принимаемая для точного наименования специальных понятий» [Гринев, 1993, с. 33]. В настоящее время разногласий не вызывает только то, что *термин* – это «слово (или сочетание слов), обозначающее строго определенное философское, научное, техническое и т. п. понятие» [БАС, т. 15, стлб. 331]. Мы придерживаемся точки зрения О.С. Ахмановой и С.В. Гринева, поскольку не согласны с включением в состав терминов всех слов, выполняющих специальную функцию. При таком понимании границы между общенародными словами и терминами размыты, и в этом случае можно утверждать, что термины – это функциональный разряд слов, а не собственно лексический, которому присущи специфические черты.

Термин как языковая единица должен рассматриваться в нескольких аспектах: семантическом (содержание), структурном (строение) и прагматическом (функционирование). Наиболее важные семантические признаки – соответствие термина понятию, однозначность, полнота, полнота,

отсутствие синонимов [Гринеv, 2008, с. 31]. На практике многие из этих требований являются необязательными, порою невыполнимыми и даже противоречивыми, однако они являются эталоном, неким «идеальным термином», к которому необходимо стремиться.

Среди структурных признаков стоит отметить соответствие нормам языка, лексическую и формальную краткость, деривационный потенциал и систематичность (соотношение с другими терминами в данной области).

Прагматическими признаками являются общепринятость в определенной среде, стремление к интернациональности, эзотеричность (намеренная недоступность для неспециалистов) и благозвучие. Прагматический потенциал терминов В.М. Лейчик поясняет и расширяет за счет представления следующего набора функций:

- номинативная функция – название класса специальных объектов или их признака;
- сигнификативная функция – обозначение общего понятия, входящего в систему понятий специальной области знания или деятельности;
- коммуникативная функция – передача знания (при обучении, при общении профессионалов и др.);
- эвристическая функция – открытие нового знания, присущая термину как элементу терминосистемы, входящей в теорию некоторой специальной области знания или деятельности, то есть термин здесь выступает как инструмент познания;
- прагматическая функция – воздействие на адресата содержанием общего понятия в системе понятий определенной специальной области знаний или деятельности либо оценкой этого понятия [Лейчик, 2009, с.63–76]. Наличием прагматической функции самой научной речи объясняется, по мнению Ю.В. Сложеникиной, существование терминологических вариантов. В статье «Классификация терминологических вариантов» лингвист рассматривает различные виды типологизации, которые существуют в терминоведении (В.М. Лейчик, К.Я. Авербух, С.В. Гринеv, В.А. Татаринov,

Н.А. Шурыгин). Ю.В. Сложеникина полагает, что варианты терминов могут быть обусловлены следующими факторами: 1) перегруппировкой семантических составляющих в семемах терминов (*синдром Альпорта* получил иное название: *наследственный нефрит*); 2) изменением объема их значения (*общение* и *коммуникация*); 3) присутствием коннотации (*чиновник* функционирует в диффузном значении, совмещая в своей семантической структуре оба лексико-семантических варианта – прямой и переносный: «государственный служащий» + «равнодушный, корыстный работник, бюрократ») [Сложеникина, 2015, с. 60].

Итак, стилистически нейтральное слово может становиться термином, то есть терминологизироваться, но существует и обратный процесс – *детерминологизация*, когда происходит потеря термином специального значения в результате употребления его в общенародном языке в несвойственном контекстуальном окружении [Жеребило, 2011]. К примеру, так произошло с лексемами, относящимися к сфере игр, – *блеф*, *козырь* и др. [Сулейманова, 1996].

Не все лексические единицы могут выступать в качестве терминов, поэтому в терминоведении существует такое понятие, как «порог терминологизации», в соответствии с которым выделяются термины и терминоиды.

Терминоиды квалифицируются в лингвистике по-разному. В узком смысле они описываются как понятия, которые еще не стали терминами или не удовлетворяют требованиям, предъявляемым к терминам [Хяютин, 1972, с. 30]. В.А.Татаринов определяет терминоиды как терминоподобные специальные лексические единицы с нечетким статусом [Татаринов, 1996, с. 260]. И.С. Кудашев считает, что терминоид – это единица, выражающая специальное представление [Кудашев, 2007, с. 104]. С.В. Гринев соглашается с ним и добавляет, что это чувственно-наглядный образ предметов и явлений, в котором еще не выделены существенные признаки и не раскрыты внутренние связи предметов [Гринев, 1993, с. 31–32, 48]. Такие лексемы

могут не иметь важных для терминов свойств (точность значения, контекстуальная независимость, устойчивый характер).

Терминоиды рассматриваются и широко: Т.С. Борщевская в своей кандидатской диссертации относит к терминоидам единицы бытовой лексики, жаргона и отмечает наличие в них неоднозначности, семантической «размытости» определения, сем оценочности, экспрессии, образности. Таким образом, лингвист придерживается мнения В.М. Лейчика о том, терминоид – это языковая единица, «не отвечающая критериям термина и потому не обладающая в полной мере признаками культуры термина; она либо относится к разговорному стилю или профессиональному жаргону, либо по протяженности не соответствует оптимальности длины термина» (цит. по: [Борщевская, 2012, с. 5, с. 14]).

На наш взгляд, следует разграничивать терминоиды и профессионализмы: первые нужно рассматривать как не полностью сформированные понятия с варьированием внешней формы и значения, вторые – как чаще всего образные номинации (слова и словосочетания), употребляющиеся в речи людей определенной профессиональной группы (далее мы скажем об этом типе слов более подробно).

Несмотря на трудности разграничения терминов и терминоидов, в работе Т.С. Борщевской выделены их общие и различительные черты. Приведем те дифференциальные признаки, которые соответствуют нашему представлению о таких классах лексем, как термины и терминоиды:

- терминоиды, как и термины, имеют дефиниции (краткие или развернутые), некоторые из них могут быть «мягкими», полиморфными;
- терминоиды занимают определенную нишу обозначения понятий и не являются синонимами или дублетами терминов;
- терминоиды имеют те же источники пополнения и образуются так же, как и термины;
- заимствуются не только термины, но и терминоиды; при заимствовании терминов используются транскрипция и транслитерация,

реже калькирование и описательный перевод; терминоиды заимствуются в основном посредством интерпретационного калькирования;

– термины и терминоиды имеют сходную структуру, однако каждый структурный тип получает содержательную специализацию: однословные наименования тяготеют к терминам, тогда как сверхсловные представляют собой терминоиды, профессионализмы и различные сопровождающие пограничные явления [Борщевская, 2012, с. 20–21].

Спорным является и статус профессионализмов. Согласно «Большому академическому словарю», это слова или обороты речи, характерные для людей какой-либо профессии [БАС, т. 11, стлб. 1499]. Однако некоторые исследователи считают профессионализмы вариантными единицами общепринятых терминов или просторечными терминами и включают их в терминологию [Татаринов, 1996, с. 258], другие полагают необходимым изъять профессионализмы из терминологической системы и обозначают их как разрозненные, не объединенные в единую замкнутую систему или между собой единицы, которым, как правило, свойственна некоторая живописность и образность [Капанадзе, 1965, с. 82].

С.П. Хижняк выделяет профессионализмы в отдельный вид специальной лексики и проводит разграничение между терминами и профессионализмами главным образом по функционально-стилевым признакам. Основное отличие профессионализмов – это ограниченная сфера их употребления, которая сводится к устной речи специалистов в неофициальной обстановке. Употребление сниженной детерминологизованной лексики тесно связано с разговорной речью и характеризуется наличием у лексики этого типа эмоциональной окраски и экспрессивных коннотаций. Кроме того, имеются еще и другие признаки профессионализмов: ненормативность употребления слова или словосочетания в данном его значении; наличие эмоционально-экспрессивных коннотаций [см.: Хижняк, 1997, с. 29–32; Шелов, 1984, с. 82; Герд, 1988, с. 40–41; Комарова, 1976, с. 18]. Скажем еще, что термины создаются людьми специально, а

профессионализмы возникают спонтанно, стихийно. Такие слова функционируют в основном в устной речи, не имеют строго научного характера и используются для разграничения близких понятий для той сферы, в которой употребляются.

Учитывая то, что и терминоиды, и профессионализмы со временем способны становиться терминами, они будут предметом описания в нашей работе.

Известно также, что и термин может стать профессионализмом. Н.М. Локтионова и И.А. Животкова в статье «К вопросу о профессиональной лексике» [<https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=11729>] замечают: одним из способов образования профессионализмов является «упрощение», «усечение» термина (например: *анкер* – анкерный болт; *герметик* – герметизирующий материал); стилистическая сниженность часто появляется в результате использования суффиксов с пейоративной окраской.

Как видим, проблема соотношения терминов, терминоидов и профессионализмов рассматривается отечественными лингвистами начиная с XX в., однако всё еще недостаточно изучена, границы между представленными единицами очень размыты, так как они по-разному характеризуются терминоведами, границы между группами специальных номинаций прозрачны.

Представим сводную характеристику, на которую мы будем опираться в ходе своего анализа специальной лексики, в следующей таблице:

Интегральные и дифференциальные признаки различных типов специальных лексических единиц

Признаки	Термины	Терминоиды	Профессионализмы
Общие признаки			
Семантические	Соответствие понятию.		
Структурные	Деривационный потенциал.		

Прагматические	Общепринятость в определенной среде; эзотеричность; общие источники пополнения и образования; выполнение следующих функций: номинативной, дефинитивной, коммуникативной, прагматической, эвристической.		
Черты различия			
Семантические	Стремление к однозначности; точность значения; полноточность; отсутствие синонимов.	Неточность употребления; возможная синонимия; размытость значения.	Экспрессивность; часто присутствует эмоциональная окраска.
Структурные	Систематичность; лексическая и формальная краткость.	Варьирование внешней формы.	Стилистическая маркировка за счет деривационных формантов.
Прагматические	Независимость от контекста; стремление к интернациональности; благозвучие; соответствие нормам языка; возможность стать профессионализмом; при заимствовании используется транскрипция или транслитерация.	Временность; зависимость от контекста; возможность стать термином; при заимствовании используется калькирование.	Употребление в неофициальной обстановке; функционально-стилистическая ограниченность употребления; возможность стать термином; в ходе порождения используется имеющаяся в языке деривационная база.

В ходе наших наблюдений мы отметили, что номинации сферы игровой индустрии представлены шестью лексико-семантическими группами: 1) «Наименования игровых жанров», 2) «Номинации многопользовательских онлайн-игр», 3) «Составляющие компьютерной игры», 4) «Оборудование для игрового процесса», 5) «Характеристики видеоигр», 6) «Наименования лиц, относящихся к игровой индустрии».

В состав ЛСГ «Наименования игровых жанров», по данным текущей картотеки, входят в основном термины. Так, заимствование *стелс-экишен* – (англ. *Stealthaction*, где *stealth* – ‘украдкой, тайком’ [Мюллер, 2013, с. 783], и *action* – ‘действие’ [Мюллер, 2013, с. 21]) обозначает жанр, где играющему требуется прятаться, незаметно перемещаться, скрытно и тихо убивать

врагов, избегая обнаружения (в качестве главных героев обычно выступают воры, наемные убийцы, шпионы и прочие темные личности). Этот жанр существует уже давно, однако стелс-экшенов без примесей других жанров до сих пор не так много, часто игры содержат элементы стелса (см. ЛСГ «Механика игры» – *стелс*).

В данную группу входят и однословные, и составные единицы. Например, *градостроительный симулятор* – поджанр экономических стратегий, где основной упор делается на постройку и управление населенным пунктом; *карточная стратегия* – это электронная версия коллекционной карточной игры.

Номинацию-кальку *головоломка* (в англ. *puzzle*; в русском языке – ‘загадка, задача, требующая для своего разрешения большой догадливости, сообразительности’ [МАС, т. 1, с. 326]), на наш взгляд, можно квалифицировать как терминоид в связи с расплывчатой семантикой и неоднозначностью. Данный полисемант обозначает: 1) жанр компьютерной игры, в которой от игрока требуют решения логических задач; 2) сами логические задачи в любом жанре видеоигр (что является уже механикой игры).

«Номинации многопользовательских онлайн-игр» представляют собой группу единиц, среди которых встречаются как термины, так и профессионализмы. При этом в ходе заимствования номинации, функционирующие в языке-доноре как термины или профессионализмы, не меняют этого статуса в языке-реципиенте. Например, термин *zerg rush* (*zerg rush* – от англ. *rush* – воен. ‘брать стремительным натиском’ [Мюллер, 2013, с. 716]) обозначает тактику игры за зергов (вымышленная раса из игры *StarCraft*), при которой в большом количестве строятся дешевые базовые единицы и с их помощью совершается внезапный набег на базу противника.

Однако наблюдается и другое явление: возникнув в языке-доноре как терминоид, наименование входит в русский язык уже в качестве термина. Это произошло с лексемой *кайтинг* (от англ. *kite* – ‘бумажный змей’ [Мюллер, 2013, с. 482]), которая в английском языке имела статус

терминоида (в связи с размытостью семантики), в русском же языке трактуется только как термин, доказательством чего являются его однозначность и узкая сфера употребления. Итак, *кайтинг* – это метод поддержания дистанции между игроком и противником, при котором противник не наносит повреждения игроку, а игрок наносит повреждение противнику (принцип «ударил-отбежал»).

Подобный процесс перехода терминоидов в термины при заимствовании можно наблюдать и в следующих примерах. *Грифинг* (от англ. *grief* – горе, печаль [Мюллер, 2013, с. 388]) – некие действия, целью которых является нанесение материального или морального вреда другим игрокам для того, чтобы расстроить или разозлить их. *Крафт* (от англ. *craft* – ремесло [Мюллер, 2013, с. 213]) – создание предметов, производство вещей. *Бурст* (от англ. *burst* – ‘взрыв, импульс’ [Мюллер, 2013, с. 131]) в русском языке стал термином, обозначающим нанесение большого количества урона за наименьшее время.

Номинация *нерф* (от англ. *Nerf*), которая в настоящий момент и в русском, и в английском языках является термином, отражающим снижение характеристик чего-либо в игре (нерф параметров босса, параметров игроков и т. п.), первоначально имела статус профессионализма, так как зародилась в игре *Ultima Online* (со ссылкой на бренд игрушек *Nerf*, который выпускает пистолеты/автоматы/бластеры, стреляющие мягкими шариками, не способными причинить серьёзных травм).

Помимо терминов, в ЛСГ «Номинации многопользовательских онлайн-игр» присутствуют профессионализмы. Например, *вар* (усечение единицы *Warrior* – ‘воин’ [Мюллер, 2013, с. 889]) – название игрового класса персонажа, использующего различное холодное оружие и грубую силу. Данная лексема образована путем усечения производящей основы. Кроме того, она имеет полный омоним-профессионализм, обозначающий ‘войну с другим кланом’: *Давайте вара в пати возьмём* [PP]; *Нам новый вар кинули, принимай* [PP].

Некоторые номинации существуют в двух вариантах – как термины и как профессионализмы. Например, синонимы *экспа* (от англ. *experience* – ‘опыт’ [Мюллер, 2013, с. 318]) и *опыт*: первый является профессионализмом (образован путем усечения), второй – термином. Обе единицы обозначают параметр персонажа, который повышается за выполнение заданий и убийство монстров; при накоплении определенного порога происходит получение следующего уровня – персонаж становится сильнее, открываются новые способности. Аналогичная пара – термин *хайлвл* (от англ. *high level*, где *high* – ‘высокий’ [Мюллер, 2013, с. 410] и *level* – ‘уровень’ [Мюллер, 2013, с. 498]) и профессионализм *хай*, – употребляющаяся в значении ‘персонаж максимального уровня или близкого к максимальному’.

Кроме того, в данной ЛСГ встречаются однокоренные антонимы, образованные с помощью префиксации: *бафф* и *дебафф* (положительный и отрицательный эффект соответственно). *Де-* – приставка, обозначающая противоположное значение [Русская грамматика, 1980, т.1, с. 225].

В ЛСГ «Составляющие компьютерной игры» присутствуют только термины, так как данная группа полностью состоит из техницизмов. Приведем несколько примеров. *Пиксель* (в англ. *Pixel* – ‘пиксел, единица отображения на экране’ [Мюллер, 2013, с. 629]) – минимальная единица растровой графики; *интерактивность* (от англ. *interaction* – ‘взаимодействие’ [Мюллер, 2013, с. 457]) – наименование процесса взаимодействия между человеком и другим пользователем/программой/игрой; *дополненная реальность* (от англ. *Augmented reality*, где *augment* – ‘прибавление’ [Мюллер, 2013, с. 71] и *reality* – ‘реальность’ [Мюллер, 2013, с. 682]) – термин, называющий «среду с прямым или косвенным дополнением физического мира цифровыми данными в режиме реального времени при помощи компьютерных устройств – планшетов, смартфонов и инновационных гаджетов вроде *GoogleGlass*, а также программного обеспечения к ним» [URL: <http://arnext.ru/dopolnennaya-realnost>].

ЛСГ «Оборудование для игрового процесса» тоже активно пополняется техницизмами и включает в свой состав по большей части термины. Заимствование *аналоговый стик* (англ. *Analog stick* – ‘аналоговая’ [Мюллер, 2013, с. 44] ‘рукоятка’ [Мюллер, 2013, с. 785]) обозначает выступающую часть на контроллере, от положения которой (подвижность ограничена двумя степенями свободы) зависит результат управления игрой. *Портативная игровая консоль* (англ. *handheld game console: hand* – ‘рука’ [Мюллер, 2013, с. 398], *held* – ‘держатъ’ [Мюллер, 2013, с. 414], *game* – ‘игровая’ [Мюллер, 2013, с. 368], *console* – ‘консоль’ [Мюллер, 2013, с. 196]) – компактное, портативное устройство, где игровой контроллер, экран и звуковоспроизводящие элементы, как правило, являются частью самого устройства, предназначенного для того, чтобы играть в видеоигры.

Однако в указанной выше лексико-семантической группе нами были обнаружены и профессионализмы. Например, *ящик* (разг.) (от англ. *Xbox*, где *box* – ‘коробка’ [Мюллер, 2013, с. 118]) – игровая консоль, разработанная и производившаяся компанией *Microsoft*; *плойка* (разг.) (от англ. *Playstation* – японская игровая консоль пятого поколения, разработанная компанией *Sony Computer Entertainment*). Последняя номинация имеет омоним *плойка* – 1) ‘щипцы, которыми что-л. ploят; 2) прическа, сделанная такими щипцами; 3) ряд параллельных волнообразных складок, сделанных такими щипцами на ткани, одежде’ [Булыко, 2006, с. 449].

ЛСГ «Характеристики видеоигр» состоит исключительно из терминов. Например, *стелс* (от англ. *stealth* – ‘украдкой, тайком’ [Мюллер, 2013, с. 783]) – момент в видеоиграх, где необходимо действовать скрытно, не привлекая внимания противников; *фаталити* (от англ. *fatality* – ‘обреченность, смерть’ [Мюллер, 2013, с. 329]) – завершающее действие против побежденного противника в серии игр *MortalKombat*; *боевая система* (от англ. *combat system*, где *combat* – ‘бой’ [Мюллер, 2013, с. 181] и *system* – ‘система’ [Мюллер, 2013, с. 809]) – свод правил и законов, по которым строится боевой процесс в видеоигре.

На примере слов названной выше ЛСГ можно также показать антонимию, но уже разнокоренную. Например, *хардкор* (от англ. *Hardcore: hard* – ‘жесткий’ [Мюллер, 2013, с. 400], *core* – ‘сердцевина’ [Мюллер, 2013, с. 205]) – усложненный режим в игре или же очень сложные игры. И антитеза этому понятию – *казуальность* (от англ. *casual* – ‘повседневный’ [Мюллер, 2013, с. 148]), обозначающая простые игры, в которые играют между делом, от случая к случаю. Многие казуальные игры обладают красивой, нетривиальной графикой, чтобы привлечь внимание разных людей.

ЛСГ «Наименования лиц, относящихся к игровой индустрии» в своем составе содержит и термины, и терминоиды, и профессионализмы. Среди терминов можно отметить лексемы *моддер* (от англ. *modify* – ‘видоизменять’ [Мюллер, 2013, с. 543]) – тот, кто вносит изменения (модификации, *моды*) в компьютерную игру и не является ее автором; *хилер* (от англ. *healer* – ‘целитель’ [Мюллер, 2013, с. 405]) – игрок, отвечающий в бою за лечение и воскрешение остальных игроков, в первую очередь «танка».

На наш взгляд, необходимо разграничить две похожие лексемы – *игрок* и *геймер*, о которых уже говорилось ранее. В английском языке слову *игрок* соответствует единица *player* [Мюллер, 2013, с. 632], а заимствованию *геймер* – *gamer* [Мюллер, 2013, с. 979]. Таким образом, термин *геймер* обозначает любителя видео- и компьютерных игр, а терминоид *игрок* (признаком такой квалификации лексемы является большой уровень обобщения в семантике: ср. кодифицированные значения – ‘участник какой-л. игры’, ‘любитель играть в какую-л. игру, знаток какой-л. игры’ [МАС, т. 1, с. 629]) в сфере игровой индустрии номинирует непосредственно играющего в видеоигру человека.

Неоднозначной может быть трактовка лексемы *нуб* (от англ. *newbie* – ‘новичок, нуб’ [URL: <http://www.multitrans.ru/c/m.exe?l1=1&l2=2&s=newbie>]). Изначально в русский язык она пришла как термин, обозначающий неопытного участника или пользователя сетевых или онлайн-игр, новичка, не умеющего играть. Со временем в языке-реципиенте появились

суффиксальные варианты-профессионализмы *нубище, нубьё, нубяра*. В результате в лексическом значении слова *нуб* сохранился семный комплекс 'не умеющий играть', от жаргонизмов в названную выше номинацию перешли семы, несущие ярко выраженную отрицательную оценку. Таким образом, слово *нуб* стало обозначать игрока, который плохо играет, причем не всегда этот пользователь является новичком в игре. Статус данной номинации начинает меняться: она становится профессионализмом.

Еще одним профессионализмом является лексема *про* (от латинизма профессионал – 'хороший специалист, знаток своего дела' [Булыко, 2006, с. 473]), образованная путем усечения и служащая наименованием профессионального игрока или же очень хорошего игрока, навыки которого выделяются среди других. (Всем известен другой дериват от слова «профессионал», образованный от германизма *Profi*, который уже был результатом усечения названного выше латинизма: *профи* – 'разг. профессионал, не любитель (о спортсменах, музыкантах)' [Булыко, 2006, с. 474]).

Как показало проведенное исследование, подавляющее большинство единиц лексики игровой индустрии относится к терминам. Они присутствуют в каждой ЛСГ, более того, группы «Составляющие компьютерной игры» и «Характеристики видеоигр» включают в свой состав исключительно термины. Это объясняется наличием большого количества техницизмов (*дополненная реальность, пиксель, кадровая частота*), а также заимствований, которые называют новые реалии, отсутствующие в русском языке (*кайтинг, гриндинг, нерф*).

Многие единицы, возникшие в языке-доноре как терминоиды, в настоящее время в нем терминологизируются и попадают в русский язык уже в статусе терминов, потому что называют совершенно новые реалии, которые не основываются на тех или иных семантических связях (слово *кайтинг* в английском языке появилось из-за сходства тактики убийства монстров с

запуском воздушного змея; в русском же языке слова *кайт* не было изначально).

Терминоиды в сфере игровой индустрии встречаются редко и возникают либо в ходе расширения семантики известного слова (*игрок*), либо в результате семантического калькирования (*головоломка*).

Профессионализмы нами были обнаружены в трёх ЛСГ: «Номинации многопользовательских онлайн-игр», «Наименования лиц, относящихся к игровой индустрии» и «Оборудование для игрового процесса». Язык MMO-игр очень разнообразный, так как игроки постоянно общаются между собой и стараются выразить часто повторяющуюся информацию как можно меньшим количеством символов (это соответствует закону экономии речевых усилий). Таким образом, наиболее продуктивным способом образования профессионализмов является усечение (*хайлвел* – *хай*, *профессионал* – *про*), используется также усечение с суффиксацией (*ачивмент* – *ачивка*), суффиксация (*нубище*, *нубьё*, *нубяра*).

Однословные единицы встречаются и среди терминов, и среди терминоидов, и среди профессионализмов; составные – только среди терминов.

Помимо распределения по ЛСГ, в специальной лексике присутствуют другие виды парадигматических отношений. Прежде всего это синонимия (как среди терминов *фарм* и *бурст*, так и между терминами и профессионализмами *экспа* и *опыт*, терминами и терминоидами *геймер* и *игрок*). Наблюдаются и отношения антонимии (однокорневой – *бафф* и *дебафф*; разнокорневой – *казуальность* и *хардкор*).

Выводы

Индустрия интерактивных развлечений – молодая сфера массовой культуры, объем российского рынка которой с каждым годом растет, что приводит к стремительному развитию лексики. Высокой скорости притока новых номинаций мы обязаны также Интернету. Все эти факторы породили необходимость специализации понятий и потребность в их коммуникативной аспектуализации.

Подавляющее большинство новых языковых единиц сферы интерактивных развлечений – заимствования. Мы понимаем также под этим термином и сам процесс вхождения иноязычных элементов в язык-реципиент.

О высокой степени лексической адаптации иноязычных номинаций свидетельствует развитие различных видов парадигматических отношений. 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 объединённых 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* (в МАС – 'загадка, задача, требующая для своего разрешения большой догадливости, сообразительности'; новые значения – 'жанр компьютерной 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 лексико-семантическим группам: 1) «Наименования игровых жанров», 2) «Номинации многопользовательских

онлайн-игр», 3) «Составляющие компьютерной игры», 4) «Оборудование для игрового процесса», 5) «Характеристики видеоигр», 6) «Наименования лиц, относящихся к игровой индустрии» (*геймдизайнер, девелопер, геймер*). Однословные единицы присутствуют в каждой из названных ЛСГ (*платформер, гриндинг, движок*). Составные наименования отмечены нами только в двух ЛСГ – «Наименования игровых жанров» и «Оборудование для игрового процесса» (*пошаговая стратегия, материнская плата*).

Отношения синонимии наблюдаются как между составными и однословными номинациями (*графический квест* или просто *квест*), так и между однословными наименованиями (*баг* и *глюк*). Отмечены нами также ложные синонимы (*геймпад* и *джойстик*). Антонимия представлена разнокоренными лексемами (*хардкор* и *казуальность*) и однокоренными (*бафф* и *дебафф*). В ЛСГ встречаются также родо-видовые (гипо-гиперонимические) отношения (гипероним *симулятор* 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 распространёнными в языке сферы интерактивных развлечений являются семантические заимствования: они представлены во всех ЛСГ. (Подробнее о количественном соотношении различных видов заимствований см. в Приложении 2. Количественные соотношения различных видов заимствований сферы интерактивных развлечений. Кроме того, в ЛСГ «Наименования игровых жанров» обнаруживается объединение нескольких видов заимствований в одной номинации: сочетание лексического заимствования и семантической кальки (*шутер от первого лица, от третьего лица, кровавый, тактический*); лексического заимствования и вкрапления (*3D-шутер*). Вкрапления присутствуют только в ЛСГ «Наименования игровых жанров» (*survival horror*).

подавляющее большинство единиц лексики сферы интерактивных развлечений относится к терминам. Они присутствуют в каждой ЛСГ, более

того, состав ЛСГ «Составляющие компьютерной игры» и ЛСГ «Характеристики видеоигр» – исключительно термины. Профессионализмы нами были обнаружены в трёх ЛСГ: «Номинации многопользовательских онлайн-игр» (*вар*), «Наименования лиц, относящихся к игровой индустрии» (*нубяра*) и «Оборудование для игрового процесса» (*мышка*). Терминоиды встречаются редко и возникают либо в ходе расширения семантики известного слова (*игрок*), либо в результате семантического калькирования (*головоломка*). Стоит отметить также, что некоторые слова, являющиеся в языке-доноре терминоидами, квалифицируются в русском уже как термины (*кайтинг*).

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

ГЛАВА II

ГРАММАТИЧЕСКАЯ АДАПТАЦИЯ АНГЛИЦИЗМОВ СФЕРЫ ИНДУСТРИИ ВИДЕОИГР

В языке видеоигр представлены единицы всех стилей языка – от литературного до разговорно-просторечного.

Разговорный язык очень разнообразен, в его состав входит и речь отдельных социальных групп, лексика которых может быть неизвестна и не всегда понятна не только посторонним людям, но и «своим». Такое социальное ответвление от общенационального языка называется *жаргоном*. *Жаргон*, по мнению Д.Н. Шмелёва, характеризуется неустойчивостью, быстрой сменой специфических в данной речи средств выражения, стремлением к постоянному обновлению набора экспрессивных словечек [Шмелёв, 1977, с. 173]³. В лексике многопользовательских онлайн-игр встречаются как общие для всех геймеров номинации (*ПвП* от англ. *Player versus Player* – ‘игрок против игрока’ [Мюллер, 2013, с. 632, 879], *ПвЕ* от англ. *Player versus Environment* – ‘игрок против окружения’ [Мюллер, 2013, с. 632, 879, 305]), так и индивидуальные, характерные для пользователей только определённой игры (или нескольких игр), что выделяет их в более узкое и тесное сообщество. Приведем пример строчки с форума космической ММО-игры «EVE Online»: *Только недавно начал увлекаться фв, летал на фригах. Да, они быстрые, да, ими намного проще крутить елки, ... так как я пока что плохо прокачен, да и противники чаще всего не одни. Пытался захватывать на корморанте, мелкие ганги облетали стороной, от больших улетал на спот, все как бы хорошо было до 1 инкурсуса на смолле, добровольно решил зарубиться в клозе, думал что продавлю...* [URL: <http://forum.eve-ru.com/index.php?showtopic=114389>]. В данном сообщении встречаются множество непонятных слов. Пользователь, игравший в игры различных жанров и знакомый с общим сленгом ММО-игр, опознает и

³ Е.А. Земская, О.Б. Сиротинина и др. полагают, что жаргон не является частью разговорного языка.

расшифрует такие слова, как *прокачен* – получен высокий уровень персонажа; *ганги* – поиск и убийство других игроков; *спот* – определённое место в локации. А вот единицы *фв*, *фриги*, *крутить елки*, *корморант*, *инкурсус* и *смолле* являются номинациями, доступными понимаю пользователям конкретной игры, в данном случае EVE Online. Маловероятно, что данные обозначения когда-нибудь обретут статус профессионализмов или терминов.

Язык игровой индустрии очень динамичный, активно пополняемый, о чем свидетельствуют единицы, образованные различными способами словообразования и перешедшие из других тематических групп.

Специфично проявляет себя в языке видеоигр разговорный стиль общения. Коммуникация непосредственно в игре происходит путем голосового или текстового чатов, т. е. пользователи не могут увидеть многие средства кинесики, например мимику и жесты. Однако «разговорная речь теснее всего связана с нашими эмоциями» [Мякшева, 2006, с. 69], поэтому эта ее составляющая, а также образность высказываний при использовании стилистически маркированных единиц сохраняется. В качестве примера может послужить часть диалога по голосовому чату непосредственно во время игры: *Господи, да можно уже застанить его?! Контроль раздать?! Можно хоть как-нибудь керри сейвить?!* В данном фрагменте можно обнаружить яркие черты разговорной речи (см. об этом подробнее: [Сиротинина, 1974; Лаптева, 2003]): вопросительные и вопросительно-восклицательные предложения; эмоциональное междометие разговорного стиля, выражающее неудовлетворение (*господи*); присутствие профессионализма (под единицей *контроль* понимаются способности персонажей, которые могут вывести из строя соперников какими-либо приёмами) и жаргонизмов (*керри* (от англ. *carry* – ‘нести’ [Мюллер, 2013, с. 146]) – роль персонажа, при которых на ранних этапах игры он очень слаб, а на поздних становится намного сильнее, если получит преимущество), *сейвить* (от англ. *save* – ‘спасать’ [Мюллер, 2013, с. 721]) – защищать,

оберегать от смерти). Как видим, приведенные выше примеры являются подтверждением мысли О.В. Ломакиной о том, что «трансляция знаний о мире может носить индивидуальный характер: воспроизводить индивидуальные воззрения, представлять систему ценностей конкретного человека» [Ломакина, 2016, с. 33].

Поскольку видеоигры являются развлечением и отдыхом для тех, у кого данная отрасль не является профессиональной, в речи геймеров интересным образом переплетаются разговорные и профессиональные единицы из других сфер жизни. Так, снайперскую винтовку СВД, встречающуюся в различных шутерах, по аналогии с военным жаргоном стали называть *веслом*, а винтовку ВСС – *винторезом*. В различные многопользовательские симуляторы проник сленг пилотов («сделать бочку»), моряков («лево руля»), дальнобойщиков («дрова») и т. п. Для создания правдоподобной атмосферы той или иной игры активно используются слова, характерные для изображаемой ситуации: медицинские термины и жаргон при достоверной симуляции управленца госпиталя, просторечия и разговорные слова при изображении деревенской глубинки и т. п.

Проведенный анализ показал, что в речи игроков наряду с лексемами литературного языка (терминами) практически в равной степени представлены разговорно-просторечные элементы (слова с разговорно-просторечными суффиксами типа *нубяра* [Грамматика-80, т. 1, с. 215]; эмоциональные междометия – *господи*; обилие вопросительных и восклицательных предложений) и жаргон. Причем жаргонизмы могут иметь разную степень распространенности и востребованности: от общеупотребительных, известных всем геймерам, до малознакомых, употребляемых пользователями только одной игры. Непонятные несведущему человеку слова легко трактуются самими геймерами путем составления небольших словариков, выложенных в Интернете в открытом доступе. Что касается профессиональной лексики, то она включает в свой состав как единицы, функционирующие только в индустрии видеоигр

(таковых большинство), так и номинации, пришедшие из других сфер жизни. Такая открытость и подвижность лексики и грамматики данной области жизни подтверждают актуальность этой сферы развлечений. Номинации и синтаксические конструкции используются как маркёры принадлежности к определенной социальной группе, а именно к группе людей, тем или иным образом относящихся к игровой индустрии. Таким образом, мы еще раз нашли подтверждение тезис о том, что «одной из ярких черт РР в аспекте особенностей членения мира и ориентации в нем является так называемое личное реальное пространство, вероятно, своеобразный прототип “личной сферы” (М.В. Всеволодова), “сферы обладателя” (А.В. Бондарко), о которой давно говорят ученые как о специфической черте русского языка в аспекте особенностей восприятия мира» [Мякшева, 2012, с. 4]. Можно говорить о том, что разговорно-просторечные и жаргонные дериваты закрепляют эту сферу «личного пространства игрока».

Рассмотрим специфику грамматической адаптации иноязычных наименований.

2.1. Специфика производных наименований

Термин «деривация» в широком смысле этого слова понимается «как название для процессов (реже результатов) образования в языке любых вторичных знаков, в т. ч. предложений..., которые могут быть объяснены с помощью единиц, принятых за исходные, или выведены из них путём применения определённых правил, операций» [URL: <http://tapemark.narod.ru/les/129a.html>]. Таким образом, в лингвистике принято выделять семантическую, словообразовательную и синтаксическую деривацию. Целью данного параграфа будет представление первых двух типов деривации, которые наблюдаются в ходе образования стилистически маркированных номинаций сферы интерактивных развлечений.

Семантическая деривация – это «отношение между двумя значениями слова, одно из которых рассматривается как исходное (мотивирующее), а другое – как производное. Переход от исследования регулярной многозначности к исследованию семантической деривации связан с осознанием того, что отношения между двумя значениями многозначного слова обычно несимметричны: одно из них является мотивирующим, или производящим, а другое – мотивированным, или производным» [Василенко, 2008, с. 187]. (О семантической деривации см. также работы Д.Н. Шмелева, Анны А. Зализняк, Г.И. Кустовой, Е.В. Падучевой и др.) Образование вторичной номинации может происходить в результате переноса значения слова, т. е. возникновения новой архисемы. К этому способу относят метафоризацию и метонимизацию. *Метафоризация* – вид семантической деривации, при котором между производящим и производным значением существует связь по сходству материальной характеристики [URL: http://www.rusnauka.com/28_NPM_2013/Philologia/3_145667.doc.htm]. *Метонимизация* это вид семантической деривации, при котором между производящим и производным значением существует связь (мотивированность) по смежности [URL: http://www.rusnauka.com/28_NPM_2013/Philologia/3_145667.doc.htm].

Словообразовательная деривация подразумевает производство новых единиц языка в результате различных словообразовательных процессов (см.: [Потиха, 1970, с. 15], [Лопатин, 1977, с. 14], [Кубрякова, 1965, с. 9], [Шанский, 1968, с. 12], [Немченко, 1984, с. 10]). В данном научном исследовании рабочим определением термина *словообразование* будет следующее: образование слов, называемых производными и сложными, по существующим в языке образцам и моделям с помощью аффиксации, словосложения, конверсии и других формальных средств и способов.

Приведем также еще ряд терминов, которыми мы будем пользоваться в ходе анализа языкового материала. *Способ словообразования*⁴ – это «общий

⁴В настоящем исследовании нами будут рассматриваться способы словообразования в синхронии. О синхронном и диахронном словообразовании см.: [Немченко, 1984; Моисеев, 1987] и др.

характер (путь, прием) образования слов. Способ словообразования дает самый общий ответ на вопрос, как образуются слова» [Моисеев, 1987, с. 23]. *Словообразовательное средство* (формант или дериватор) – «элемент словообразовательной структуры, представляющий собой конкретное средство, с помощью которого данное производное слово образуется от производимого» [Лекант, Гольцов, 2001, с. 210].

В зависимости от дериватора способы словообразования делят на аффиксальные⁵ и неаффиксальные [Лекант, 2001]. В первой группе способов формантами являются различные аффиксы (это так называемые несмешанные способы – суффиксация⁶, префиксация, постфиксация) или их сочетания (смешанные способы – префиксально-суффиксальный, суффиксально-постфиксальный, префиксально-постфиксальный, префиксально-суффиксально-постфиксальный). Во второй группе для выражения словообразовательного значения служат иные средства (например, порядок следования частей, усечение производящего слова и др.); к этой группе способов относятся сложение, сращение, аббревиация и усечение.

В результате проведенного анализа нами было выделено несколько групп стилистически маркированных дериватов.

Первая группа представлена исключительно словообразовательными дериватами. Среди них есть единицы, совмещающие в себе усечение производящей основы и суффиксацию. Так, *демо-версия* (от англ. *demo* –

⁵ Иногда данные способы называют *морфологическими* (см.: [Шанский, Тихонов, 1987; СРЛЯ, 2004] и др.). Однако этот термин ассоциируется со словом *морфология*, что может спровоцировать неверную трактовку данной группы способов словообразования, поэтому в качестве базового мы будем употреблять термин *аффиксальные*.

⁶ Уточнения требует так называемый *безаффиксный способ* (или *нулевая суффиксация*, или, в некоторых случаях, – *флексация*). По мнению Н.М. Шанского и А.Н. Тихонова [Шанский, Тихонов, 1987], в случаях *бежать – бег, синий – синь* в образовании слов никакие аффиксы не задействуются. Но как считает Е.А. Земская, тогда не дается ответа на вопрос, какое средство является выразителем словообразовательного значения, поэтому лингвист усматривает в данном случае *нулевую суффиксацию* (см. об этом подробнее: [Современный русский язык, 1998]). Имеется также точка зрения [Немченко, 1984; Моисеев, 1987], что в парах типа *супруг – супруга, зеленый – зелень* роль форманта берет на себя окончание, а способ словообразования, соответственно, называется *флексийным*. Учитывая все мнения на этот счет, мы склонны считать, что такой путь образования следует относить к *нулевой суффиксации* по двум причинам: происходит изменение значения слова, что говорит о присутствии в нем соответствующего (материально не выраженного) аффикса; окончание не может быть формантом из-за своей функциональной стабильности – в русском языке это словоизменяемая морфема.

демонстрация [Мюллер, 1995, с. 505]) – запись игрового процесса компьютерной игры средствами самой игры для демонстрации геймплея, графики и возможностей. При переходе в русский язык данное слово приобрело стилистический вариант *демка*. Он образован путем усечения и добавления суффикса *-к-*, обозначающего субъективную оценку (уменьшительно-ласкательную).

По аналогичной словообразовательной модели образовалось слово *бетка* от *бета-версия*. В отличие от *альфа-версии*, *бета-тестирование* проводится среди будущих пользователей продукта или просто добровольцев. Используется для выявления багов: ... *вышедшее весной 2011 года нечто сложно было назвать бета-версией – сырой и глючный продукт* [Игромания, №198, с. 38].

Графикой (компьютерная графика) (от англ. *Graphics* – графика [Мюллер, 1995, с. 386]) называют область деятельности, в которой компьютеры используются как инструмент для синтеза (создания) изображений, так и для обработки визуальной информации, полученной из реального мира. Компьютерной графикой называют также результат такой деятельности: *Чем больше графика игры соответствует современным стандартам – тем выше этот рейтинг* [Игромания, № 169, с. 28]. У данного термина появился стилистический вариант – *графон*. Существительные с суффиксом *-он-* носят «просторечный, шутливый характер» [Грамматика-80, т. 1, с. 162]. Приведенный вариант употребляется, когда говорящий желает акцентировать внимание на том, что одной из особенностей игры является качественная и/или инновационная графика, или же хочет выделить отсутствие таковой (*графон не завезли*). Для выражения крайней степени восхищения (или сарказма) употребляется долгая гласная «о» (*графооон*).

Похожая ситуация возникает с лексемой *экшен*. В качестве стилистического варианта этой номинации появляется слово *экишон*, которое употребляется в том случае, когда хотят эмоционально указать на

особенности игрового процесса, а не на сам жанр (иногда даже растягивают гласный «о» – *экшооон*).

Отметим также, что слова *графоон* и *экшооон* функционально и графически схожи, но второе является непроемным фонетическим трансформантом исходной лексемы. Обращает на себя внимание и перемена акцентного типа: ударение в словах *графóн* и *экшóн* перемещается на второй слог.

Иноязычная лексема *шутер* (от англ. *Shoot* – стрелять, *Shooter* – стрелок [Мюллер, 1995, с. 1666–1667]) отражает жанр компьютерных игр, где основой игрового процесса являются перестрелки: *Разработчики описывают Hell Let Loose как командный многопользовательский шутер с элементами стратегии* [URL: https://www.igromania.ru/news/70924/Hell_Let_Loose_realistichnyy_shuter_o_vtoroy_mirovoy_vyshel_na_Kickstarter.html]. На базе русского языка появился стилистический вариант – *шутан*, который образовался с помощью суффикса *-ан-*, имеющего значение «лицо, склонное к тому, что названо мотивирующим словом (с оттенком неодобрения): *интриган, политикан, критикан*» [Грамматика-80, т. 1, с. 185]. Эта номинация употребляется в случае пренебрежительного отношения к данному жанру.

Единица *кинцо* несет в себе негативную характеристику игры с малым количеством игрового процесса (большая часть времени тратится на созерцание происходящего на экране без вашего участия). Образовался данный вариант от существительного *кино* с помощью суффикса *-ц(о)-* с уменьшительно-уничижительной коннотацией [Грамматика-80, т. 1, с. 211–212].

В данную группу входят и варианты, возникшие чисто суффиксальным путем. Например, *казуал, казуальный, казуальность* (от англ. *casual* – повседневный [Мюллер, 1995, с. 857]) и его стилистический вариант – *казуальщина*. Существительные с суффиксом *-щин-*, как известно, имеют значение «признак, названный мотивирующим прилагательным, как бытовое

или общественное явление, идейное или политическое течение», обычно с оттенком неодобрения [Грамматика-80, т. 1, с. 177]. К данному пласту игр опытные геймеры с пренебрежением относят слишком простую игру. Кроме того, процесс, когда игра из сложной превращается в более простую, получил название *оказуализации*.

Одним из основных жанров игр, требующих от игрока решения логических и умственных задач для продвижения по сюжету, является *квест* (от англ. *Quest* – поиск [Мюллер, 1995, с. 1472]). От данной номинации с помощью уменьшительно-ласкательного суффикса *-ик-* образовался стилистический вариант *квестик*, использующийся с положительной коннотацией.

К первой группе следует отнести и стилистические варианты, появившиеся с помощью усечения, например дериват от слова *бижутерия*. Данная единица употребляется в тех играх, где на персонажа возможно надеть серьги, кольца и т. п. (чаще всего данный термин относится к жанру ММОРПГ). В русском языке у него образовался стилистический вариант – *бижа*, который не обладает эмотивностью, а используется для экономии усилий. Похожих единиц довольно много: *авиасимулятор* – *авиасим*, *агрессия* – *агр*, *гильдия* – *ги*, *информация* – *инфа* и т. д.

Обратимся ко второй группе, в которую входят стилистически маркированные семантические дериваты. Устройство, созданное для видеоигр, именуется *игровая консоль* (или просто *консоль*) (от англ. *video game console*). В русском языке с таким значением стал употребляться его разговорный вариант *приставка*. Эта номинация возникла путем метонимического переноса (*приставка* – ‘то, что приставляется, приделывается дополнительно к чему-л.’ [МАС, т. 1, с. 443]), т. к. консоли приставляются к второстепенному устройству отображения (к телевизору или монитору).

В английском языке существует термин *leecher* (от англ. *leech* – ‘пиявка’ [Мюллер, 1995, с. 495]), который заимствован в русский как лексема

личер. Данное существительное обозначает человека, который вступает в сотрудничество с другими игроками ради получения определенной выгоды (деньги, опыт, одежда), однако сам никак не участвует в процессе получения игровых благ. Это слово изначально имеет негативную, пренебрежительную окраску, а в русском языке на базе его семантики в результате метафорического переноса появился стилистический вариант *вагон*. Это не умеющий играть человек, балласт, который является бесполезным и даже вредным, или же игрок недостаточного уровня, плохо одетый персонаж, который также вступает в партнерство с другими. Различие между этими двумя терминами в русском языке в том, что вагона принимают в группу с согласия участников (обычно, заведомо зная о том, что игрок не способен справиться со своей ролью качественно), а личера же можно выявить только в процессе получения игровых благ. Из этого следует, что номинация *вагон* (образованная исключительно в русском языке) носит негативную, но не пренебрежительную окраску, в отличие от слова *личер*.

Следует отметить, что процесс метафоризации происходил «параллельно»: одновременно с данной номинацией образуется слово *паровоз*. Это тот игрок, который «тащит» за собой вагонов, т. е. сильный персонаж, выполняющий за них всю работу (ср. семантический потенциал лексем *паровоз* – ‘локомотив с паровым двигателем, предназначенный для тяги поездов по железной дороге’ [МАС, т. 3, с. 25] и *вагон* – ‘транспортное средство, специально оборудованное для перевозки пассажиров и грузов по рельсовым путям’ [МАС, т. 1, с. 133]).

Третью группу образуют стилистически маркированные слова, омонимичные узуальным лексемам. Например, *инди-игры* (от англ. *Indie games*, от англ. *independent video games* – независимые компьютерные игры [Мюллер, 2013, с. 443]) – игры, созданные индивидуально или небольшими командами разработчиков без финансовой поддержки издателя. Практически всегда такие игры распространяются цифровым путём (через Интернет). Лексема *инди* является заимствованием английского сокращения слова

independent: К 2012 г. начался бум ММО и инди-игр, а вместо темы кризиса все начали обсуждать расцвет рынка мобильных приложений [Игромания, № 198, с. 39]. В настоящее время из-за своей популярности инди-игры стали выходить очень часто и в огромных количествах. Большинство из них безыдейны (хотя первоначально именно в инди ставились смелые и новые эксперименты в жанре или пересматривались старые жанры), низкокачественны или же вовсе недоделаны. Чтобы охарактеризовать огромный пласт и эмоционально выделить большое количество низкопробных инди-проектов, в русском языке появился стилистический вариант *индюшатины*. Данная лексема является омонимом к существующему наименованию мяса птицы, т. к. эта номинация семантически никак не связана со словом *индюк*.

Лексема *сало* (омоним единицы, обозначающей животный жир) обозначает негативный эффект, который не дает противнику применять заклинания («накладывает молчание»). Этот профессионализм возник от заимствования *Silence* (читается «сайленс» – англ. ‘тишина’ [Мюллер, 2013, с. 749]) в то время, когда компьютерные игры редко переводились на русский язык.

Наиболее популярные игровые приставки получили следующие русифицированные наименования: *плойка* (разг.) (от англ. *Playstation*) и *ящик* (разг.) (от англ. *Xbox*, где *box* – ‘коробка, ящик’ [Мюллер, 2013, с. 118]). Первая номинация омонимична лексеме *плойка* – ‘1) щипцы, которыми что-либо ploят; 2) прическа, сделанная такими щипцами; 3) ряд параллельных волнообразных складок, сделанных такими щипцами на ткани, одежде’ [Булыко, 2006, с. 449] (*плотить* – ‘устар. завивать волосы, располагая их ровными волнообразными прядями; 2) делать на ткани, одежде ряды параллельных волнообразных складок’ [Булыко, 2006, с. 449]).

Из английского языка в русский проникло вкрапление *Roguelike* (от англ. *Roguelike*, где *Rogue* – ‘бродяга’, *like* – ‘похожий’ [Мюллер, 2013, с. 501]), однако вскоре данная лексема получила русскую стилистически

окрашенную огласовку «рогалик», которая является омонимом к наименованию хлебобулочного изделия. Основные черты данного жанра: генерация уровней происходит случайным образом, смерть героя необратима, основной упор делается на исследование подземелий и очистку их от монстров с попутным собиранием денег и лута (предметов). Чем глубже и дальше проходит персонаж, тем сильнее и опаснее монстры. Сам термин “Roguelike” происходит от названия компьютерной фэнтезийной игры “Rogue” 1980 года выпуска, которая была посвящена исследованию подземелий. В дальнейшем появилось (и до сих пор появляется) множество игр с похожей механикой. Именно их стали называть *Roguelike* (похожие на *Rogue*): *Понять, как будет построена Runemaster, можно вспомнить любой знаковый «рогалик» – в частности Faster than light* [Игромания, № 198, с. 46].

Итак, нами были выявлены три группы стилистически маркированных вариантов: 1) номинации, возникшие в ходе словообразовательных процессов (*шутан, экшн, графон* и др.); 2) наименования, появившиеся на основе метафорического (*вагон, паровоз* и др.) или метонимического (*приставка, танцульки* и др.) переноса; 3) слова, омонимичные узуальным лексемам (*индюшати́на, плойка, рогалик, сало*). Из названных выше групп наиболее активно пополняется первая, чему способствует богатый деривационный потенциал русского языка. Среди способов словообразования представлены усечение производящей основы с суффиксацией (*демка*), суффиксация (*квестик*), усечение (*бижа*).

2.2. Деривационное освоение англоязычных номинаций

В данном параграфе мы хотели бы осветить вопросы, связанные с деривационным освоением англицизмов указанной выше тематической группы, расширением их словообразовательного потенциала и выявлением

наиболее типичных способов словообразования, которые используются в построении словообразовательных гнезд различных типов. Таким образом, предметом нашего исследования стал лексикон сферы индустрии интерактивных развлечений.

Итак, новые слова образуются в языке по определенным правилам, моделям, схемам в рамках определенной системы – системы словообразования, которую можно представить как «совокупность словообразовательных типов языка в их взаимодействии, а также совокупность словообразовательных гнезд» [Грамматика-80, т. 1, с. 137]. И.А. Ширшов определяет словообразовательное гнездо как «структурно-семантическое целое, в котором смысловые отношения между словами представлены на фоне их структурных связей, а семантический и деривационный аспекты сливаются неразрывно» [Ширшов, 1991, с. 22]. Разветвленная деривационная структура заимствованных слов современной игровой индустрии помогает обнаружить различные виды словообразовательных гнезд, состоящих из двух и более единиц (при этом гнезда-слова нами рассматриваться не будут), что свидетельствует об активном освоении этой тематической группы языком-реципиентом. В соответствии с избранной целью, мы проанализируем, какие способы словообразования и виды словообразовательных процессов (модификация, мутация, транспозиция) наблюдаются при построении неодериватов.

Как известно, аффиксальный (морфологический) способ заключается в образовании новых слов с помощью словообразовательных морфем от производящей основы. К нему относятся следующие способы: суффиксация, префиксация, постфиксация, префиксально-суффиксальный способ, префиксально-постфиксальный, суффиксально-постфиксальный, сложение, сращение и аббревиация [Грамматика-80, т. 1, с. 136–137]. Морфологический способ является самым распространенным в современном русском языке.

Кроме того, в настоящее время одним из наиболее важных путей образования новых лексем считается *компрессивное словообразование*.

Согласно Е.А. Земской, под этим термином подразумевается объединение номинативных единиц, тождественных по значению базовому слову или словосочетанию, но отличающихся от них более краткой формой [Земская, 1981, с. 120]. К компрессивному словообразованию ученый относит *усечение, универбацию, субстантивацию и аббревиацию*. Под *универбацией* понимается «способ образования слова на основе словосочетания, при котором в производное слово входит основа лишь одного из членов словосочетания, так что по форме производное соотносительно с одним словом, а по смыслу – с целым словосочетанием» [Земская, 1981, с. 82]. Так, единица *мобилка* образована от словосочетания *мобильная игра* – это игра, разработанная для запуска на различных мобильных устройствах (которые также называют мобилками).

Е.С. Кубрякова считает, что при модификационном словообразовании «происходит лишь частичное изменение или уточнение семантики исходного слова» [Кубрякова, 1981, с. 147] и слова с модификационными словообразовательными значениями содержат в своем значении дополнительный мотивирующий (модификационный) признак. Мутационные же процессы приводят к значительным изменениям в семантике деривата и не зависят от его частеречной принадлежности [Улукханов, 2008, с. 149]. Предварительный анализ номинаций игровой индустрии показал, что транспозиционные процессы в производных словах отсутствуют, однако модификационные и мутационные отмечены. Для наглядности в приводимых ниже схемах мы маркировали модификационные процессы полужирным шрифтом, мутационные – подчеркиванием.

Обратимся к презентации результатов исследования.

Гнёзда-пары являются самой большой в количественном отношении группой, которая насчитывает более тридцати конструкторов. Все производящие слова являются существительными, однако способы словообразования и производные единицы различны. Самым регулярным способом является суффиксация (20 единиц), высокую частотность имеет

суффикс *-н-* (6 лексем), с помощью которого образуются прилагательные, обозначающие ‘признак, относящийся к предмету, явлению, названному мотивирующим словом. Среди основных значений: свойственный и состоящий’ [Грамматика-80, т. 1, с. 270]: *аркада* (жанр видеоигры) → **аркадный**, *бонус* (дополнительные очки в видеоигре) → **бонусный**, *геймплей* (игровой процесс) → **геймплейный**, *мультиплеер* (многопользовательский режим) → **мультиплеерный**, *олдскул* (что-либо в старом стиле) → **олдскульный**, *пиксель* (минимальная единица графики) → **пиксельный**. Приведем примеры употребления некоторых из этих единиц в периодике: *Аркадный экшен MATTERFALL выйдет в середине августа* [URL: [https://www.igromania.ru/news/68134/Arkadnyy_yekshen_MATTERFALL_vyydet_v_seredine_avgusta.html](https://www.igromania.ru/news/68134/Arkadnyy_yekshen_MATTERFALL_vyydet_v_seredine_avgusta)]; *Украинская студия Painted Black Games готовится выпустить психологический пиксельный триллер The Long Reach* [URL: https://www.igromania.ru/news/68606/Painted_Black_Games_vypustit_pikselnyy_triller_The_Long_Reach.html].

Вторым по частотности является суффикс *-и-* (3 номинации), с помощью которого образуются глаголы со значением ‘совершать действия, свойственные тому, кто (что) назван(о) мотивирующим существительным’. [Грамматика-80, т. 1, с. 332]: *бурст* (большое количество урона за минимальный промежуток времени) → **бурстить**, *ГМ* (администратор, руководитель) → **ГМить**, *паровоз* (более сильный персонаж, который помогает слабым персонажам на их уровнях) → **паровозить**. Показательные примеры обнаруживаются в разговорной речи (на форумах, в чатах, во время видео- и аудиосвязи): *Бурстить – использовать абилки персонажа (крылья, кровожадность+ бонус от проф)* [PP]; *Чифик опять стал ГМить?* [PP]; *Как правильно паровозить* [PP].

Такое же количество единиц образовано с помощью суффикса *-ов-*: *офлайн* (не в сети) → **офлайновый**, *сендбокс* (нелинейная игра с правилами конструктора) → **сендбоксовый**, *файтинг* (жанр видеоигры, в котором персонажи дерутся) → **файтинговый**. Подобные прилагательные называют

признак, относящийся к тому или свойственный тому, ‘что названо мотивирующим словом’ [Грамматика-80, т. 1, с. 277]. Мотивирующие в данном случае – неодушевленные существительные с конкретным значением. Употребление названных выше адъективов обнаруживается как в публицистике, так и в разговорной речи: *В Star Wars Battlefront 2 будет офлайнный сюжетный режим* [URL: https://www.igromania.ru/news/68050/V_Star_Wars_Battlefront_2_budet_oflaynovyy_syuzhetnyy_rezhim.html]; *Да сендбоксовые элементы сейчас добавляют в каждую вторую игру* [PP]; *Файтинговые элементы помогают отточить баланс* [PP].

С помощью суффикса *-ер-*, который обозначает лицо по отношению к предмету [Грамматика-80, т. 1, с. 188], образованы 2 единицы: *мод* (некая модификация игры сторонними людьми) → *моддер*, *спидран* (прохождение игры на скорость) → *спидраннер*. Продемонстрируем использование данных лексем: *Моддеры сделали очередной мод для Скайрима* [PP]; *Едва Dark Souls 3 вышла в Японии, как спидраннеры принялись проходить ее на скорость, с каждым разом отыскивая все более короткие пути к финалу* [URL: https://www.igromania.ru/news/59819/Spidraner_proshel_Dark_Souls_3_za_par_u_chasov.html].

Кроме того, в словообразовании участвуют и другие суффиксы. Так, отсубстантивные прилагательные *геймдизайнерский* от *геймдизайнер* (специалист, который отвечает за дизайн игры и её общее видение) и *графический* от *графика* (визуальное отображение игры) образованы с помощью суффиксальных алломорфов *-ск-* и *-еск-* (эти аффиксы образуют прилагательные, относящиеся к тому или свойственные тому, ‘что названо мотивирующим словом’ [Грамматика-80, т. 1, с. 279]). Например: *Умение жонглировать довольно олдowymi геймдизайнерскими приёмами – настоящий грааль этой игры* [PP]; *Графический ускоритель будет оснащен GPU GP108-300 на архитектуре Pascal с 512 потоковыми процессорами* [URL: https://www.igromania.ru/news/67026/Videokarta_GeForce_GT_1030_pol_uchila_graficheskiy_processor_GP108-300.html].

Производным глаголом, образованным с помощью суффикса *-а-*, является слово **дропать** от *дроп* (предметы, которые выпадают из убитых монстров). Этот дериват ‘означает действие, имеющее отношение к тому, что названо мотивирующим существительным’ [Грамматика-80, т. 1, с. 343].

Лексема кинцо (от *кино*) в своей словообразовательной структуре содержит суффикс *-ц-*, который несёт ‘уменьшительно-уничижительное значение’ [Грамматика-80, т. 1, с. 208–209]. Неодериват употребляется для обозначения игр, в которых крайне мало игрового процесса: *Опять в ПС+ кинцо раздают* [РР].

Кроме использования суффиксации для образования новых лексем, нами были обнаружены единицы, появившиеся в результате усечения. По данным нашей картотеки, таких слов 8: *авиасимулятор* (жанр видеоигры, отображающий управление самолётами) → **авиасим**, *аккаунт* (учетная запись) → **акк**, *бижутерия* (внутриигровые аксессуары) → **бижса**, *гильдия* (объединение игроков) → **гильда**, *локация* (некое ограниченное внутриигровое пространство) → **лока**, *синглплеер* (одиночная игра) → **сингл**. Усечение иногда совмещается с суффиксацией: *ачивмент* (достижение) → **ачивка**.

Префиксальным способом образована только одна лексема: *издание* (выпуск видеоигры) → **переиздание**. Приставка *пере-* здесь обозначает ‘повторность действия или явления, названного мотивирующим словом’ [Грамматика-80, т. 1, с. 226]. Покажем на примере употребление этой номинации: *Среди игр, вышедших в этом г., было так много переизданий, что впору схватиться за голову – сплошь ремейки, ремастеры и HD-версии* [URL: http://old.igromania.ru/launch/NY2017/nominations/592899/Pereizdanie_goda_Ratchet_Clank_Day_of_the_Tentacle_Remastered_Call_of_Duty_Modern_Warfare_Remastered.htm]. Следует заметить, что вопрос об отнесенности лексемы *переиздание* к словообразовательным дериватам спорный, поскольку появление этой номинации может быть связано и с расширением семантики уже известного слова *переиздание* (‘то, что переиздано или

переиздается (о книгах)' [МАС, т. 3, с. 65]), в таком случае этот термин получает квалификацию семантического деривата, возникшего путем метафоризации.

Гнёзда-цепи представлены в меньшем количестве – их 9. Прослеживаются однотипные в деривационном отношении ряды: *бан* (запрет) → *банить* → *забанить*, *вагон* (тот, кто не может или не хочет качественно выполнять свою игровую роль) → *вагонить* → *повагонить*, *ПК* (убийство мирного игрока) → *пкшиить* → *запкшиить*, *пулл* (привести монстра в состояние агрессии) → *пуллить* → *запуллить*. Во всех презентованных цепочках на второй ступени производности находятся глаголы несовершенного вида, возникшие суффиксальным путём – аффикса *-и-*, с помощью которого образуются предикаты со значением ‘совершать действия, свойственные тому, кто (что) назван(о) мотивирующим существительным’ [Грамматика-80, т. 1, с. 332]. На третьей ступени производности мы также видим глаголы, но уже совершенного вида, появившиеся с помощью приставок *за-* [Грамматика-80, т. 1, с. 359] и *по-* [Грамматика-80, т. 1, с. 365], семантика которых – ‘совершить (довести до результата) действие, названное мотивирующим глаголом’. Например: *Blizzard собралась банить жуликов в Diablo 3* [URL: https://www.igromania.ru/news/44551/Blizzard_sobralas_banit_zhulikov_v_Diablo_3.html]; *Авторы Playerunknown's Battlegrounds забанили уже 25 тысяч читеров* [URL: https://www.igromania.ru/news/68554/Avtory_Playerunknowns_Battlegrounds_zabanili_uzhe_25_tysyach_chiterov.html].

Кроме однородных в структурном отношении, отмечаются и неоднородные ряды дериватов. Еще в одном гнезде – *зерг* (инопланетная выдуманная раса) → *зергать* → *зергануть* – все производные образованы суффиксальным способом с помощью аффиксов *-а-* и *-ану-* (значения этих морфем: ‘однократное действие, названное мотивирующим глаголом’ [Грамматика-80, т. 1, с. 347]), однако благодаря мутационным семантическим процессам неодериваты стали обозначать процесс нападения «всей толпой» с

целью быстрой и бездумной победы, как поступают представители обозначенной выше вымышленной расы.

Производные в словообразовательной цепи *кайт* (удержание монстра на расстоянии) → *кайтить* → *кайтинг* также используют суффиксацию, причем на третьей ступени производности процессуальное существительное образуется с помощью суффикса *-инг-* [Грамматика-80, т. 1, с. 163]. *Они нас просто кайтят и убивают* [PP]; *Давайте кайтингом будут заниматься ханты, а?* [PP].

В следующих двух цепочках представлены усечение (в первом ряду на второй и третьей ступени производности; во втором ряду – на второй ступени) и суффиксация (во втором ряду на третьей ступени производности использование аффикса *-к-*, семантика которого – добавление ‘уменьшительного значения, обычно сопровождающегося экспрессией ласкательности’ [Грамматика-80, т. 1, с. 207]): 1) *профессионал* (специалист в своей области) → *профи* → *про*; 2) *демо-версия* (демонстрационная версия продукта) → *демо* → *демка*. Покажем использование этих номинаций в контексте: *В сети появилось демо отмененной версии Rayman для SNES* [URL: https://www.igromania.ru/news/68659/V_seti_poyavilos_demo_otmenenno_y_versii_Rayman_dlya_SNES.html]; *Там вышла куча новых демок* [PP].

Среди гнёзд-пучков 22 структурных объединения имеют исходным производящим словом существительное. В 6 гнёздах (см. рис. 1 – рис. 6) все производные единицы образованы путём чистого сложения основ, однако встречается и одна аббревиатура (*ММОППГ*).

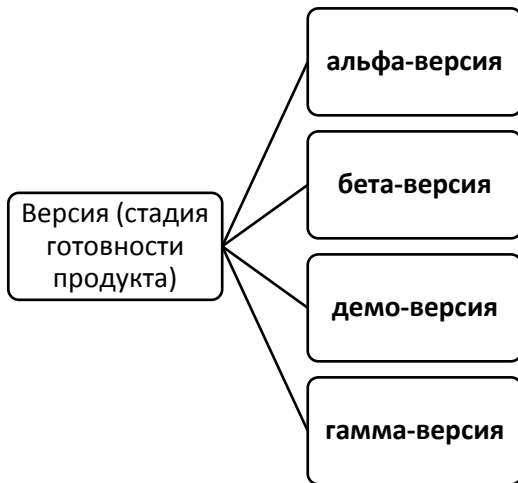


Рис. 1.

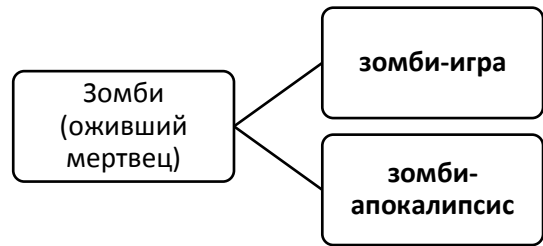


Рис. 2.

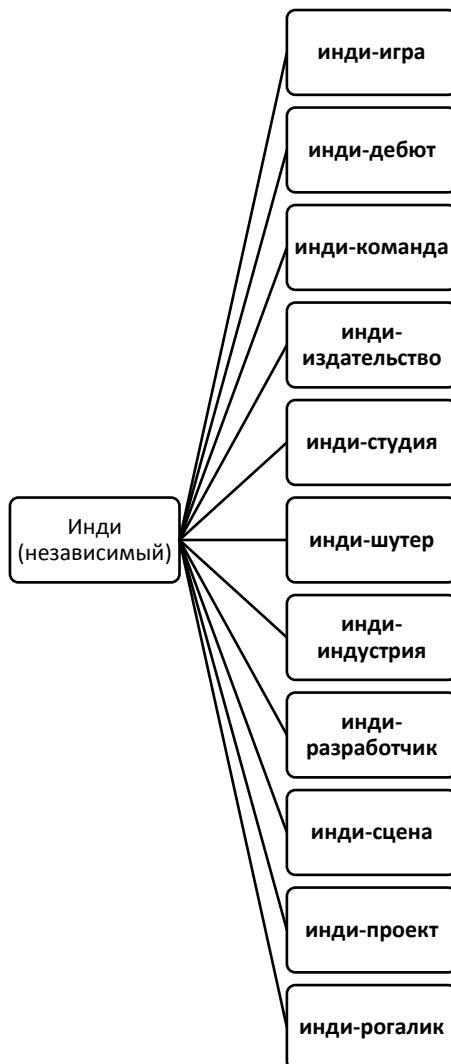


Рис. 3.

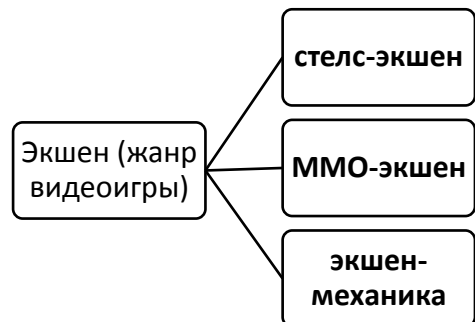


Рис. 4.

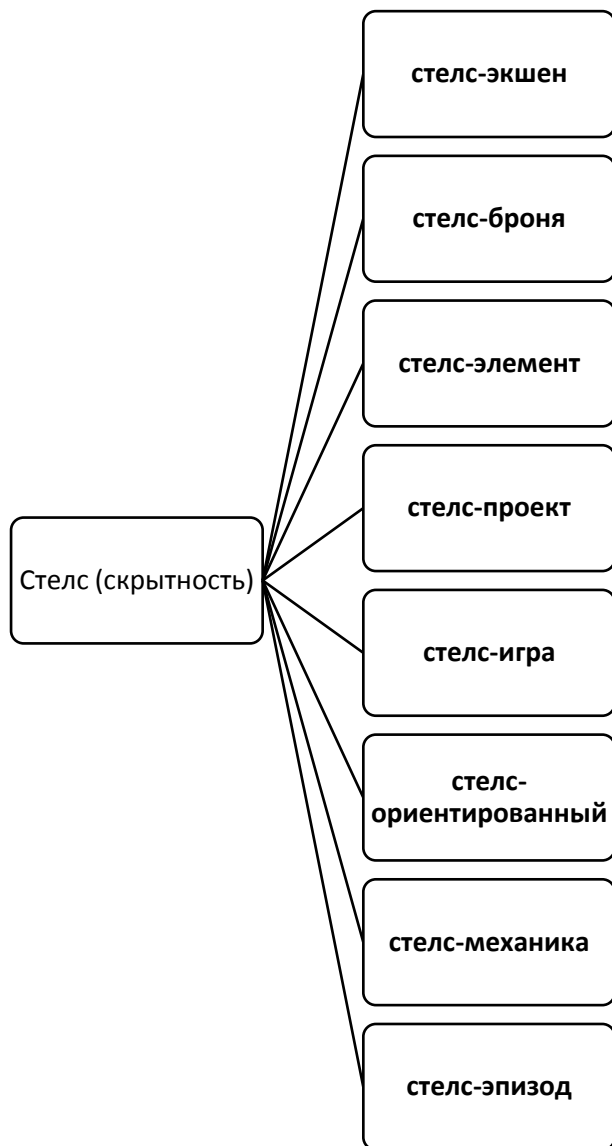


Рис. 5.

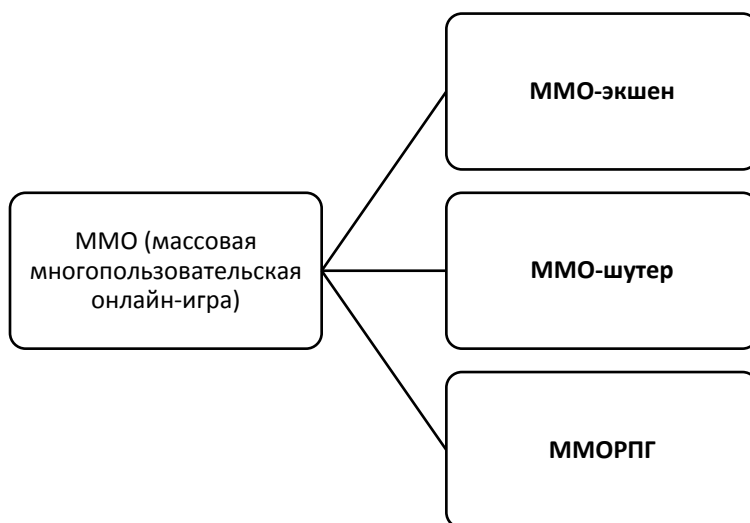


Рис. 6.

Приведенные выше лексемы обнаруживаются на страницах периодических изданий: *Star Citizen добралась до альфа-версии 2.0* [URL: https://www.igromania.ru/news/57808/Star_Citizen_dobralas_do_stadii_alfa-versii_2_0.html]; *Мы пообщались с несколькими представителями современной инди-сцены* [URL: https://www.igromania.ru/article/28124/Kak_delat_indi-igry_v_Rossii.html].

Следующие 4 гнезда (см. рис. 7 – рис. 10) объединяет то, что одно из производных слов является глаголом, образованным с помощью суффиксов *-и-* и/или *-а-*; другое – существительным, в котором есть суффиксы *-ер-* [Грамматика-80, т. 1, с. 182] или *-щик-* [Грамматика-80, т. 1, с. 188], обозначающие лицо по отношению к предмету. Кроме того, присутствует одна приставочная номинация – *рекаст* (*ре-* – ‘повтор действия’ [Грамматика-80, т. 1, с. 227]). Представим названные выше гнезда:

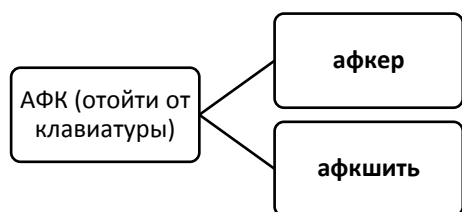


Рис. 7.

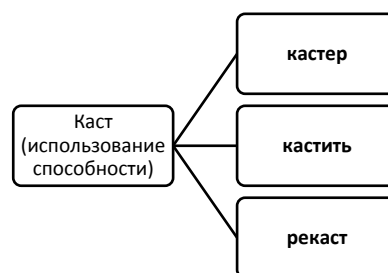


Рис. 8.

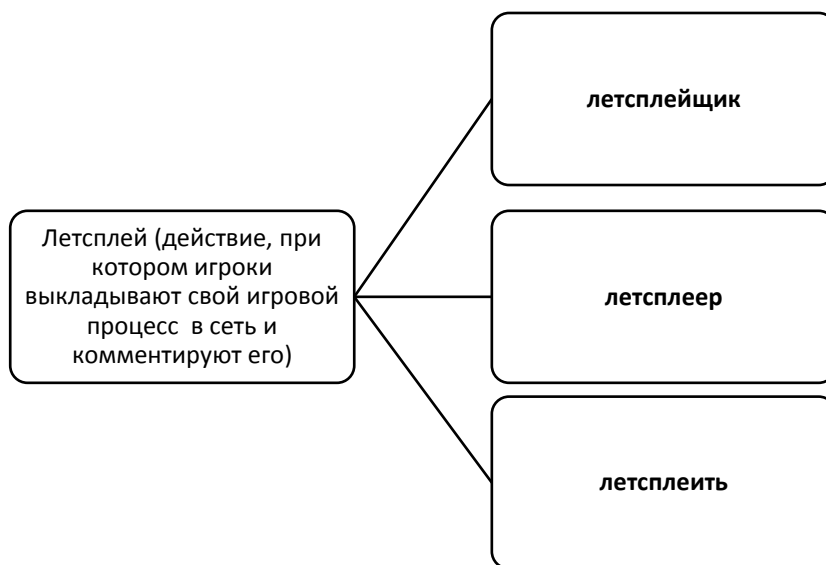


Рис. 9.

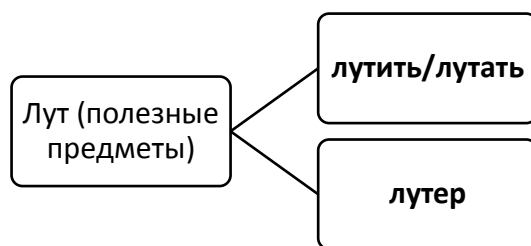


Рис. 10.

Такие единицы наиболее часто употребляются в разговорной речи: *Вы хотите стать хорошим рейдером?* [PP]; *Многие летом просто не хотят рейдить* [PP]; *У нас только казуальный рейдинг* [PP]; *Вообще надо было отрейдить серьёзно месяца 3, а потом уже ...* [PP].

Помимо указанных выше, есть гнёзда, дериваты которых содержат другие словообразовательные аффиксы и задействуют различные способы словообразования (суффиксацию, префиксацию, усечение). Так, с помощью суффиксов *-н-* и *-ивн-* образованы прилагательные со значением «свойственный, принадлежащий тому, что названо мотивирующим словом» [Грамматика-80, т. 1, с. 270]: *консольный, кооперативный, косплейный, киберспортивный*. Присутствуют и уменьшительно-ласкательный суффикс *-к-* (*консолька*) [Грамматика-80, т. 1, с. 207]; и суффикс *-мен-*, называющий «лицо по отношению к предмету, занятию, учреждению, названному мотивирующим словом» [Грамматика-80, т. 1, с. 195]; и приставки *под-* и *суб-* со значением «часть–целое» [Грамматика-80, т. 1, с. 226] (*субкласс / подкласс*). *Подкласс* в данном случае можно рассматривать и в качестве семантического неологизма (ср.: *подкласс* – «подразделение класса в систематике животных и растений» [МАС, т. 3, с. 191]). Есть в одном из гнезд усечение – *кооп*. Приведем примеры таких гнёзд и контексты с употреблением этих дериватов (см. рис. 11 – рис. 16):

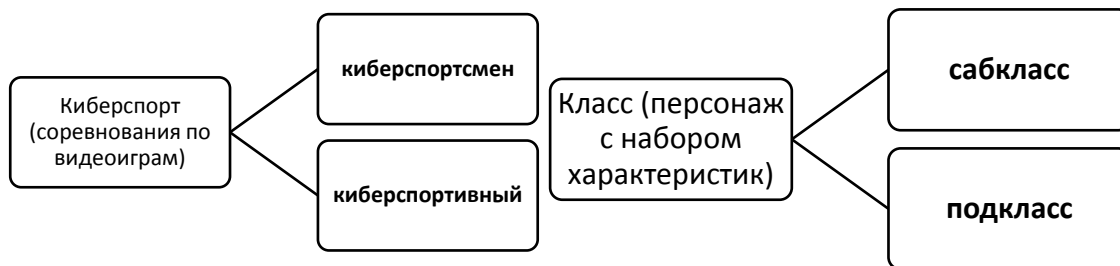


Рис. 11.

Рис. 12.

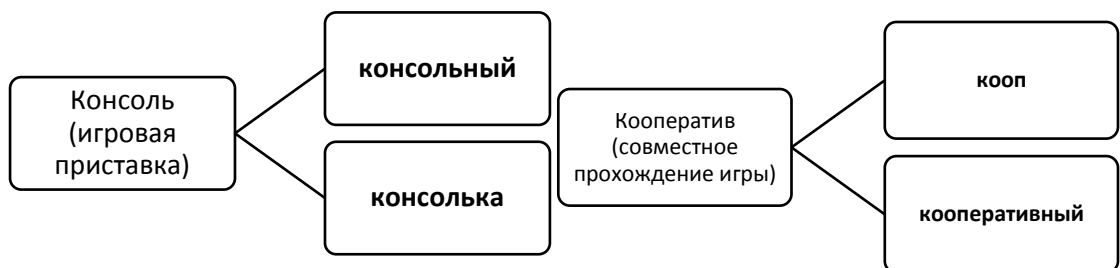


Рис. 13.

Рис. 14.



Рис. 15.

Рис. 16.

Кроме того, разработчики обещают три новых подкласса [URL: https://www.igromania.ru/article/29211/Predvaritelnyy_obzor_Destiny_2_Neslomlennye_skitalcy.html]; Навести мосты между киберспортсменами и недобросовестными букмекерами помогли «отставные» профессиональные игроки [URL: https://www.igromania.ru/news/37590/Koreyskih_kibersportsmenov_obvinili_v_moshennichestve.html]; Starbreeze и студия Lion Game Lion объявили дату выхода кооперативного шутера RAID: World War II [URL: https://www.igromania.ru/news/69603/Kooperativnyy_shuter_RAID_World_War_II_poluchil_datu_vyhoda.html].

Номинации индустрии интерактивных развлечений формируют также гнёзда-деревья, сочетающие в себе веер и цепочку. Нами было обнаружено три гнезда-деревя, в состав которых входит три единицы (см. рис. 17 – рис. 19).



Рис. 17.

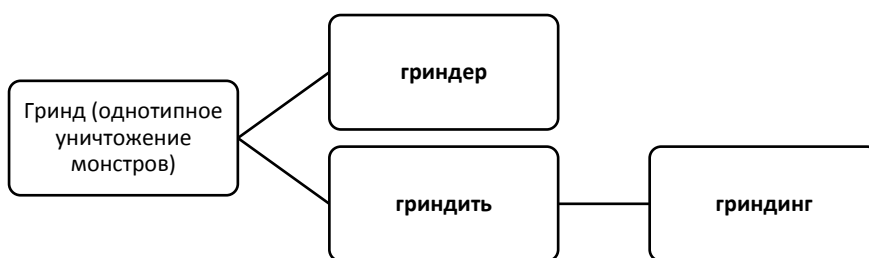


Рис. 18.

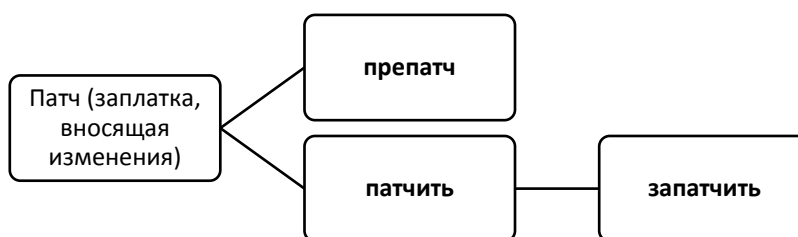


Рис. 19.

Как видим, в гнездах присутствуют лексемы, образованные суффиксальным и префиксальным способами словообразования. Первым используются следующие аффиксы: *-er-* обозначает лицо по отношению к предмету [Грамматика-80, т. 1, с. 188]; *-и-* – ‘действие, свойственное тому,

кто (что) назван(о) мотивирующим существительным’ [Грамматика-80, т. 1, с. 332]; процессуальный субстантивный *-инг-* [Грамматика-80, т. 1, с. 163]. Среди приставок отмечены: *за-* со значением ‘совершить (довести до результата) действие, названное мотивирующим глаголом’ [Грамматика-80, т. 1, с. 359]; *пре-*, которая обозначает ‘предшествующее (во времени) тому или находящееся впереди того, что названо мотивирующим словом’ [Грамматика-80, т. 1, с. 227].

Данные единицы используются в основном в разговорной речи: *Давайте пикнем больше станеров* [PP]; *А у нас кто станить будет* [PP]?; *Застанить его надо и всё* [PP]; *Препатч Legion успешно установлен на живые сервера и полчища героев Азерота ринулись исследовать все изменения и новинки* [URL: <http://www.noob-club.ru/index.php?topic=41777.0>]; *Я не знаю, как запатчить игру с версии 1.11 до 1.21* [PP]; *Щас бы только гриндингом заниматься да профы качать* [PP].

Следующая группа – три гнезда, в состав которых входит по пять единиц (см. рис. 20 – рис. 22).

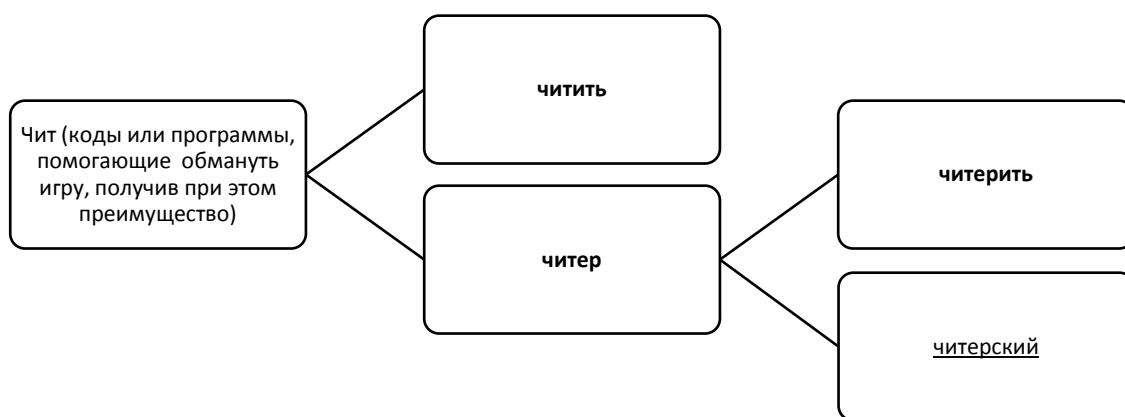


Рис. 20.



Рис. 21.

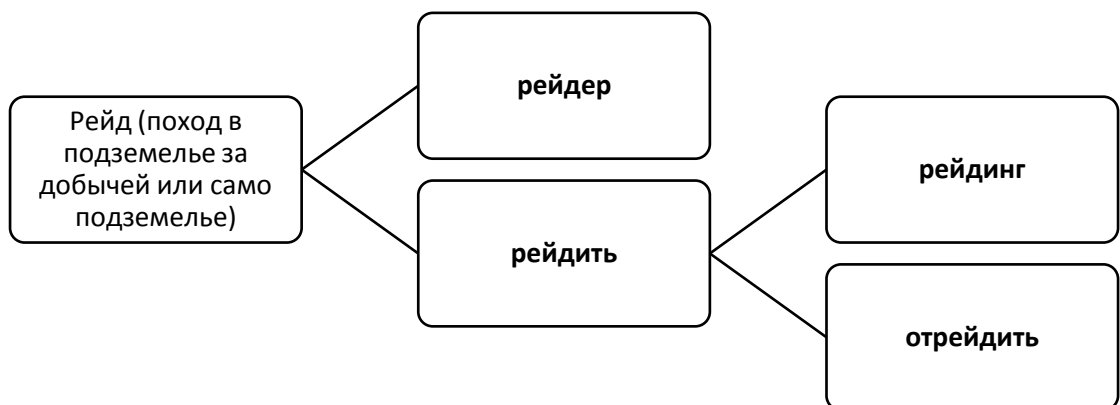


Рис. 22.

В данных гнездах используются суффиксальный и префиксальный способы словообразования. К ранее названным суффиксам *-и-* и *-ер-* добавились *-ск-* ('относящийся к тому или свойственный тому, что названо мотивирующим словом' [Грамматика-80, т. 1, с. 279]), *-енн-* ('свойственный тому, что названо мотивирующим словом' [Грамматика-80, т. 1, с. 270]). Префиксация отмечена в слове *отрейдить*, где *от-* имеет значение

‘интенсивно, полностью, окончательно совершить действие’ [Грамматика-80, т. 1, с. 362]). Подчеркнем, что в одном из гнёзд в деривате присутствует префиксоид (корневая морфема, выступающая в функции приставки [Розенталь, Теленкова, 1985, с. 207]) *мульти-* – *мультиплатформа*.

Лексема *платформер* обозначает целый жанр игр, в которых сами платформы могут уже отсутствовать. Таким образом произошло расширение лексической семантики названной выше номинации. Единица *читерский* также используется для обозначения слишком сильных способностей или персонажей. Покажем на примерах функционирование данных лексем: *А смысл брать мультиплатформу для консоли?* [РР]. *Да это какие-то читерские сборки* [РР]; *В общем, надо отрейдить как следует, а уже потом браться за пвп* [РР].

Среди номинаций игровой индустрии есть группа слов, объединенных в одно гнездо-дерево, включающее в свой состав шесть единиц (см. рис. 23).

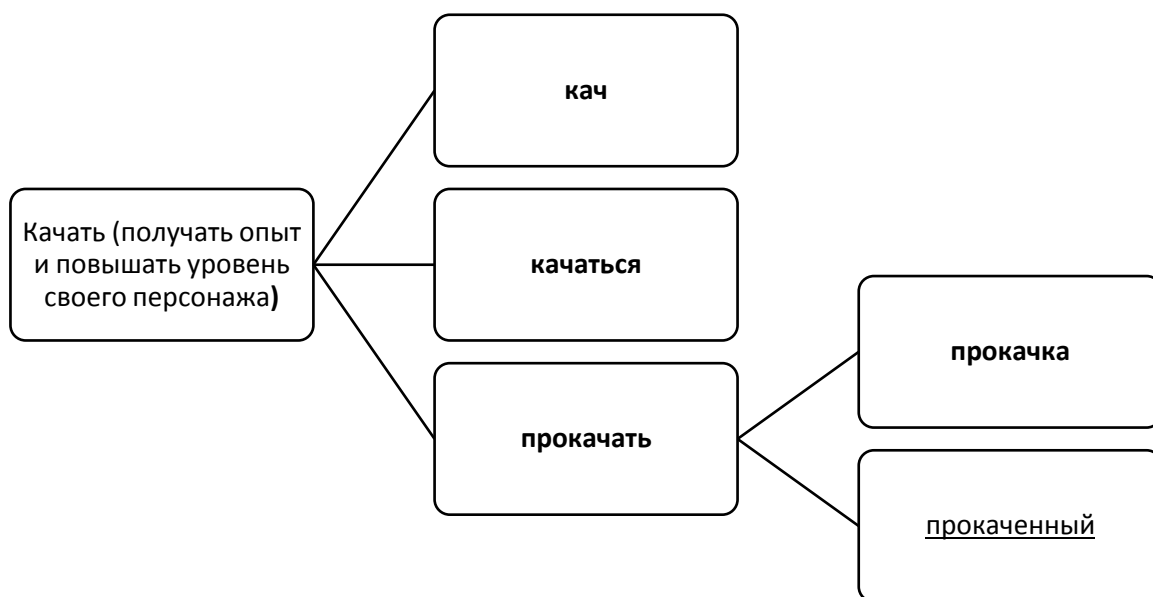


Рис. 23.

Помимо суффиксации и префиксации, в приведенном выше гнезде присутствуют усечение (*кач*) и постфиксация (*качаться*). Кроме ранее описанного суффикса *-енн-* [Грамматика-80, т. 1, с. 155], используется

суффикс *-к-* (*прокачка*) [Грамматика-80, т. 1, с. 158], который ‘совмещает в своем значении присущее мотивирующему глаголу значение процессуального признака (действия, состояния) со значением существительного как части речи’. Префиксальным способом образовано слово *прокачать* (приставка *про-* несет семантику – ‘совершить (довести до результата) действие, названное мотивирующим глаголом’ [Грамматика-80, т. 1, с. 368]). Единица *прокаченный* расширила своё лексическое значение за счет семы ‘сильный’. Например: *Прокачка там слишком долгая* [PP]; *Прокачаю вашего персонажа, недорого* [PP]; *Куда качаться пойдём?* [PP].

Следующие четыре гнезда содержат по семь единиц (см. рис. 24 – рис. 27):

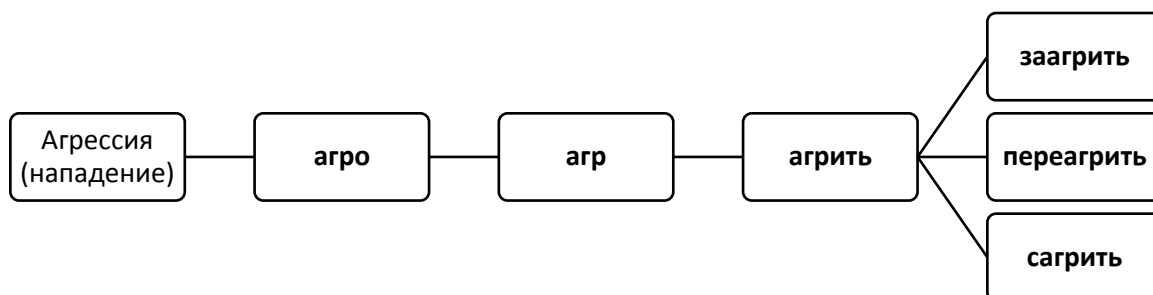


Рис. 24.

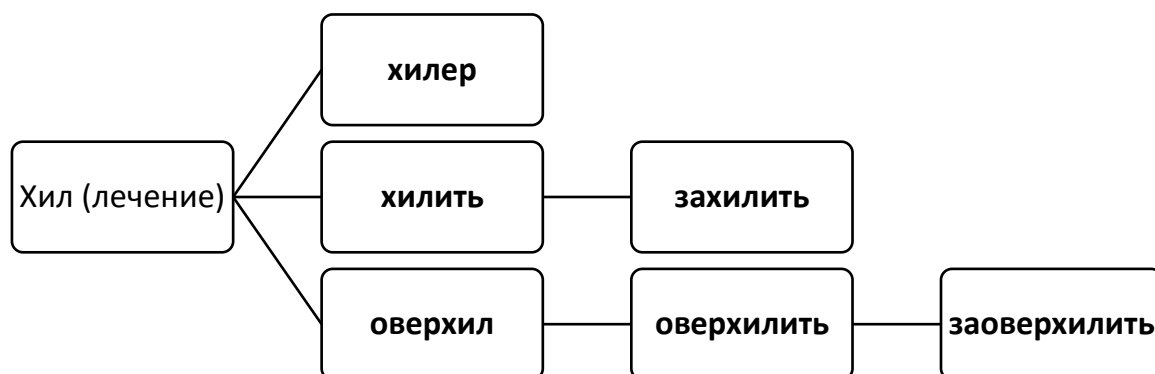


Рис. 25.

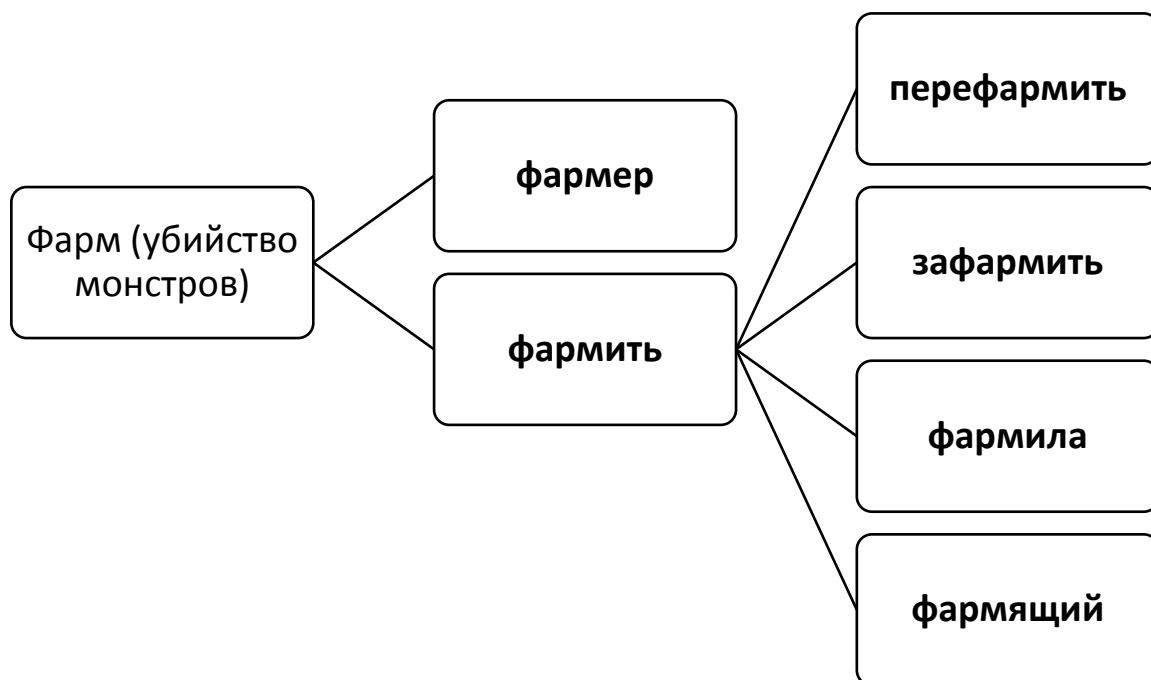


Рис. 26.

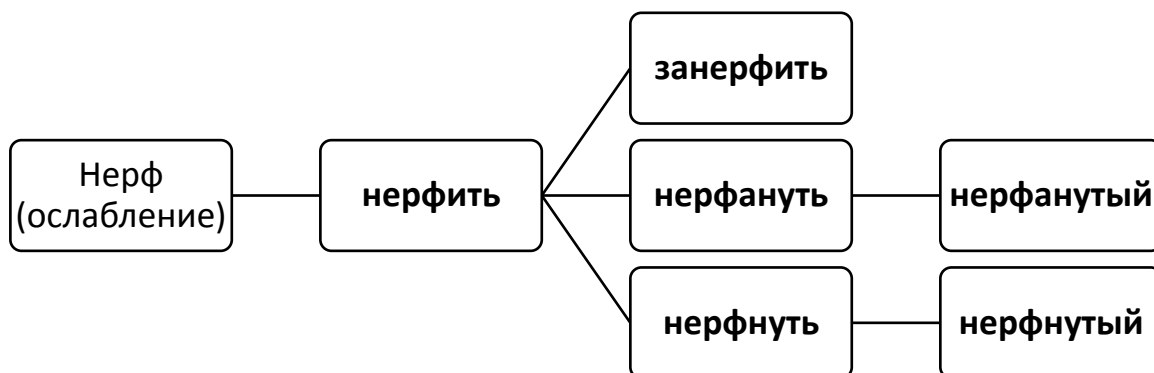


Рис. 27.

Как мы видим, здесь присутствуют и суффиксация, и префиксация, и усечение, а также дериват с префиксоидом *овер-*. Кроме названных выше, используются следующие суффиксы: *-л-* (при помощи него формируется существительное, которое называет ‘предмет (одушевленный или неодушевленный), производящий действие, названное мотивирующим словом’ [Грамматика-80, т. 1, с. 147]); *-ящ-* (образует прилагательное со значением ‘характеризующийся действием, названным мотивирующим глаголом’ [Грамматика-80, т. 1, с. 297]); *-ну-* (служит для появления глагола с семантикой ‘однократно совершить действие, названное мотивирующим

глаголом' [Грамматика-80, т. 1, с. 346]); *-ану-* (глагольный суффикс, отражающий следующее: 'однократно и, как правило, интенсивно или экспрессивно, резко совершить действие, названное мотивирующим глаголом' [Грамматика-80, т. 1, с. 347]); *-т-* (передает значение прилагательного: 'подвергшийся действию, названному мотивирующим словом, и содержащий результат этого действия' [Грамматика-80, т. 1, с. 296]). Среди приставок отмечены: *пере-* ('с помощью действия, названного мотивирующим глаголом, превзойти другого исполнителя того же действия' [Грамматика-80, т. 1, с. 364]) и *с-* ('однократно совершить действие, названное мотивирующим глаголом' [Грамматика-80, т. 1, с. 369]). Кроме того, встречается префиксоид *овер-*, отсутствующий в русском языке, но выступающий в данном случае в качестве синонима приставки *пере-*. Примерами употребления дериватов могут послужить следующие контексты: *Нам их не перефармить* [PP]; *А если сагрить вначале того, дальнего?* [PP]; *Переагри, пока танк не лёг* [PP]; *Как оверхил влияет на агро?* [PP]; *Нам нужен какой-то фармящий герой, а то у них лейт сильнее* [PP]; *И как теперь играть за этот нерфанутый класс?* [PP].

Нами зафиксировано и десятикомпонентное гнездо (см. рис. 28):



Рис. 28.

В приведенном выше гнезде присутствуют такие виды словообразования, как приставочный, суффиксальный и сложение (*стрим-снейтинг*). К названным ранее аффиксам добавляется использование следующих суффиксов: *-к-* ('существительные со знач. лица женского пола, мотивированные существительными мужского рода со значением лица' [Грамматика-80, т. 1, с. 197]); *-ш-* ('модификационное значение лица женского пола' [Грамматика-80, т. 1, с. 199]); *-ов-* ('относящийся к тому или свойственный тому, что названо мотивирующим словом' [Грамматика-80, т. 1, с. 277]). Продемонстрируем на примерах употребление дериватов этого гнезда: *Sony объявила, что «скоро» запустит на PC стриминговый сервис PlayStation Now* [URL: https://www.igromania.ru/news/62425/Sony_zapustit_na_PC_strimingovyy_servis_PlayStation_Now.html]; *Тия Циммер – стримерша, известная на Twitch под ником Lauralania, отправилась на выставку E3 2017, чтобы стримить оттуда, но пропала за день до окончания выставки* [URL: <http://kanobu.ru/news/strimersha-propavshaya-vovremya-e3-2017-okazalas-vtsentre-skandala-393597/>]; *Да я смотрю тут одну стримерку* [PP].

Следующее гнездо состоит из одиннадцати компонентов (см. рис. 29):

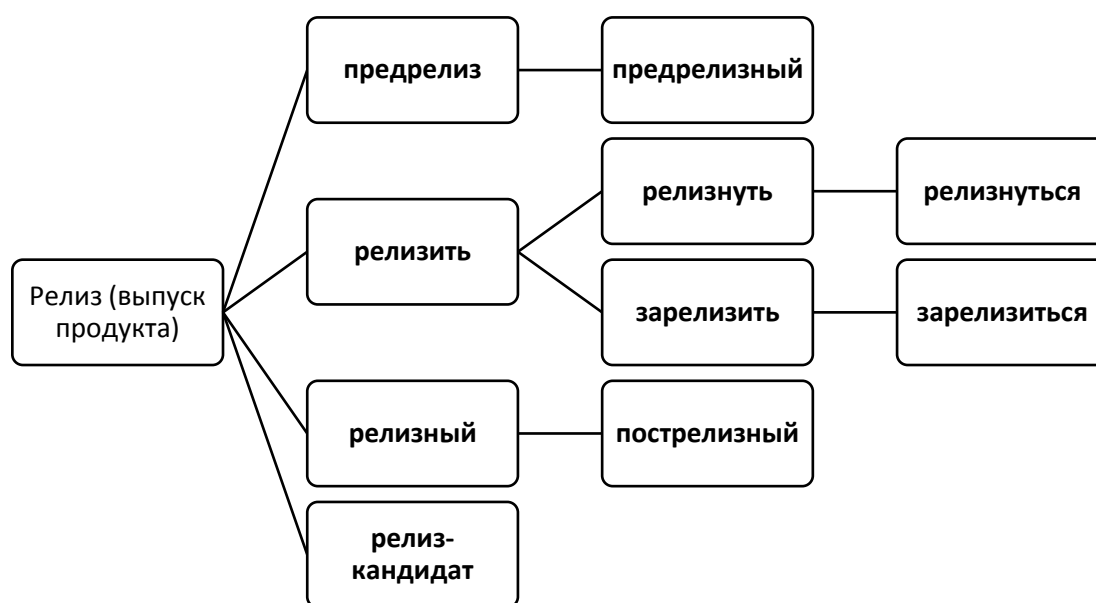


Рис. 29.

В дериватах этого гнезда также используются суффиксация, префиксация и сложение. Среди суффиксов «новым» является *-н-* (‘признак, относящийся к предмету, явлению, названному мотивирующим словом’ [Грамматика-80, т. 1, с. 270]. Приставки: *пред-* (‘нечто предшествующее’ [Грамматика-80, т. 1, с. 227], ‘непосредственно предшествующий’ [Грамматика-80, т. 1, с. 306]) и *пост-* (‘совершающийся или совершившийся после того, что названо словом, которым в свою очередь мотивировано суффиксальное мотивирующее прилагательное’ [Грамматика-80, т. 1, с. 306]. Например: *Опубликован предрелизный трейлер Saints Row: Gat Out of Hell* [URL: https://www.igromania.ru/news/52236/Opublikovan_predreliznyy_treyler_Saints_Row_Gat_Out_of_Hell.html]; *Они обещают качественную пострелизную поддержку* [PP]; *Осталось зарелизить тот режим, что нам обещали* [PP].

Самым большим, по данным нашей картотеки, является гнездо-дерево с восемнадцатью единицами (см. рис. 30).

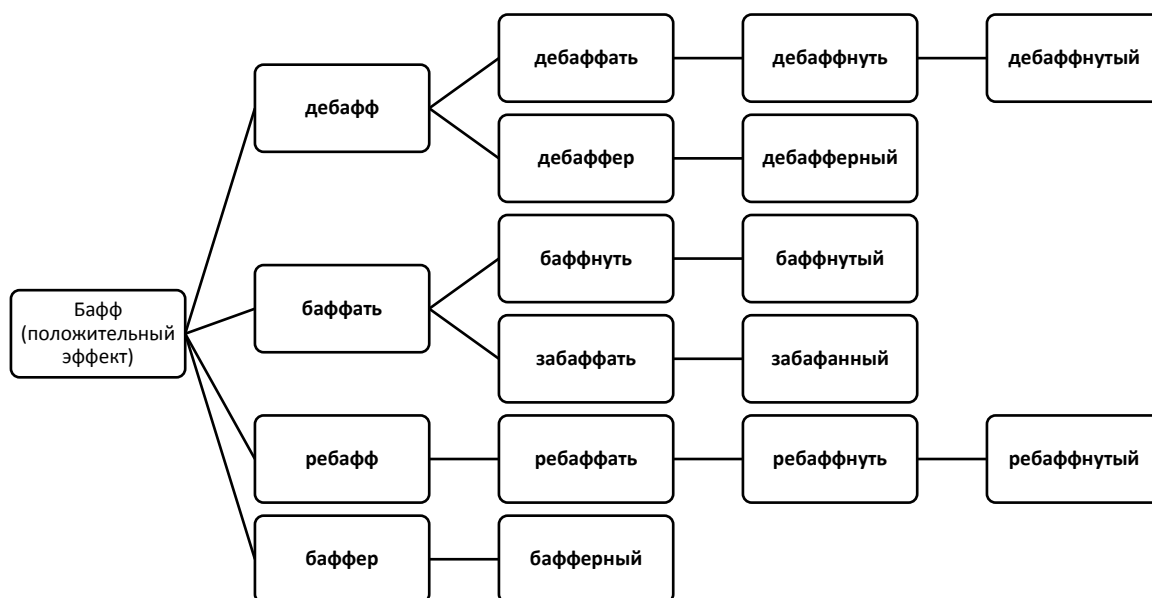


Рис. 30.

Несмотря на свой большой количественный состав, в нем присутствуют только два способа словообразования – префиксальный и

суффиксальный. Назовем не описанные нами морфы, которые есть в дериватах: суффикс *-ан-* ('относящийся к тому, что названо мотивирующим словом' [Грамматика-80, т. 1, с. 276]); приставки *де-* ('противоположное, обратное тому, которое названо мотивирующим словом' [Грамматика-80, т. 1, с. 225]) и *ре-* ('повторность действия, явления, названного мотивирующим словом' [Грамматика-80, т. 1, с. 227]). Встречаются эти производные слова чаще всего в разговорной речи: *После пулла сразу дебаффы повешали, только потом прокаст сдавать* [PP]; *Чинимся, курим 5 минут, ребафф и по новой* [PP]; *Ага, забафанный против чувака на селфах, такой баланс!* [PP].

В современной дериватологии существует мнение о том, что в системе словообразования есть единицы более высокого порядка – *словообразовательные ансамбли*. Это объединения словообразовательных гнезд, имеющие в своем составе общие сложные слова [Михайлова, 2011, с. 435–436]. По нашим наблюдениям, такие комплексные образования присутствуют и в языке сферы интерактивных развлечений. Так, например, корень лексемы *игр-а*, которая сама является членом словообразовательного гнезда с вершиной *играть*, входит в состав следующих производящих основ: *онлайн* (*онлайн-игра*), *инди* (*инди-игра*), *зомби* (*зомби-игра*), *стелс* (*стелс-игра*), *видео* (*видеоигра*), *про* (*про-игра*), *внутри* (*внутриигровой*) и т. д. Такая же ситуация наблюдается и с лексемой *видео*: *гайд* (*видеогайд*), *игра* (*видеоигра*), *карта* (*видеокарта*), *ролик* (*видеоролик*) и т. д. Подобные единицы сплетаются между собой, образуя сложную, разветвленную словообразовательную структуру.

Представим часть такого ансамбля (см. рис. 31):

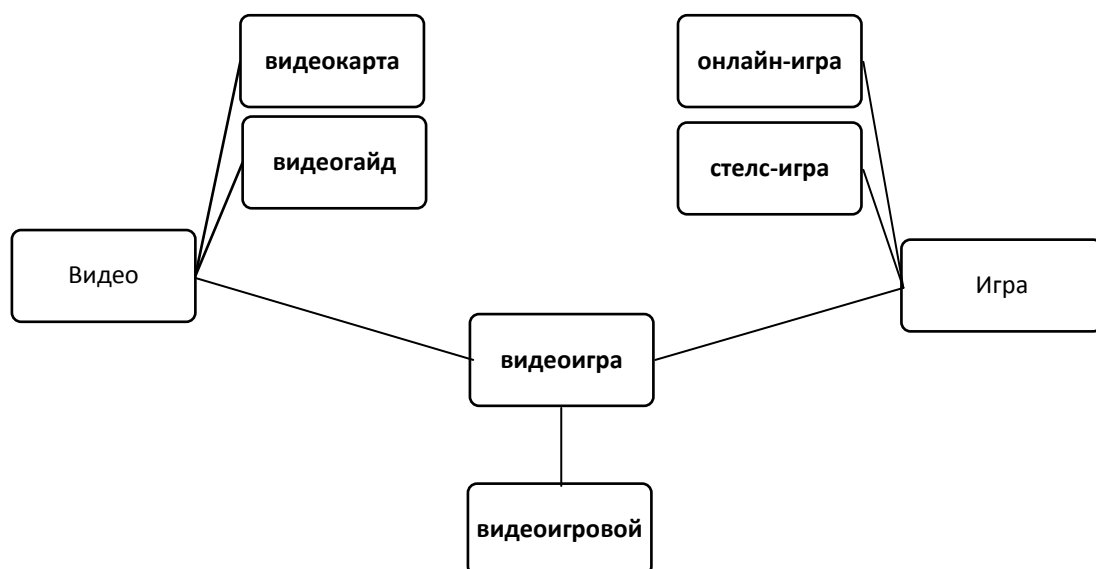


Рис. 31.

Итак, самыми распространенными способами словообразования производных номинаций сферы игровой индустрии являются суффиксация и префиксация. Наибольшую регулярность имеют суффиксы *-и-* (более 20 слов), *-ер-* (16 слов), *-н-* (12 слов), а также приставка *-за-* (13 слов). Нерегулярными аффиксами в этой тематической группе являются суффиксы *-ц-*, *-л-*, *-ящ-* и др. (в наших примерах они зафиксированы один раз); а также *-ск-*, *-енн-*, *-ну-* и др. (каждый из них найден только в двух дериватах). Обнаруживаются в дериватах и префиксоиды (*овер-*, *мульти-*).

При помощи сложения образовалось более 30 номинаций, усечения – 14. Для большинства дериватов исходным производящим словом является существительное, поскольку проанализированные нами номинации были заимствованы из английского языка, в котором морфологический статус слова может быть синкретичным: определение его зависит от ряда грамматических факторов данного аналитического языка (прежде всего, наличия соответствующего артикля – *to* или *a/the*, а также порядка слов). Однако если слово уже функционировало в русском языке, а в настоящее время произошла его семантическая неологизация, то производящей основой

может быть назван глагол (*качать* → *кач*), так как грамматическая семантика процессуальности закреплена именно за этой частью речи.

Акцентируем внимание и на том, что мутационные процессы происходят значительно реже, чем модификационные. Первый нами обнаружен всего в 6 номинациях: *зергать*, *зергануть*, *читерский*, *платформер*, *прокаченный*, *кинцо*. Объясняется это явление, на наш взгляд, следующим: совместно с деривационным освоением происходит и семантическое, но оба эти процесса протекают медленно, поэтому на начальном этапе происходит лишь небольшое изменение в значении слова, что характерно именно для модификации.

Обращает на себя внимание и тот факт, что подавляющее большинство неодериватов несут предикатную характеристику (являются глаголами или отглагольными прилагательными и существительными), что, по нашему мнению, свидетельствует в очередной раз о тесной взаимосвязи языковой и внеязыковой действительности: динамика, присущая самой игре как процессу, находит свое лингвальное отражение.

Таким образом, активное расширение словообразовательного потенциала доказывает освоенность этого тематического пласта лексики русским языком и значимость ее в жизни современного общества.

2.3. Морфологическая характеристика однословных номинаций

Русский язык всегда заимствовал множество слов из других языков, вследствие чего у него развилась прочная языковая лояльность. В последние несколько лет все больше английских слов входит в нашу языковую систему, причем всё активнее поглощаясь и все быстрее и органичнее адаптируясь к произносительным и грамматическим нормам.

Грамматическое освоение, как известно, – это подчинение чужого слова правилам грамматики заимствующего языка. Нередко при этом изменения претерпевают словообразовательная структура слова, его морфологические характеристики и синтагматические свойства.

С точки зрения деривации лексика игровой индустрии представлена двумя группами – производными и непроизводными единицами. Однако эти словообразовательные характеристики проявляются в них своеобразно. Рассмотрим подробнее производные номинации с точки зрения их морфологической квалификации.

Первую большую группу среди неаффиксальных дериватов образуют аббревиатуры – «это существительные, состоящие из усеченных отрезков слов, входящих в синонимичное словосочетание, последний из которых (опорный компонент) может быть целым, неусеченным словом» [Грамматика-80, т. 1, с. 255]. Согласно «Грамматике-80», аббревиатуры составляют 6 структурных типов: 1) инициальный тип: а) образования из сочетаний начальных звуков, б) образования из названий начальных букв; 2) слоговой тип (аббревиатуры из сочетания начальных частей слов); 3) смешанный тип образований, совмещающий элементы двух предыдущих; 4) аббревиатуры из сочетания начальной части слова (слов) с целым словом; 5) аббревиатуры из сочетания начальной части слова с формой косвенного падежа существительного; 6) аббревиатуры из сочетания начала первого слова с началом и концом второго или только с концом второго [Грамматика-80, т. 1, с. 252–253]. Аббревиатуры делятся на изменяемые (типы 1а, 2, 3 – с основой на согласную, 4, 5, 6) и неизменяемые (типы 1б, а также 1а, 2 и 3 с основой на гласную).

По данным нашей картотеки, изменяемых единиц, возникших путем этого способа деривации, немного – около десяти. К инициальному типу, образованному из сочетаний начальных звуков, относятся такие единицы, как *ДОТ* (от англ. *damage over time* – урон в течение долгого времени [Мюллер, с. 226, 591, 829]) и *ХОТ* (от англ. *heal over time* – лечение в течение

долгого времени [Мюллер, 2013, с. 405, 591, 829]). Оба слова относятся к муж. р., I субстантивному склонению. Однако среди слов названной выше группы есть исключение. Так, слово *моба* (от англ. *Multiplayer Online Battle Arena*, буквально «многопользовательская онлайн-боевая арена» [Мюллер, 2013, с. 582, 89, 59]) принадлежит к типу 1а с основой на гласную, но относится к ж.р., II субстантивному склонению и, соответственно, тоже изменяется.

Существительные *некстген* (от англ. *Next generation* – следующее поколение [Мюллер, 2013, с. 563, с. 372]) и *костплей* (от англ. *costume play* – костюмированная игра [Мюллер, 2013, с. 208, 631]) относятся к 4-му типу, *машинима* (от англ. *Machinima* от слов *machine* – машина и *cinema* – кино) – к 6-му типу.

Неизменяемые аббревиатуры составляют большую часть (около 30 единиц) и входят в ЛСГ «Номинации многопользовательских онлайн-игр». Все они инициального типа. Приведем несколько примеров: *ПК* – (от англ. *player killer* – убийца игроков [Мюллер, 2013, с. 631, 481]), *БГ* (от англ. *battleground* – поле боя [Мюллер, 2013, с. 89]), *ВТБ* (от англ. *want to buy* – хочу купить [Мюллер, 2013, с. 887, 133]), *ВТС* (от англ. *want to sell* – хочу продать [Мюллер, 2013, с. 887, 734]), *ВТТ* (от англ. *want to trade* – хочу обменять [Мюллер, 2013, с. 887, 838]), *ХП* (от англ. *hit points* – очки здоровья [Мюллер, 2013, с. 413, 636]) и многие другие. Как мы видим, графическое оформление приведенных выше аббревиатур выполнено кириллическими знаками, но передают они начальные звуки английских слов. Такие единицы используются для быстрой коммуникации в чате, однако не следует полагать, что причиной этого является только тенденция к экономии речевых усилий. В большинстве игр единовременное сообщение ограничено определенным количеством символов, часто небольшим, и для того, чтобы подать всю информацию лаконично, были придуманы такие аббревиатуры.

Известно, что русский язык имеет флективный строй, поэтому одной из тенденций в ходе заимствования слов является потребность в появлении

стилистически изменяемых вариантов у неизменяемых слов. Например, к *НПС* (от англ. *non-player character* – неигровой персонаж) в речи интернет-пользователей возникли варианты *непись* и *нип*.

В лексике игровой индустрии среди аббревиатур встречаются и вкрапления (15 единиц): *DLC* (от англ. *Downloadable content* – загружаемый контент [Мюллер, 2013, с. 278, 199]), *QTE* – (от англ. *Quick Time Events* – скоростные события [Мюллер, 2013, с. 672, 829, 311]), *PS4* – (от англ. *Playstation 4*), *FPS* (от англ. *First-Person Shooter* – шутер от первого лица [Мюллер, 2013, с. 341, 619, 744]) и т. д. Кроме того, есть номинации, у которых процесс графической адаптации не завершен и поэтому они фигурируют в русском языке в двух вариантах: *Моба* и *МОБА* (*Multiplayer Online Battle Arena*, буквально ‘многопользовательская онлайн-боевая арена’ [Мюллер, 2013, с. 582, 89, 59]), *PvP* и *ПвП* (от англ. *Player versus Player* – игрок против игрока [Мюллер, 2013, с. 632, 879]), *PvE* и *ПвЕ* (от англ. *Player versus Environment* – игрок против окружения [Мюллер, 2013, с. 632, 879, 305]).

В ходе заимствования сложносокращенных слов из английского языка в русский наблюдаются два явления: 1) будучи в языке-доноре акронимами, эти слова в языке-реципиенте воспринимаются как непроемные, например, *некстген*; 2) некоторые заимствования могут и в языке-реципиенте характеризоваться как аббревиатуры: *РПГ* (*RPG*), *ММОПРГ* (*MMORPG*). В последнем случае при переводе слова иногда может происходить синтагматическое рассогласование, когда при расшифровке акронима в контексте будут нарушаться нормы сочетаемости русского языка. Например, единица *АФК*, относящаяся к структурному типу 1б, расшифровывается в английском как *away from keyboard*, что переводится – *далеко от клавиатуры*. Однако данная номинация встречается в таких употреблениях, как *ушёл в афк*, *пойду в афк*; в полном (переведенном) варианте такое употребление ее не встречается.

Многие аббревиатуры стали в русском языке производящими базами для новых словообразовательных гнезд (об этом мы говорили выше).

К производным неаффиксальным единицам также относятся лексемы, образованные с помощью чистого сложения. Среди них встречаются слова, пишущиеся как через дефис (*бета-версия, инди-игра, стелс-экшен*), так и слитно (*видеогайд, видеоигра, киберспорт*). Согласно материалу текущей картотеки, все сложные существительные (16 единиц) со слитным написанием являются изменяемыми, например, *киберспорт, летсплей*: ...*а вот десять миллионов в киберспорте разыграют впервые* [http://www.igromania.ru/articles/232410/Prevyu_k_The_International_4_CNast_pervaya_komandy_Zapada.htm]; *С завтрашнего дня делаю летсплеи!* [PP].

Среди лексем, пишущихся через дефис, встречаются единицы, в которых изменяются либо обе части слова (*контроллер-барабан: Боссов Dark Souls одолели с помощью контроллера-барабана* [Игромания № 208, с. 8]), либо изменяется только второй компонент. Это происходит вследствие того, что первая часть может выражаться следующим образом:

– неизменяемым словом, например, *зомби-игры: Хватит с нас уже зомби-игр!* [PP];

– недавним заимствованием, которое еще не получило парадигму склонения, например, *демедж-дилер, инди-игры, инди-проекты: Это был очень хороший год для инди-игр: их признали, им стали давать денег, их авторы прекратили дергать исполнительных директоров за рукав* [URL: http://www.igromania.ru/articles/57449/Indi_goda.htm]);

– аббревиатурой, например, *ММО-экшен, МОВА-экшен, PvP-драка: На пресс-конференции PlayStation Experience 2015 компания Epic Games представила первый трейлер МОВА-экшена Paragon* [URL: http://www.igromania.ru/news/566115/Epic_Games_pokazala_pervyi_treiler_MOVA-yekshena_Paragon.htm]);

– терминологизированным элементом в составе неономинции, например, *альфа-версия, альфа-тест, бета-версия: Даже если вы играете в*

War Thunder с самого альфа-теста, всё равно вы наверняка не успели перепробовать все самолёты [Игромания № 208, с. 9];

– первая часть слова приближается по значению к соответствующему прилагательному, например, *онлайн-игра* – от *онлайновая игра*: *Это была эпоха текстовых онлайн-игр* [РР].

Подавляющее большинство слов, функционирующих в сфере игровой индустрии, неизменяемые. По данным нашей картотеки, таких единиц около 300; все они являются изменяемыми и распределяются внутри субстантивного склонения по трем подтипам с учётом принадлежности к одушевленным или неодушевленным существительным (неодушевленные, названия предметов, и некоторые одушевленные, в частности животные, традиционно включаются в ту или иную группу склонения по формальным признакам; одушевленные, наименования лиц, – в основном по признаку половой принадлежности). За некоторыми англицизмами (см., например, такие пары слов, как *to cast* – *cast*, где второе является субстантивным дериватом, произошедшим конверсивным способом) в языке-реципиенте закрепляется стабильный частеречный статус – существительные. Следствием этого является также распределение подобных номинаций по разным типам субстантивного склонения. К первому подтипу относятся: *каст* (от англ. *Cast* – ‘бросок, бросать’ [Мюллер, 2013, с. 147]) – применение некоей способности, на применение которой необходимо некое количество времени; *маунт* (от англ. *mount* – ‘лошадь под седлом, ездить верхом, ездовое животное’ [Мюллер, 2013, с. 549]) – некое животное или предмет, на котором можно ездить верхом; *патч* (от англ. *patch* – ‘заплата’ [Мюллер, 2013, с. 609]) – программное средство, используемое для устранения ошибок в программе и др.) В группу второго подтипа субстантивного склонения вошли *утилиты* (от англ. *utility* – ‘полезность’ [Мюллер, 2013, с. 873]) – вспомогательная программа для выполнения определённых задач и т. д. В количественном отношении слов, относящихся к 1-му склонению, 62 единицы, ко 2-му – 32. Заимствований, которые

относятся к 3-му склонению, очень мало (6 единиц), например, слово *консоль* (от англ. *console* [Мюллер, 2013, с. 196]) – специальное устройство для видеоигр.

Итак, однословные субстантивные производные и непроизводные номинации сферы игровой индустрии представлены в количественном соотношении 1 к 2. Производные единицы возникли либо неаффиксальным путем (аббревиатуры различных типов, усечения, сложения), либо аффиксальным (при помощи суффиксации и префиксации). Причем некоторые акронимы до сих пор существуют в виде вкраплений, т. е. графически не освоены русским языком, либо параллельно употребляются два варианта, один из которых передается кириллицей, другой – латиницей.

Среди признаков грамматической адаптации следует отметить появление склоняемости и стабилизацию родовой отнесенности (не только у одушевленных, но и у неодушевленных существительных).

Как показали наши наблюдения, большинство слов сферы игровой индустрии грамматически адаптировалось в русском языке. Не подверглись (или частично подверглись) этому процессу вкрапления (*EZ*, *QTE*, *HP*) и неизменяемые акронимы (*НПС*, *БГ*, *XП*).

Кроме того, присутствуют единицы, которые утвердились в русском языке в определенном частеречном статусе – существительные – *каст*, *маунт*. Имеются номинации, которые утратили грамматические особенности родного (английского) языка: исчезновение так называемой немой *E* (*wargame* превратился в *варгейм*) или её замена на другой гласный (*arcade* – *аркада*), что отразилось впоследствии на родовой принадлежности и парадигме склонения таких существительных.

2.4. Структурные типы составных наименований

В лексике игровой индустрии присутствуют как однословные, так и составные наименования. Последние строятся на основе подчинительной связи, т. е. являются словосочетаниями (ср.: *словосочетания* – «существующие в языке независимо от предложения синтаксические единицы некоммуникативного плана, образующиеся путем соединения двух или более полнозначительных слов на основе подчинительной грамматической связи...» [Шведова, 1966, с. 3]).

В языке сферы интерактивных развлечений наблюдаются следующие группы составных номинаций: а) с главным словом *игра*; б) с главным словом *стратегия*; в) с главным словом *шутер*.

К первой группе относятся такие словосочетания, как *текстовая приключенческая игра, графический квест, музыкальная игра, ритмическая игра, ролевая игра, массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра, тактическая ролевая игра*. Приведем анализ каждого словосочетания.

Графический квест или просто *квест* (от англ. *Quest* – ‘поиск’ [Мюллер, 1995, с. 1472]) – один из основных жанров, требующих от игрока решения логических и умственных задач для продвижения по сюжету.

Отличительной чертой *массовой многопользовательской ролевой онлайн-игры (ММОППГ)* (от англ. *massively multiplayer online role-playing game (MMORPG)*) является возможность играть только с помощью Интернета, а одновременно в игровом мире может находиться и участвовать несколько тысяч игроков.

Жанр, позволяющий игроку каким-либо способом взаимодействовать с музыкой, называется *музыкальной игрой* (от англ. *Music* – ‘музыка’ [Мюллер, 1995, с. 1184]). Одним из распространенных поджанров ее являются *ритмическая игра* (от англ. *Rhythm game* – ‘ритм’ [Мюллер, 1995, с. 1551]), основной идеей которой является правильное нажатие кнопок, показанных на экране, под ритм музыки.

В игровой индустрии есть очень популярный жанр, основанный на «отыгрывании» роли: вы отождествляете себя со своим персонажем, вживаетесь в его роль; ваши решения становятся его решениями. Называется *ролевой игрой (РПГ)* (от англ. *RPG – Role Playing Game* – ‘ролевая игра’ [Мюллер, 1995, с. 1564]): *Ролевая игра года: Final Fantasy XV, Dark Souls 3, Tyranny* [URL: http://old.igromania.ru/launch/NY2017/nominations/592917/Rolevaya_igra_goda_Final_Fantasy_XV_Dark_Souls_3_Tyranny.htm]. Данный жанр развился в большое количество поджанров. Например, в *тактической ролевой игре (tactical role-playing game, TRPG)* основной акцент игрового процесса сделан на принятии тактических решений во время боя.

Старейшим из жанров является *текстовая приключенческая игра* (от англ. *Interactive Fiction (Interactive – ‘интерактивный’* [Мюллер, 1995, с. 961] и *Fiction – ‘художественная литература’* [Мюллер, 1995, с. 692]). Такие игры были целиком завязаны на управлении с помощью различных текстовых команд. *На краудфандинговом сервисе Kickstarter появился и даже успел собрать необходимую сумму денег необычный проект: текстовая приключенческая игра* [URL: https://www.igromania.ru/news/65437/Legendarny_u_geymdizaner_Bob_Beyts_pytaetsya_vozrodit_tekstovye_kvesty.html]. Позднее данный жанр был назван *текстовым квестом*.

Семь приведенных выше словосочетаний построены с помощью простого субстантивного согласования и являются двухкомпонентными, кроме одного трехкомпонентного словосочетания *текстовая приключенческая игра* и одного четырехкомпонентного *массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра*. Стоит отметить, что у номинаций *ролевая игра* и *массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра* есть синонимы-аббревиатуры (*РПГ* и *ММОРПГ* соответственно).

Вторая группа включает в себя четыре словосочетания: *пошаговая стратегия, стратегия в реальном времени, глобальная стратегия, экономическая стратегия*.

Главное слово *стратегия* (от англ. *Strategy* – ‘стратегия’ [Мюллер, 1995, с. 1786]) обозначает жанр компьютерных игр, в котором основной частью игрового процесса являются планирование, стратегическое мышление и управление армией. Стратегия имеет множество поджанров, среди наименований которых есть и составные единицы, построенные в основном на согласовании.

Если игрок управляет государством или цивилизацией, то перед нами *глобальная стратегия* (калька от англ. *grand* – грандиозный, большой, величественный [Мюллер, 1995, с. 812]). В руках геймера все сферы управления народом: научный прогресс, война, экономика, дипломатия и т. д. *Той первой была Crusader Kings – теперь уже легендарная глобальная стратегия о династийных склоках и интригах* [Игромания, № 169, с. 44]. Если же игроки производят свои действия по очереди, то перед нами *пошаговая стратегия* (от англ. *Turn-based strategy (TBS)*).

В *экономических стратегиях* (от англ. *economic strategy*) управление войсками отсутствует и основной упор делается на экономическое развитие и умение грамотно управлять ресурсами.

Кроме того, в названную выше группу входит одно комбинированное словосочетание – *стратегия в реальном времени* (от англ. *Real-time strategy (RTS)*), которое предполагает то, что игроки производят свои действия одновременно. *Как так, стратегия в реальном времени – да на консоли?!* [URL: https://www.igromania.ru/article/28323/Strategiya_na_konsolyah-yeto_ne_fantastika_Prevyu_Halo_Wars_2.html].

Третья группа включает в себя четыре единицы: *шутер от первого лица, шутер от третьего лица, «кровавый» шутер, мясной шутер, тактический шутер*.

Иноязычная лексема *шутер* (от англ. *Shoot* – ‘стрелять’, *Shooter* – ‘стрелок’ [Мюллер, 1995, с. 1666–1667]) отражает жанр компьютерных игр, где основой игрового процесса являются перестрелки и уничтожение каких-либо врагов преимущественно огнестрельным оружием: *Представьте себе: в*

шутере рядом с вами взрывается граната, и в тот же миг вы ощущаете это своим телом [Игромания, № 169, с. 1]. Это один из самых популярных видов игр, имеющий множество поджанров и образующий составные номинации, среди которых встречаются построенные на основе согласования.

Когда важным аспектом игрового процесса является работа в команде (*тимплей*), то мы имеем дело с *тактическим шутером* (англ. *tactical shooter*). Основная особенность – реалистичное моделирование поведения оружия и боевых действий. *Ghost Recon: Future Soldier – тактический шутер для старичков* [URL: https://www.igromania.ru/news/41086/Ghost_Recon_Future_Soldier-takticheskiy_shuter_dlya_starichkov.html].

В этой группе есть и комбинированные словосочетания. *Шутер от первого лица* (англ. *first person shooter, FPS*) – поджанр видеоигр, в котором игровой процесс основывается на сражениях с использованием огнестрельного оружия с видом от первого лица: игрок воспринимает происходящее глазами главного героя. Одной из важных особенностей является наличие многопользовательского режима. У *шутера от третьего лица* (англ. *third-person shooter*) игровой процесс идентичен шутеру от первого лица, однако игрок воспринимает происходящее со стороны, наблюдает «из-за плеча» главного героя.

Помимо приведенных выше составных номинаций, имеющих в составе один общий главный компонент, нами была выявлена еще одна группа, в названиях которой имеется общее зависимое слово – *игровой*: *игровая консоль, игровой портал, игровой сервер, игровой мир, игровой клиент*.

Устройство, созданное для видеоигр, называется *игровой консолью* (от англ. *video game console*). Картинка в таком случае транслируется на телевизор или компьютерный монитор, а управление производится с помощью игрового контроллера. *Пожалуй, главный материал этого выпуска – подробный обзор нового Xbox, который пока не вышел на просторы России, но некоторые игроки уже успели заказать консоль из-за*

рубежа [Игромания, № 198, с. 1]. Сайт, посвященный игровой индустрии (новостям, обзорам, руководствам, рейтингам игр в текстовых и видео формах), называется *игровым порталом*. Существует специальное оборудование, обеспечивающее объединение игровых клиентов, – *игровой сервер*. А *игровой клиент* – это часть игры, обеспечивающая связь с игровым сервером. Сама игра, в которой одновременно находятся десятки, сотни и тысячи человек, называется *игровым миром*. Приведенные словосочетания построены с помощью простого субстантивного согласования и двукомпонентны.

В сфере игровой индустрии существует несколько составных номинаций, которые не относятся к приведенным выше группам и входят в состав разных ЛСГ. Большинство таких единиц тоже двукомпонентны и строятся на основе простого согласования: *ранний доступ, компьютерное железо, виртуальная реальность, клановый форум, учетная запись*.

Современные технологии способны имитировать реальность, с которой может взаимодействовать человек (с помощью зрения, слуха и других органов чувств). Таким образом, *виртуальная реальность* создается с помощью различных технических средств.

Клановый форум – разновидность форума, предназначенного исключительно для членов одного клана (группы людей, играющих в одну и ту же игру в одной команде).

Физические части, из которых состоит компьютер, именуются *компьютерным железом* (совокупное название физических частей – видеокарты, звуковой карты, монитора и т. д.).

Ранний доступ (от англ. *early access*, где *early* – ‘ранний’ [Мюллер, 2013, с. 289] и *access* – ‘доступ’ [Мюллер, 2013, с. 16]) – программа, по которой покупатели платят за возможность играть в раннюю версию игры. Далее из примера узнаем: *...у такого подхода сплошные преимущества: игроки охотнее платят за ранний доступ к игре, легче прощают баги, активнее делятся впечатлениями и участвуют в поисках багов.*

Разработчики же получают возможность заработать немного денег ещё до релиза... [Игромания, № 198, с. 39].

Информация об игроке (или любом пользователе), которая хранится в компьютерной системе и требуется для его опознания путем ввода имени пользователя и пароля, называется *учетной записью*.

Следует назвать еще три номинации, функционирующие в сфере игровой индустрии: *симулятор Бога, избей их всех, фильтр нецензурной речи*.

Существует необычная разновидность стратегических игр, в которых игроку предстоит выступать в роли сверхъестественной сущности, заботящейся о небольшом народе, – *симулятор Бога* (от англ. *God strategy*). *Симулятор Бога* моментально привлек всеобщее внимание и завоевал сразу две важные награды от американского журнала *VideoGames & Computer Entertainment* [URL: https://www.igromania.ru/article/20698/Igra_v_boga_Never_oyatnye_priklyucheniya_Pitera_Molinyo_v_mire_videoigr.html].

Жанр *избей их всех* (от англ. *Beat em up* [Мюллер, 2013, с. 170]) является поджанром *файтинга* (игра, состоящая из поединков двух и более противников на арене с применением рукопашного боя). Основным отличием от «обычного» *файтинга* является то, что вместо боя один на один на игрока нападают несколько противников, которые значительно слабее, чем персонаж игрока. Для дальнейшего продвижения по игре необходимо «победить их всех».

Специальная программа, блокирующая использование нецензурной и ненормативной лексики, имеет название *фильтр нецензурной речи*.

Как можно заметить, первые два приведенных выше словосочетания образованы на основе управления, являются простыми, третье – сложным, поскольку в нем присутствует комбинированная связь – управление + согласование.

Итак, в сфере игровой индустрии активно употребляются номинации, построенные на основе согласования (22 единицы: 20 двукомпонентных, 1 трехкомпонентная, 1 четырехкомпонентная), управления (3 единицы), а

также имеются комбинированные образования – управление + согласование (4 единицы).

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». Первая группа представлена 18 словосочетаниями: *глобальная стратегия, графический квест, избежь их всех, «кровавый» шутер, массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра (ММОРПГ), музыкальная игра, мясной шутер, пошаговая стратегия, ритмическая игра, ролевая игра (РПГ), симулятор Бога, стратегия в реальном времени, тактическая ролевая игра, тактический шутер, текстовая приключенческая игра, шутер от первого лица, шутер от третьего лица, экономическая стратегия*. Поскольку растет число жанров, расширяется и их содержательный аспект, что ведет к увеличению заимствований во второй группе: она в своем составе имеет 5 составных номинаций: *ранний доступ, виртуальная реальность, игровой портал, учетная запись, фильтр нецензурной лексики*. Третья ЛСГ включает 3 единицы: *игровой клиент, игровой мир, клановый форум*. В четвертую ЛСГ входят всего 3 единицы: *компьютерное железо, игровая консоль, игровой сервер*.

Выводы

Язык сферы интерактивных развлечений расширяется за счет дериватов, образованных непосредственно в языке-реципиенте на базе заимствованных лексем. В ходе исследования были выявлены три группы стилистически маркированных производных наименований: 1) номинации, возникшие в ходе словообразовательных процессов (*шутан, экшн, графон* и др.); эта группа наиболее активно пополняется новыми единицами, чему способствует большой деривационный потенциал русского языка; 2) наименования, появившиеся на основе метафорического: (*паровоз*) или метонимического (*танцульки*) переносов; 3) слова, омонимичные узуальным лексемам (*индюшати́на*). Наиболее регулярными и продуктивными способами словообразования стали усечение производящей основы с суффиксацией (*демка*), суффиксация (*квестик*), усечение (*бижа*).

Процесс морфологической адаптации имеет следующую специфику. Однословные субстантивные производные и непроеизводные номинации в количественном соотношении представлены 1 к 2. Производные единицы образовались либо путем аффиксации (в частности суффиксации *казуальщина* и префиксации *ребафф*), либо аббревиации (*некстген*), усечения (*демка*) и сложения (*видеогайд*). Некоторые акронимы до сих пор существуют в виде вкраплений (*DLC*), т. е. графически не освоены русским языком, либо параллельно употребляются два варианта, один из которых передается кириллицей (*РПГ*), другой – латиницей (*RPG*).

Среди признаков грамматической адаптации следует отметить появление склоняемости, стабилизацию родовой отнесенности (не только у одушевленных (*геймер*), но и у неодушевленных существительных (*экшен*)), расширение деривационного потенциала, который проявляется в образовании словообразовательных гнезд различных типов, а именно гнезд-пар (*ГМ – гмить*), гнезд-пучков (*АФК, афкиить, афкер*), гнезд-цепей (*ПК –*

пкшитъ – запкшитъ), гнезд-деревьев (максимальное объединение включает 18 дериватов). Следует отметить и тот факт, что наиболее активно развивается глагольная деривация: это свидетельствует о своеобразном отражении экстралингвального (игра – это динамический процесс) в лингвальном пространстве (появление процессуальных номинаций).

Семантическая квалификация дериватов свидетельствует о большом распространении среди них модификационных типов в сравнении с мутационными. Транспозиционных типов найдено не было. Это может говорить о том, что процесс освоения заимствований находится на первом этапе, когда лексическая и словообразовательная семантика тесно взаимосвязаны.

На основании проведенного анализа номинаций сферы интерактивных развлечений можно констатировать то, что большинство слов грамматически адаптировалось в русском языке. Не подверглись (или частично подверглись) этому процессу вкрапления (*DLC, QTE, FPS*) и неизменяемые акронимы (*НПС, БГ, ХП*). Кроме того, присутствуют единицы, которые утвердились в русском языке в определенном частеречном статусе – существительные – *каст, маунт*. Имеются номинации, которые утратили грамматические особенности родного (английского) языка: исчезновение так называемой немой Е (*wargame* превратился в *варгейм*) или её замена на другой гласный (*arcade – аркада*), что отразилось впоследствии на родовой принадлежности и парадигме склонения таких существительных.

Составные номинации с главным словом существительным построены на основе согласования (22 единицы: 20 двухкомпонентных, 1 трехкомпонентная, 1 четырехкомпонентная), управления (3 единицы), а также имеются комбинированные образования типа управление + согласование (4 единицы) и присутствуют только в ЛСГ «Наименования игровых жанров», ЛСГ «Составляющие компьютерной игры», ЛСГ «Номинации многопользовательских онлайн-игр» и ЛСГ «Оборудование для игрового процесса».

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Язык сферы интерактивных развлечений получил широкое распространение в нашей стране благодаря Интернету. Речь геймеров пополняется прежде всего различными видами иноязычных номинаций: лексическими заимствованиями (*геймплад*), лексическими (*центральный процессор*) и семантическими кальками (*рейд*), лексическими полукальками (*реиграбельность*), вкраплениями (DLC). Иногда появляются номинации, компоненты которых характеризуются разными способами заимствования, например, соединение лексического заимствования и семантической кальки (*шутер от первого лица, шутер от третьего лица, кровавый шутер, тактический шутер*), лексического заимствования и вкрапления (*3D-шутер*).

Большая часть заимствованных слов является терминами (*стратегия*); терминоиды (*головоломка*) и профессионализмы (*экспа*) встречаются реже. Кроме того, огромный пласт профессионализмов образуется уже в ходе внутренних языковых процессов в результате использования различных способов деривации, среди которых наиболее регулярными и продуктивными являются усечение и суффиксация, служащие решению проблемы быстрой коммуникации в игровом процессе и активной экспликации эмоций.

Все проанализированные иноязычные языковые единицы (кроме вкраплений) находятся на разных уровнях языковой адаптации. Лексико-семантическая адаптация наблюдается практически у всех номинаций. Не все лексеммы еще освоены морфологически русским языком: встречаются несклоняемые непроизводные наименования, записанные кириллицей, и вкрапления, передаваемые латиницей, что говорит о графической неадаптированности последних. Остальные заимствования приобретают определенное грамматическое оформление: получают определенный частеречный статус и свойственные ему грамматические категории.

Представленные в данной научной работе номинации были систематизированы с точки зрения парадигматики:

– внутрисловной: развитие новых ЛСВ происходит, когда у общеупотребительного слова появляется одно новое значение (*танк* как ‘техника’ и *танк* как ‘персонаж’), а также когда в результате цепочечной полисемии у слова возникают два новых значения, используемых в сфере видеоигр (*головоломка* – ‘загадка’ → ‘жанр видеоигры’ → ‘задачи в видеоигре’);

– межсловной: присутствует деление на лексико-семантические группы (шесть ЛСГ, в которые входят как однословные (*геймер*), так и составные номинации (*приключенческая игра*), имеющие разную синтаксическую структуру); синонимия (*шутер* – *стрелялка*), антонимия (разнокоренная *хардкор* и *казуальность*; однокоренная, развивающаяся за счет префиксации *бафф* и *дебафф*), ложная синонимия (*геймпэд* и *джойстик*), родо-видовые отношения (*стратегия* и её поджанры – *в реальном времени*, *пошаговая*, *экономическая* и т. д.), меронимия (*компьютер* и его составляющие).

О стилистическом освоении номинаций игровой индустрии свидетельствуют следующие факты: наличие литературных и разговорных вариантов одних и тех же понятий (*бижутерия* – *бижса*), нейтральных и стилистически окрашенных (*нуб* – *нубяра*).

Лексемы игровой индустрии обладают определенным деривационным потенциалом, который проявляется в появлении словообразовательных гнезд следующих типов: гнезда-пары (*танк* – *танчить*), гнезда-пучки (*админ*, *админка*, *админить*) и гнезда-цепи (*хил* – *хилить* – *оверхилить* – *заоверхилить*), гнезда-деревья. Новые единицы, производящей базой для которых служат эти заимствования, принадлежат разным частям речи (существительным – *хилер* и глаголам – *дамажить*) и образуются путем суффиксации (*пкшник*) и префиксации (*запкшитить*) либо аббревиации (*АФК*), усечения (*про*) и сложения (*киберспорт*). К признакам грамматической

адаптации заимствованных номинаций следует отнести появление склоняемости и стабилизацию родовой отнесенности.

Итак, 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.

Перспективы дальнейшего исследования заключаются в проведении сопоставительного анализа функционирования номинаций сферы игровой индустрии в публицистических и художественных текстах, изучении их фиксации в словарях современного русского и английского языков, составлении толкового словаря данных лексем.

Сфера интерактивных развлечений продолжает активно развиваться, что, возможно, приведет к стремительному расширению количества слов и других лексико-семантических групп.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Аббасова Б.М. Социолингвистические и лингвистические основы явления заимствования в разносистемных языках: автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Баку, 1992. – 24 с.
2. Абдуллина Ф.А. Заимствование как результат межъязыкового взаимодействия в контексте межкультурной коммуникации: автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Уфа, 2004. – 18 с.
3. Абросимова Л.С. Истоки и основные принципы когнитивной дериватологии // Вестник Томского государственного университета. – 2011. – № 351. – С. 7–13.
4. Акуленко В.В. Вопросы интернационализации словарного состава языка. – Харьков: Изд-во Харьк. ун-та, 1972. – 162 с.
5. Алаторцева С.И. Русская неология и неография: современное состояние и перспективы. – СПб.: Изд-во Ленингр. гос. обл. ун-та, 1998. – 217 с.
6. Арапова Н.С. Как бы сказать это по-русски? // Русская словесность. – 1999. – № 2. – С. 52–54.
7. Аристова В.М. Англо-русские языковые контакты (англицизмы в русском языке). – Л.: Изд-во ЛГУ, 1978. – 151 с.
8. Арнольд И.В. Лексикология современного английского языка. – М., 1973. – 304 с.
9. Ахманова О.С. Очерки по общей и русской лексикологии. – М.: Наука, 1957. – 296 с.
10. Баранов А.Н. Введение в прикладную лингвистику: учеб. пособие. – М.: Едиториал УРСС, 2003. – 360 с.
11. Бахнян К.В. Измерение языковой политики и статуса языков в многонациональных странах // Языковые проблемы РФ и законы о языках. – М., 1994. – С. 37–42.

12. Баш Л.М. Дифференциация термина «заимствование»: хронологический и этимологический аспекты // Вестник Моск. гос. ун-та. – Сер. 9. Филология. – 1989. – № 4. – С. 27–30.
13. Баш Л.М. Дифференциация термина «заимствование»: хронологический и этимологический аспекты // Вестник Моск. Гос. ун-та. – Сер. 9. Филология. – 1989. – № 5. – С. 22–34.
14. Белинский В.Г. Полное собрание сочинений: в 13 тт. – М.: Изд-во Академии наук СССР, 1954. – Т. 5.– 864 с.
15. Белый В.В. Структурная и семантическая характеристика терминов в современном русском языке: автореф. дис. ... канд. филол. наук. – М., 1982. – 21с.
16. Бельчиков Ю.А. Интернациональная терминология в русском языке. – М., 1959. – С. 3–29.
17. Беляева С.А. Изменение стилистических характеристик как показатель степени семантической ассимиляции заимствованного слова // Филологические науки. – 1984. – № 2. – С. 78–80.
18. Боброва Т.А. Об изучении заимствований из языков народов СССР в русском языке // Русский язык в школе. – 1981. – № 3. – С. 79–82.
19. Богатова Г.А. История слова как объект русской исторической лексикографии. – М.: Наука, 1984. – 253 с.
20. Богачева Н.В. Компьютерные игры и психологическая специфика когнитивной сферы геймеров // Вестник Московского университета. – Серия 14: Психология. – 2014. – № 4. – С. 120–130.
21. Богачева Н.В. Компьютерные игры и психологическая специфика когнитивной сферы геймеров (окончание) // Вестник Московского университета. – Серия 14: Психология. – 2015. – № 1. – С. 94–103.
22. Бондаренко А.А. Иноязычные элементы в русском языке как результат межъязыковых взаимодействий: автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Киев, 1989. – 25 с.

23. Бондарец О.Э. Иноязычные заимствования в речи и в языке: лингвосоциологический аспект: автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Таганрог, 2004. – 24 с.
24. Борисова С.В. Функциональная роль метафор в компьютерных играх (на примере «Dear Esther», «Braid», «Antichamber») // Вестник Кемеровского гос. ун-та. – 2013. – № 4. – С. 102–107.
25. Борщевская Т.С. Термины и терминоиды в лексико-семантическом поле «Менеджмент»: автореф. дис. ... канд. филол. наук. – СПб., 2012. – 23 с.
26. Брагина А.А. Лексика языка и культура страны. – М.: Русский язык, 1986. – 177 с.
27. Брагина А.А. Неологизмы в русском языке. М.: Просвещение, 1973. – 224 с.
28. Брейтер А. Англицизмы в русском языке: история и перспективы. – М.: Диалог-МГУ, 1997. – 156 с.
29. Будагов Р.А. Что такое развитие и совершенствование языка? – М.: Наука, 1977. – 264 с.
30. Буданова Т.А. Современные тенденции в системе функциональных стилей русского языка // Материалы международной конференции «Социолингвистические проблемы в разных регионах мира». – М.: Изд-во ин-та языкознания РАН, 1996. – С. 95–97.
31. Булыгина Т.В., Шмелев А.Д. Языковая концептуализация мира (на материале русской грамматики). – М.: Языки русской культуры, 1997. – С. 437–477.
32. Бурькин А. А. Билингвизм и мультилингвизм в образовательном процессе // Язык образования и образование языка. – Великий Новгород, 2000. – С. 42–43.
33. Вайнрайх У. Языковые контакты. – Благовещенск: БГК им. Будузэна де Куртенэ, 2000. – 264 с.
34. Валгина Н.С. Активные процессы в современном русском языке: учеб. пособие. – М.: Логос, 2003. – 304 с.

35. Валгина Н.С. Современный русский язык. URL: <http://www.hi-edu.ru/e-books/xbook107/01/title.htm>.
36. Васильев А.Д. Судьбы заимствований в русской лексике: учеб. пособие для спецкурса. – Красноярск: КГПУ, 1993. – 90 с.
37. Вастьянова Н.А. Иностранная лексика в студенческой среде. Текст: структура и функционирование. – Барнаул, 1994. – С. 155–156.
38. Вендина Т.И. Введение в языкознание – М.: Высшая школа, 2001 г. – 288 с.
39. Вепрева И.Т. Судьба слова в метаязыковом отражении // Вестн. Омск. ун-та. – Вып. 2 (16). – Омск, 2000. – С. 95–98.
40. Веренич Т. К. Дезкзотизация современных заимствований в русском научно-лингвистическом и обыденном языковом сознании (на материале англицизмов): дис. ... канд. филол. наук. – Красноярск, 2004. – 233 с.
41. Виллер М.А. Фонетическое и морфологическое освоение англицизмов в современном языке (ассимиляция английских существительных): автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Л., 1967.
42. Виноградов В.В. Проблемы литературных языков и закономерностей их образования и развития. – М.: Наука, 1967. – 134 с.
43. Винокур Г.О. О некоторых явлениях словообразования в русской технической терминологии // Труды МИИФЛИ. – Т. 1. – М., 1939. – С. 3–54.
44. Вишневский А.В. Философское осмысление понятия компьютерной игры // Вестник Омского ун-та. – 2014. – № 3 (73). – С. 91–92.
45. Войцева О.А. Водогосподарська лексика польської мови: від давнини до сучасності. – Чернівці: Бурек, 2010. – 424 с.
46. Володарская Э.Ф. Заимствование как отражение русско-английских контактов // Вопросы языкознания. – 2002. – № 4. – С. 96–118.
47. Волохов Ю.К. Словарные заимствования, пополнившие английскую лексику в XX в.: автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Киев, 1974. – 19 с.

48. Воронкова И. С. Лингвистическое освоение чужой действительности (на примере русско-французских языковых процессов рубежа XVIII–XIX веков): автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Воронеж, 2011. – 24 с.

49. Гак В.Г. Лингвистические словари и экстралингвистическая информация // Вопросы языкознания. – 1987. – № 2. – С. 3–16.

50. Гаранина Н.С. Специальная лексика. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 1967.

51. Герд А.С. Логико-понятийное моделирование терминосистем и машинный фонд русского языка // Отраслевая терминология и ее структурно-типологическое описание. – Воронеж: ВГУ, 1988. – С. 114–123.

52. Глухов Б.А. Лингвистическая характеристика термина и методика его презентации в тексте: автореф. дис. ... канд. пед. наук. – М.: МГУ, 1980. – 20 с.

53. Голев Н.Д. Обыденное метаязыковое сознание и школьный курс русского языка // Культурно-речевая ситуация в современной России. – Екатеринбург, 2000. – С. 338–348.

54. Голуб И.Б. Стилистика современного русского языка. – М.: Высшая школа, 1986. – 336 с.

55. Горностаев С.В. Грамматическая адаптация англицизмов сферы интерактивных развлечений // Известия Южного федерального университета. Филологические науки. – 2017. – № 1. – С. 76–84.

56. Горностаев С.В. Деривационное освоение англоязычных номинаций сферы интерактивных развлечений // Слов'янський збірник: Зб. наук. праць. – Вип. 21. – Чернівці: Видавничий дім „Букрек”. – 2017. – С. 65–77.

57. Горностаев С.В. Лексика игровой индустрии // Славянская культура: истоки, традиции, взаимодействие. Итоговый сборник научных работ: материалы XIII Кирилло-Мефодиевских чтений 15 мая 2012 года. – М. – Ярославль: Ремдер, 2013. – С. 3–5.

58. Горностаев С.В. Номинации-интернационализмы в языке современной игровой индустрии // Русский язык на евразийском пространстве: совместное достояние и новые вызовы: сб. материалов международной конференции / под ред. И.А. Прихожан и В.И. Супруна. – Волгоград: Изд-во ИП Поликарпов И.Л., 2013. – С. 107–112.

59. Горностаев С.В. Пути проникновения и стилистическое варьирование англицизмов сферы игровой индустрии в современном русском языке // Известия Волгоградского гос. пед. ун-та. – Серия «Филологические науки». – 2014. – № 10 (95). – С. 75–81.

60. Горностаев С.В. Разговорно-просторечные и жаргонные элементы в языке индустрии видеоигр // Известия Волгоградского гос. пед. ун-та. Серия «Филологические науки». – 2016. – № 9–10. – С. 163–166.

61. Горностаев С.В. Составные номинации в сфере игровой индустрии // 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.

62. Горностаев С.В. Специальная лексика игровой индустрии // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. – 2016. – № 6. – С. 189–196.

63. Горностаев С.В. Стилистически маркированные номинации сферы игровой индустрии // 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.

64. Горнфельд А.Г. Новые словечки и старые слова. – Изд. 2-е. – М.: Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2011. – 64 с.

65. Грамматика-80 – Русская грамматика: в 2 т. – М.: Наука, 1980.

66. Гринев С.В. Введение в терминоведение. – М.: Московский Лицей, 1993. – 309 с.

67. Гринев С.В. Терминоведение. – М.: Издательский центр «Академия», 2008. – 304 с.

68. Гумбольдт В. О сравнительном изучении языков применительно к различным эпохам их развития // История языкознания XIX–XX вв. в очерках и извлечениях / под ред. В.А. Звегинцева. – М., 1964. – С. 73–85.

69. Гутман И.Е. Компьютерные виртуальные игры: культурно-антропологические аспекты анализа: автореф. дис. ... канд. психол. наук. – СПб.: СПбГУ, 2009. – 27 с.

70. Даниленко В.П., Скворцов Л.И. Лингвистические проблемы упорядочения научно-технической терминологии // Вопросы языкознания. – 1981. – № 1. – С. 7–16.

71. Демьянов В.Г. Иноязычная лексика в истории русского языка XI–XVII веков. Проблемы морфологической адаптации. – М.: Наука, 2001. – 409 с.

72. Денисова А.И. Компьютерные игры как феномен современной культуры. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/kompyuternye-igry-kak-fenomen-sovremennoy-kultury>.

73. Добродомов И.Г. Семантическая структура заимствованного слова и проблема хронологизации заимствований // Актуальные проблемы лексикологии. – Новосибирск, 1971. – С. 219–220.

74. Добрушина Е.Р. Современная русистика и грамматика конструкций // Вопросы языкознания. – 2016. – № 1. – С. 133–145.

75. Добрушина Е.Р. Корпусные исследования по морфемной, грамматической и лексической семантике русского языка. – М.: Изд-во ПСТГУ, 2014. – 272 с.

76. Добрушина Е.Р., Пайар Д., Меллина Е. Русские приставки: многозначность и семантическое единство. – М.: Русские словари, 2001. – 270 с.

77. Доровских Л.В. Семантическое освоение иноязычной лексики в заимствующем языке (на материале греческих заимствований в лат. яз.): автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Тбилиси, 1972. – 23 с.

78. Дубичинский В.В. «Ложные друзья» переводчика русского, английского, французского и испанского языков. – Харьков, 1991. – 28 с.

79. Дьяков А.И. Причины интенсивного заимствования англицизмов в современном русском языке. URL: <http://www.philology.ru/linguistics2/dyakov-03.htm>.

80. Дьяков А.И. Деривационная интеграция англицизмов в русском языке конца 90-х годов XX века в функциональном аспекте: автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Барнаул, 2001. – 23 с.

81. Дьяков А.И. Особенности функционирования англицизмов тематической группы «Обиходно-бытовая лексика» // Язык и культура. – 2012. – № 4 (20). – С. 5–21.

82. Дьяконова И.В. Иноязычное слово: социопсихолингвистический аспект исследования: автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Пермь, 2002. – 19 с.

83. Егорова К.Л. Типы лингвистических заимствований (на материале англицизмов и англоамериканизмов в современном русском языке): автореф. дис. ... канд. филол. наук. – М., 1971. – 64 с.

84. Ефименко Т.М. Роль иноязычной лексики в объективации взаимодействия картин мира: автореф. дис. ... канд. филол. наук. – М., 2009. – 21 с.

85. Ефименко Т.М. Роль иноязычной лексики в объективации взаимодействия картин мира: автореф. дис. ... канд. филол. наук. – М., 2009. – 21 с.

86. Ефимов Л.П. Сущность лексического заимствования и основные признаки освоения заимствованных слов: автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Алма-Ата, 1985. – 23 с.

87. Ефимова Н.И., Моржанаев Н.И. Текст в компьютерной игре: филологический аспект // Вестник Марийского государственного университета. – Йошкар-Ола, 2015. – С. 75–78.

88. Ефремов Л.П. Некоторые примечания об установлении факта калькирования (лексическая дублетность и калькирование, лексико-словообразовательные единицы и калькирование) // Филологический сборник. – Алма-Ата, 1974. – Вып. 13–14. – С. 125–132.

89. Ефремов Л.П. Сущность лексического заимствования и основные признаки освоения заимствованных слов: автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Алма-Ата, 1959. – 22 с.

90. Ефремов Л.П. Экзотизмы // Русское языкознание. – Алма-Ата, 1973. – Вып. 2. – С. 165–171.

91. Житникова Л.В. Англоязычные заимствования наименований лиц по профессии в современном русском языке: дис. ... канд. филол. наук. – Челябинск, 1998. – 271 с.

92. Журавлев В.Ф. Об отношениях научных понятий в системном толковом терминологическом словаре // Теория и практика научно-технической лексикографии. – М.: Русский язык, 1988. – С. 47–54.

93. Журавлев В.Ф. По поводу определения в формальной логике, в сборниках рекомендуемых терминов, терминологических стандартах, толковых словарях и энциклопедиях // Проблематика определений терминов в словарях разных типов. – Л.: Наука, 1976. – С. 114–121.

94. Зеленин А.В. Англоамериканизмы в русском и некоторых европейских языках // Русский язык в школе: Научно-методический журнал. – 2003. – № 5. – С. 94–98.

95. Земская Е.А. Клише новояза и цитация в языке постсоветского общества // Вопросы языкознания. – 1996. – № 3. – С. 23–31.

96. Земская Е.А. Русская разговорная речь: лингвистический анализ и проблемы обучения. – М.: Наука; Флинта, 2004. – 240 с.

97. Исакова А.А. Специфика переключения языковых кодов при адаптации прагмонимов английского происхождения в русском рекламном тексте: автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Тюмень, 2005. – 24 с.

98. Калинин А.В. Лексика русского языка. – М.: Изд-во Московского университета, 1966. – 230 с.
99. Калинина Е.А., Каленов А.А. Англицизмы в современном русском языке // Юный ученый. – 2016. – № 5. – С. 19–21.
100. Камалетдинова А.Б. Иноязычная лексика в современных средствах массовой коммуникации: 1996–2001 гг.: дис. ... канд. филол. наук. – Уфа, 2002. – 207 с.
101. Камалетдинова А.Б. Иноязычная лексика в современных средствах массовой коммуникации: 1996–2001 гг.: автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Уфа, 2002. – 23 с.
102. Камалов Н.К. Роль внутренних и внешних факторов в процессе заимствования словообразовательных средств: автореф. дис. ... канд. филол. наук. – М., 1981.
103. Канделаки Т.Л. Семантика и мотивированность терминов. – М.: Наука, 1977. – 166 с.
104. Капанадзе Л.А. О понятиях «термин» и «терминология». Развитие лексики современного русского языка. – М.: Наука, 1965. – С. 75–85.
105. Карасик В.И. Языковая матрица культуры. – Волгоград: Парадигма, 2012. – 448 с.
106. Караулов Ю.Н. Обратный словарь заимствований как способ изучения лингвоэкологии // Научные доклады высшей школы. – 1979. – Т. 38. – № 6. – С. 552–562.
107. Катлинская Л.П. Из актуальной лексики: о новых словарях в русском языке // Русская речь. – 1993. – № 2. – С. 62–66.
108. Катлинская Л.П. О новых заимствованиях в русской лексике // Русский язык в школе. – 1991. – № 9. – С. 60–62.
109. Китанина Э. В. Прагматика иноязычного слова в русском языке: автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Краснодар, 2005. – 40 с.

110. Клементьева Е.В. Адаптация иноязычных заимствований в русском языке // Историческая и социально-образовательная мысль. – 2014. – № 5 (27). – С. 260–263.
111. Кобозева И.М. Лингвистическая семантика: учебник. – М.: КомКнига, 2007. – 352 с.
112. Ковтун Л.С. О профессиональных разновидностях разговорной речи // Словари и лингвострановедение: сборник статей. – М.: Русский язык, 1982. – С. 11–16.
113. Колесов В.В. Покушение на русскую ментальность // Материалы конференции «Защита чистоты, возрождения и развития русского языка». – СПб.: Дума, 1996. – С. 13–19.
114. Колшанский Г.В. Контекстная семантика. – М.: ЛКИ, 2007. – 152 с.
115. Комарова Л.Н. О терминологической лексике в «Словаре иностранных слов» // Проблематика определений терминов в словарях разных типов. – Л.: Наука, 1976. – С. 144–152.
116. Конибергская И.О. О фразеологических кальках с английского в русском языке // Русский язык в школе. – 1980. – № 6. – С. 83–87.
117. Костомаров В.Г. Языковой вкус эпохи: Из наблюдений над речевой практикой масс-медиа. – СПб.: Златоуст, 1999. – 320 с.
118. Кронгауз М. Русский язык на грани нервного срыва. – М.: Знак: Языки славянских культур, 2008. – 232 с.
119. Крысин Л.П. Заметки об иноязычных словах // Русская речь. – 2000. – № 6. – С. 38–40.
120. Крысин Л.П. Иноязычное слово в контексте современной общественной жизни // Русский язык конца XX столетия (1985–1995). – М.: Языки русской культуры, 1996. – С. 142–159.
121. Крысин Л.П. Иноязычные слова в современной жизни // Русский язык конца XX столетия. – М.: Наука, 1996. – С. 142–161.

122. Крысин Л.П. Лексическое заимствование и калькирование в русском языке последних десятилетий // Вопросы языкознания. – 2002. – № 6. – С. 27–34.

123. Крысин Л.П. Некоторые теоретические вопросы заимствования. Заимствование иноязычной лексики русским языком XX века // Русское слово своё и чужое: исследования по современному русскому языку и социолингвистике. – М.: Языки славянской культуры, 2004. – С. 15–229.

124. Крысин Л.П. Современный русский язык. Лексическая семантика. Лексикология. Фразеология. Лексикография: учеб. пособие для студ. филол. фак. высш. учеб. заведений – М.: Издательский центр «Академия». – 2007. – 240 с.

125. Крысин Л.П. Слово в современных текстах и словарях: Очерки о русской лексике и лексикографии. – М.: Знак, 2008. – 320 с.

126. Крысин Л.П. О некоторых новых типах слов в русском языке // Лингвистика. Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. – 2010. – № 4(2). – С. 575–579.

127. Крысин Л.П. Русский литературный язык на рубеже веков // Русская речь. – 2000. – № 1. – С. 28–40.

128. Кубрякова Е.С. Что такое словообразование? – М.: Наука, 1965. – 78 с.

129. Кубрякова Е.С. Типы языковых значений: семантика производного слова. – М.: Наука, 1981. – 200 с.

130. Кудашёв И.С. Проектирование переводческих словарей специальной лексики. – Helsinki: Helsinki University Print, 2007. – 443 с.

131. Кузнецова Н.В., Вахромова Е.Н. К вопросу о лингвистических перспективах неологизмов компьютерной сферы // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского – 2009. – № 6. – С. 270–275.

132. Кузнецова Э.В. Лексикология русского языка. – М.: Высшая школа, 1982. – 152 с.

133. Кузьмина Н.А., Макарова О.С. Трансплантация как способ заимствования новейших англоамериканизмов (по материалам современной молодежной прессы) // Омский научный вестник. – Филологические науки. – 2008. – № 5 (72). – С. 130–134.
134. Купина Н.А. Лексическая система русского языка в тисках идеологических примитивов // Язык и культура. Вторая Международная конференция. Доклады. – Киев, 1993. – С. 84–92.
135. Лаптева О.А. Русский разговорный синтаксис. – М.: Едиториал УРСС, 2003. – 400 с.
136. Ларионова Е.В. Новейшие англицизмы в современном русском языке: автореф. дис. ... канд. филол. наук. – М., 1994. – 59 с.
137. Лейчик В.М. Терминоведение: Предмет, методы, структура. Изд. 4-е. – М.: Либроком, 2009. – 256 с.
138. Лейчик В.М. Люди и слова. Как рождаются и живут слова в русском языке. – М.: Книжный дом «Либроком», 2009. – 216 с.
139. Литвинова Е.С. Терминологическая природа заимствований в виртуальном пространстве русского языка. – Вестник ВятГГУ: Филология и искусствоведение. – Киров: Изд. центр ВятГГУ, 2010. – № 2(2). – С. 63–66.
140. Лихолитов П.В. Компьютерный жаргон // Русская речь. – 1997. – № 3. – С. 55–58.
141. Лобковская Л.П. Иноязычные слова в лексической системе языка // Вестник Челябинского государственного университета. – 2008. – № 37. – С. 109–120.
142. Логический анализ языка. Концептуальные поля игры / отв. ред. Н.Д. Арутюнова. – М.: Индрик, 2006. – 544 с.
143. Локтионова Н.М., Животкова И.А. К вопросу о профессиональной лексике. URL: <http://www.science-education.ru/113-11729>
144. Ломакина О.В. Иноязычная фразеология и паремиология в текстах Л.Н. Толстого: особенности переключения языкового кода // Вестник

Череповецкого государственного университета. – 2014. – № 5 (58). – С. 103–105.

145. Ломакина О.В. Фразеология Л.Н. Толстого: лингвистический комментарий и лексикографическое описание: дис. ... д-ра филол. наук. – СПб., 2016. – 383 с.

146. Лопатин В.В. Русская словообразовательная морфемика. Проблемы и принципы описания. – М.: Наука, 1977. – 316 с.

147. Лотте Д.С. Вопросы заимствования и упорядочения иноязычных терминов и терминополов. – М.; Вологда, 1982. – 154 с.

148. Маринова Е. В. Иноязычные слова в русской речи конца XX – начала XXI в.: проблемы освоения и функционирования: дис. ... д-ра филол. наук. – М., 2008. – 509 с.

149. Маринова Е.В. К вопросу о типологии иноязычных слов // Русский язык: исторические судьбы и современность: международный конгресс русистов. Труды и материалы. – М.: МГУ, 2001. – С. 140–141.

150. Маркова Е.О. О неологизмах англоязычного происхождения в современном русском языке. – М.: Высшая школа, 1994. – 69 с.

151. Мелконян Н.И. К вопросу о способах образования компьютерного сленга // Вестник Адыгейского гос. ун-та. – Серия 2: Филология и искусствоведение. – 2012. – № 1. – С. 211–214.

152. Мжельская О.К. Заимствования как результат взаимодействия языков и некоторые направления их изучения // Омский научный вестник. Филологические науки. – 2007. – № 5 (59). – С. 115–117.

153. Моисеев А.И. Основные вопросы словообразования в современном русском литературном языке. – Л.: ЛГУ, 1987. – 208 с.

154. Морозова И.Г. Распространение англоязычных заимствований как следствие активного взаимодействия современных языков в условиях глобализации // Культура народов Причерноморья. – Симферополь, 2009. – № 168.– Т. 2. – С. 114–117.

155. Муравьева Н.В. Русская реклама по американскому образцу? // Русская речь. – 1998. – № 3. – С. 60–66.

156. Мустайоки А., Вепрева И.Т. Какое оно, модное слово: к вопросу о параметрах языковой моды // Русский язык за рубежом. – 2006. – № 2. – С. 1–14.

157. Мякшева О.В. Влияние эмоций на специфику выражения пространственной семантики в разговорной речи // Известия Волгоградского педагогического университета. – Серия «Филологические науки». – 2008. – № 5 (29). – С. 68–73.

158. Мякшева О.В. Пространственная семантика: реализация языковых ресурсов в разных сферах и средах общения: автореф. дис. ... д-ра филол. наук. – Саратов, 2008. – 50 с.

159. Мякшева О.В. Специфика представления пространственной семантики в разных сферах и средах общения (сравнительный анализ разговорной и научной речи) // Известия Саратовского университета. – Т. 12. – Серия «Филология. Журналистика». – Вып. 2. – 2012. – С. 3–9.

160. Нгуен Т.Т. Новая иноязычная лексика в современной газете: автореф. дис. ... канд. филол. наук. – М., 2005. – 21 с.

161. Немченко В.Н. Современный русский язык. Словообразование. – М.: Высшая школа, 1984. – 255 с.

162. Нефедова Л.А. Иноязычная лексика в современном немецком языке. Иноязычная лексика в контексте заимствования и словообразования. – М.: Московский педагогический государственный университет, 2012. – 683 с.

163. Нечаева И.В. Актуальные проблемы орфографии иноязычных заимствований. – М.: Азбуковник, 2011. – 168 с.

164. Новиков Л.А. Семантика русского языка. – М.: Высшая школа, 1982. – 272 с.

165. Олышанский О.Е. Процесс освоения калькированных слов в русском языке (на материале лексических калек с опрошенным морфемным составом) // Язык и общество. – Саратов, 1974. – С. 154–162.

166. Омельченко Н.В. Личностные особенности играющих в компьютерные игры: автореф. дис. ... канд. психол. наук. – Краснодар: Кубанский гос. ун-т, 2009. – 26 с.

167. Павленко Г.В. Проблема освоения иноязычных заимствований: языковой и речевой аспекты (на материале англицизмов конца XX века): дис. ... канд. филол. наук. – Таганрог, 1999. – 176 с.

168. Павлов Б.Н. Экзотизмы в поэтической речи // Языковые значения / под ред. В.И. Кодухова. – Л.: ЛГПИ, 1976. – С. 73–80.

169. Плотникова Л.И. Словотворчество как феномен языковой личности. – Белгород: Изд-во БелГУ, 2003. – 332 с.

170. Полутина Н.С. Психология компьютерной игры // Вестник Мордовского ун-та. – Серия «Гуманитарные науки». – 2007. – № 2. – С. 83–86.

171. Потапова О.С. Компьютерная игра в пространстве культуры // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. – 2010. – № 4. – С. 349–353.

172. Потиха З.А. Современное русское словообразование. – М.: Просвещение, 1970. – 384 с.

173. Пядусова Г.И. Заимствование как процесс взаимодействия двух языковых систем: автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Л., 1971. – 24 с.

174. Рахманова Л.И., Суздальцева В.Н. Современный русский язык. Лексика. Фразеология. Морфология. – М.: МГУ, Изд-во ЧеРо, 1997. – 480 с.

175. Романов А.Ю. Англицизмы и американизмы в русском языке и отношение к ним. – СПб.: Изд-во СПУ, 2000. – 152 с.

176. Самойлова Е.О., Шаев Ю.М. Концепты «добро» и «зло» в дискурсе компьютерных игр: семиотический аспект // Глобальный научный потенциал. – 2014. – № 3 (36). – С. 39–42.

177. Сенько Е.В. Неологизация в современном русском языке конца XX века: межуровневый аспект: дис. ... д-ра. филол. наук. – Волгоград, 2000. – 429 с.

178. Сиротинина О.Б. Современная разговорная речь и ее особенности. – М.: Просвещение, 1974. – 144 с.
179. Скворцов Л.И. Что угрожает русскому языку? (Размышления о состоянии современной речи) // Русский язык в школе. – 1994. – № 5. – С. 99–105.
180. Сложеникина Ю.В. Классификация терминологических вариантов // Язык. Словесность. Культура. – 2015. – № 4–5. – С. 51–71.
181. Сложеникина Ю.В. Основы терминологии. – М.: Книжный дом «Либроком», 2013. – 120 с.
182. Сложеникина Ю.В. Терминологическая вариативность: семантика, форма, функция. – М.: УРСС, 2010. – 288 с.
183. Современный русский литературный язык: учебник / под ред. П.А. Леканта. – М.: Высшая школа, 2001. – 462 с.
184. Современный русский язык: Активные процессы на рубеже XX – XXI веков / отв. ред. Л.П. Крысин. – М.: Языки славянских культур, 2008. – 712 с.
185. Современный русский язык. Теория. Анализ языковых единиц: учебник для студ. высш. заведений: в 2 ч. Ч. 1. Фонетика и орфоэпия. Графика и орфография. Лексикология. Фразеология. Лексикография. Морфемика. Словообразование / под ред. Е.И. Дибровой. – М.: Издательский центр «Академия», 2006. – 427 с.
186. Сологуб О.П. Усвоение иноязычных структурных элементов в русском языке // Наука. Университет. 2002. Материалы Третьей научной конференции. – Новосибирск, 2002. – С. 130–134.
187. Стернин И.А. Социальные факторы и развитие современного русского языка // Теоретическая и прикладная лингвистика. – Вып. 2. Язык и социальная среда. – Воронеж: Изд-во ВГТУ, 2000. – С. 4–16.
188. Сулейманова Д.З. Детерминологизация специальной лексики в художественной речи (на материале картежно-игрежной терминологии): автореф. дис. ... канд. филол. наук. – М., 1996. – 17 с.

189. Суперанская А.В. Ударение в заимствованных словах в современном русском языке / отв. ред. А.А. Реформатский. – М.: Книжный дом «ЛИБРОКОМ», 2011. – 312 с.
190. Суперанская А.В., Подольская Н.В., Васильева Н.В. Общая терминология: Вопросы теории. – М.: Наука, 1989. – 244 с.
191. Татаринов В.А. Теория терминоведения: в 3 т. – Т. 1. Теория термина: История и современное состояние. – М.: Моск. Лицей, 1996. – 311 с.
192. Гендрякова М. В. Старые и новые лики игры: игровая специфика виртуального пространства // Культурно-историческая психология. – 2008. – № 2. – С. 60–68.
193. Тимофеева Г.Г. Английские заимствования в русском языке (фонетико-орфографический аспект): автореф. дис. ... д-ра филол. наук. – СПб., 1992. – 25 с.
194. Тимофеева Г.Г. Новые английские заимствования в русском языке. Написание. Произношение. – СПб.: Юна, 1995. – 106 с.
195. Турдуматова Э.Б. Межъязыковые несоответствия в акцентной структуре заимствованных слов: на материале заимствованных англицизмов в русском языке: автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Пятигорск, 2003. – 20 с.
196. Улуханов И.С. Единицы словообразовательной системы русского языка и их лексическая реализация. – М.: Изд-во ЛКИ, 2008. – 232 с.
197. Улуханов И.С. О новых заимствованиях в русском языке // Русский язык в школе. – 1994. – № 1. – С. 70–75.
198. Урысон Е.В. Языковая картина мира и лексические заимствования (лексемы округа и района) // Вопросы языкознания. – 1999. – № 6. – С. 29–32.
199. Федорова И.А. Графические маркеры иноязычной лексики в синхронном и диахронном аспектах: автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Ижевск, 2011. – 21 с.

200. Федорова И.А. Графические маркеры иноязычной лексики в синхронном и диахронном аспектах: автореф. дис. ... канд. филол. наук. – Ижевск, 2011. – 21 с.
201. Федосеева И.В. Социолингвистические и культурологические аспекты процесса заимствования в российском политическом социолекте 90-х гг. XX в. – начала XXI в.: дис. ... канд. филол. наук. – Ставрополь, 2003. – 304 с.
202. Хауген Э. Процесс заимствования // Новое в лингвистике. – Вып. 6. – М.: Изд-во Прогресс, 1972. – С. 344–382.
203. Хаютин А.Д. Термин, терминология, номенклатура: учеб. пособие. – Самарканд: Самарканд. гос. ун-т, 1972. – 129 с.
204. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. – М.: Прогресс, 1992. – 458 с.
205. Хижняк С.П. Юридическая терминология: формирование и состав. – Саратов: Изд-во Саратов. ун-та, 1997. – 136 с.
206. Чиршева Г.Н. Основы онтобилингвологии: русско-английский материал: дис. ... д-ра филол. наук. – СПб., 2000. – 463 с.
207. Шанский Н.М. Очерки по русскому словообразованию. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 1968. – 312 с.
208. Шанский Н.М. Лексикология современного русского языка. – М.: Просвещение, 1972. – 327 с.
209. Шанский Н.М., Иванов В.В. Современный русский язык: учебник для студентов педагогических институтов: в 3 ч. Введение. Лексика. Фразеология. Фонетика. Графика и орфография. – М.: Просвещение, 1987. – Ч. 1. – 192 с.
210. Шведова Н.Ю. Активные процессы в современном русском синтаксисе. – М.: Просвещение, 1966. – 155 с.
211. Шейгал Е.И., Иванова Ю.М. Игровой дискурс: игра как коммуникативное событие // Известия РАН. Серия литературы и языка – М., 2008. – Т. 67. – № 1. – С. 3–20.

212. Шелов С.Д. Терминология, профессиональная лексика и профессионализмы (К проблеме классификации специальной лексики) // Вопросы языкознания. – 1984. – № 5. – С. 76–87.

213. Шелякин М.А. Язык и человек: К проблеме мотивированности языковой системы: учеб. пособие. – М.: Флинта: Наука, 2005. – 296 с.

214. Шилова Г.Е. Особенности семантики и функционирования иноязычных слов в современной российской публицистике: на материале газет, радио и телевидения: дис. ... канд. филол. наук. – Воронеж, 2005. – 212 с.

215. Ширшов И.А. Теоретические проблемы гнездования. Принципы составления гнездового толково-словообразовательного словаря современного русского языка: учеб. пособие по спецкурсу. – Грозный, 1991. – С. 5–74.

216. Шмелев Д.Н. Проблемы семантического анализа лексики. – М.: Наука, 1973. – 280 с.

217. Шмелёв Д.Н. Современный русский язык. Лексика: учеб. пособие для студентов пед. ин-тов по специальности «Русский язык и литература». – М.: Просвещение, 1977. – 335 с.

218. Щерба Л.В. Языковая система и речевая деятельность. – Л.: Наука, 1974. – С. 60–66.

219. Эльконин Д.Б. Психология игры. – М.: Педагогика, 1978. – 304 с.

220. Югай И.И. Компьютерная игра как вид художественной практики. URL: <https://cyberleninka.ru/article/v/kompyuternaya-igra-kak-vid-hudozhestvennoy-praktiki>.

221. Chirsheva G. Gender in Russian-English code-switching // International Journal of Bilingualism. – 2009. – № 13 (1). – P. 20–93.

222. Aarseth E. Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature. URL: https://is.muni.cz/el/1421/jaro2014/IM098b/aarseth_cybertext_Introduction.pdf.

223. Crystal D. English as a Global Language. – Cambridge, MA: Cambridge University Press, 1997. – 212 p.

224. Firth J.R. A synopsis of linguistic theory. *Studies in linguistic analysis*. – Oxford, 1957. – P. 1–32.
225. Fuller J.M. The principle of pragmatic detachability in borrowing: English-origin discourse markers in Pennsylvania German // *Linguistics*. – 2001. – № 39(2) – P. 351–369.
226. Haspelmath M. and Tadmor U. *Loanwords in the world's languages: a comparative handbook*. – Berlin: Mouton de Gruyter, 2009. – 1081 p.
227. Haugen E. The analysis of linguistic borrowing // *Language*. – Vol. 26. – № 2. – P. 210–231.
228. Haugen E. *The ecology of language* – Stanford, 1972. – 366 p.
229. Hoey M. *Lexical Priming: A New Theory of Words and Language*. – London, 2005. – 320 p.
230. Juul J. *Games Telling Stories: A brief note on games & Narratives*. URL: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>.
231. Katz J.J., Fodor J.A. The Structure of Semantic Theory // *Language*. 1963. – Vol. 39. – № 2. – P. 170–210.
232. Matras Y. Utterance modifiers and universals of grammatical borrowing // *Linguistics*. – 1998. – № 36(2). – P. 281–331.
233. Matras Y., Sakel J. *Grammatical Borrowing in Cross-Linguistic Perspective*. – Berlin/New York: Mouton de Gruyter, 2007. – 418 p.
234. Murray M. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. – MIT Press, 1998. – 336 p.
235. Poplack S., Sankoff D. (1984) Borrowing: the synchrony of integration // *Linguistics*. – 1984. – № 22. – P. 99–135.
236. Salmons J. Bilingual discourse marking: code switching, borrowing and convergence in some German-American dialects // *Linguistics*. – 1990. – № 28. – P. 475–492.
237. Weinreich U. Explorations in semantic theory. – In: Sebeok T.A. (ed.). *Current trends in linguistics*. – Vol. 3. – The Hague: Mouton, 1966. – P. 395–477.

238. Wierzbicka A. Ethno-syntax and the philosophy of grammar. – Stud. Lang., 1979. – Vol. 3. – № 3. – P. 323–375.

239. Truchot C. The spread of English: from France to a more general perspective // World Englishes. – 1997. – № 16 (1). – P. 65–76.

СПИСОК СЛОВАРЕЙ И ЭНЦИКЛОПЕДИЙ

1. Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов. – М.: КомКнига, 2007. – 576 с.

2. БАС – Словарь современного русского литературного языка: в 17 т. – М.; Л.: АН СССР, 1948 – 1965.

3. Булыко А.Н. Большой словарь иностранных слов. – М.: Мартин, 2006. – 704 с.

4. Добродомов И.Г. Лингвистический энциклопедический словарь. – М.: Советская энциклопедия, 1990. – 211 с.

5. Захаренко Е.Н. Новый словарь иностранных слов: 25000 слов и словосочетаний / Е.Н. Захаренко, Л.Н. Комарова, И.В. Нечаева. – М.: Азбуковник, 2003. – 783 с.

6. Зенович Е.С. Словарь иностранных слов и выражений. – М., 1997. – 697 с.

7. Комлев Н.Г. Словарь иностранных слов. – М.: Эксмо-Пресс, 2000. – 1308 с.

8. Крысин Л.П. Толковый словарь иноязычных слов. – М., 1999. – 847 с.

9. ЛЭС – Лингвистический энциклопедический словарь / гл. ред. В.Н. Ярцева. – М.: Сов. энциклопедия, 1990. – 685 с.

10. МАС – Словарь русского языка: в 4 т. / под ред. А.П. Евгеньевой. – 2-е изд., испр. и доп. – М.: Русский язык, 1981 – 1984.

11. Мюллер В.К. Англо-русский словарь. – М.: Русский язык, 1995. – 2106 с.
12. Мюллер В.К. Полный англо-русский словарь. – М.: Эксмо, 2013. – 1328 с.
13. Русско-французский словарь / под общей ред. проф. Л.Б. Щербы. – М.: Государственное изд-во иностранных и национальных словарей, 1955. – 791 с.
14. Словарь иностранных слов / под ред. И.В. Лёхина и Ф.Н. Петрова. – М.: Государственное изд-во иностранных и национальных словарей, 2000. – 879 с.
15. Словарь русского языка: в 4 т. / под ред. А.П. Евгеньевой. – 3-е изд., стереотип. – М.: Русский язык, 1985–1988.
16. Современный словарь иностранных слов: толкование, словоупотребление, словообразование, этимология / Л.М. Баш, А.В. Боброва и др. – М.: Цитадель-трейд, 2002. – 970 с.
17. ТСРЯ XX – Толковый словарь русского языка конца XX века. Языковые изменения / под ред. Г.Н. Складчиковой. – М.: ООО Изд-во “Астрель”: ООО Изд-во “АСТ”, 2001. – 944 с.
18. ТСРЯ XXI – Толковый словарь русского языка начала XXI века. Актуальная лексика / под ред. Г.Н. Складчиковой. – М.: Эксмо, 2008. – 1136 с.
19. Универсальная энциклопедия Кирилла и Мефодия. URL: <http://megabook.ru/>.
20. Электронный ресурс. URL: <http://arnext.ru/dopolnennaya-realnost>.
21. Электронный ресурс. URL: <http://dic.academic.ru>.
22. Электронный ресурс. URL: <http://ru.wikipedia.org>.
23. Электронный ресурс. URL: <http://www.multitran.ru>.
24. ЭРЯ – Русский язык: Энциклопедия / гл. ред. Ю.Н. Караулов. – 2-е изд., перераб. и доп. – М.: Большая Российская энциклопедия; Дрофа, 1997. – 703 с.

25. ЭСС – Энциклопедический словарь-справочник лингвистических терминов и понятий. Русский язык: в 2 т. / А.Н. Тихонов, Р.И. Хашимов, Г.С. Журавлева и др. / под общ. ред. А.Н. Тихонова, Р.И. Хашимова. – М.: Флинта: Наука, 2008.

26. Языкознание. Большой энциклопедический словарь / гл. ред. В.Н. Ярцева. – М., 1998. – 685 с.

СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

1. Игромания. – М.: Издательский дом «ТехноМир», 2010–2014. – № 148–198.

2. Игромания. URL: <http://www.igromania.ru/>.

3. Навигатор игрового мира. – Красногорск-5: Первый полиграфический комбинат, 1997–2014. – № 1–183.

4. Новостной форум «Noob Club». URL: <http://www.noob-club.ru/>.

5. Страна игр – М.: «Гейм Лэнд», 1996-2013. – № 1–350.

6. Форум компьютерной игры EVE ONLINE «EVE-RU». URL: <http://forum.eve-ru.com/index.php?showtopic=114389>

7. StopGame.ru. URL: <http://stopgame.ru/>.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Словник номинаций индустрии интерактивных развлечений

1. 3D-шутер – 35⁷
2. Beat em up – 41
3. DLC – 12
4. EZ – 124, ‘легко’⁸
5. FPS – 121
6. Hack and slash – 41
7. HP – 124, то же, что ‘ХП’
8. MMORPG – 40
9. MOBA – 121
10. Playstation – 63
11. PS – 63
12. PvE – 83
13. PvP – 83
14. PvP-драки – 122
15. QTE – 121
16. RPG – 39
17. Shoot em up – 36
18. Survival horror – 21
19. Xbox – 64
20. AAA-игры – 59
21. Авиасим – 33
22. Авиасимулятор – 33
23. Автосимулятор – 33
24. Агр – 111
25. Агрессия – 111
26. Агрить – 111
27. Агро – 111
28. Админ – 135, ‘администратор’

⁷ На указанной странице диссертации подается лексическое значение номинации.

⁸ Поскольку в тексте диссертации отсутствуют семемы некоторых заимствований, в Словнике подаются их трактовки, а также констатируются страницы, на которых впервые приводятся эти номинации.

29. Админка – 135, ‘права администратора’
30. Админить – 135, ‘обладать правами администратора’
31. Адвенчура – 38
32. Аддон – 54
33. Акк – 99
34. Аккаунт – 99
35. Альфа-версия – 52
36. Альфа-тест – 122
37. Аналоговый стик – 76
38. Аркада – 32
39. Аркадный – 97
40. Аугментация – 44
41. АФК – 104
42. Афкер – 104
43. Афкшить – 104
44. Ачивка – 79
45. Ачивмент – 22
46. Баг – 52
47. Багло – 14
48. Бан – 100
49. Банить – 100
50. Бафф – 47
51. Баффать – 115
52. Баффер – 115
53. Баффнутый – 115
54. Баффнуть – 115
55. Бафферный – 115
56. БГ – 120
57. Бета-версия – 52
58. Бетка – 89
59. Бижа – 91
60. Бижутерия – 91
61. Билд – 46
62. Боевая система – 76
63. Бонус – 57
64. Бонусный – 97
65. Босс – 58
66. Бот – 46
67. Бурст – 74
68. Бурстить – 97
69. Вагон – 92
70. Вагонить – 100

71. Вар – 74
72. Варгейм 37
73. Вендор – 13, ‘торговец’
74. Весло – 85
75. Видеогайд – 117, ‘видеообучение’
76. Видеоигра – 117
77. Видеокарта – 62
78. Видюха – 63
79. Визуальная новелла – 39
80. Винторез – 85
81. Виртуальная реальность – 129
82. ВТБ – 120
83. ВТС – 120
84. ВТТ – 120
85. Гамма-версия – 102
86. Ганг – 84
87. Геймдизайнер – 50
88. Геймдизайнерский – 98
89. Геймер – 48
90. Геймпад – 64
91. Геймплей – 56
92. Геймплейный – 97
93. Ги – 91
94. Гильда – 99
95. Гильдия – 99
96. Глобальная стратегия – 37
97. Глюк – 58
98. ГМ – 97
99. ГМить – 97
100. Головоломка – 73
101. Градостроительный симулятор – 73
102. Графика – 89
103. Графическая приключенческая игра – 39
104. Графический – 98
105. Графический квест – 39
106. Графон – 89
107. Гринд – 46
108. Гриндер – 107
109. Гриндинг – 46
110. Гриндить – 107
111. Грифинг – 74
112. Движок – 56

113. Дебафф – 47
114. Дебаффать – 115
115. Дебаффер – 115
116. Дебафферный – 115
117. Дебаффнутый – 115
118. Дебаффнуть – 115
119. Девелопер – 50
120. Демедж-дилер – 43
121. Демка – 89
122. Демо – 101
123. Демо-версия – 88
124. Джойстик – 64
125. Дополненная реальность – 75
126. ДоТ – 119
127. Дроп – 99
128. Дропать – 99
129. Друид – 20
130. Жесткий диск – 62
131. Заагрить – 111
132. Забанить – 100
133. Забаффанный – 115
134. Забаффать – 115
135. Занерфить – 112
136. Заоверхилить – 111
137. Запатчить – 107
138. Запкшить – 100
139. Запулить – 100
140. Зарелизить – 114
141. Зарелизиться – 114
142. Застанить – 107
143. Застримить – 113
144. Зафармить – 112
145. Захилить – 111
146. Звуковая карта – 28, ‘оборудование для обработки звука’
147. Зерг – 100
148. Зергануть – 100
149. Зергать – 100
150. Зерг-раш – 73
151. Зомби-апокалипсис – 102
152. Зомби-игра – 30
153. Игровая консоль – 63
154. Игровая приставка – 63

155. Игровой клиент – 129
156. Игровой мир – 129
157. Игровой портал – 129
158. Игровой сервер – 129
159. Игрок – 77
160. Избей их всех – 41
161. Издание – 99
162. ИИ (искусственный интеллект) – 55
163. Инди – 92
164. Инди-дебют – 102
165. Инди-игра – 102
166. Инди-игры – 92
167. Инди-издательство – 102
168. Инди-индустрия – 102
169. Инди-проект – 102
170. Инди-команда – 102
171. Инди-разработчики – 102
172. Инди-рогалик – 102
173. Инди-студия – 102
174. Инди-сцена – 102
175. Инди-шутер – 102
176. Индюшати́на – 93
177. Инкурсус – 83, ‘тип космического корабля в игре EVE’
178. Инстанс – 43
179. Интерактивность – 75
180. Интерфейс – 53
181. Инфа – 91
182. Информация – 91
183. Казуал – 49
184. Казуальность – 60
185. Казуальный – 90
186. Казуальщина – 90
187. Кайт – 101
188. Кайтинг – 101
189. Кайтить – 101
190. Карточная стратегия – 73
191. Каст – 104
192. Кастер – 104
193. Кастить – 104
194. Кач – 110
195. Качать – 110
196. Качаться – 110

197. Квест – 38
198. Квестик – 91
199. Кемпер – 26, ‘поджидающий противников игрок’
200. Кемперить – 26, ‘ожидать противника в неожиданном месте’
201. Кемпить – 26, то же, что ‘кемперить’
202. Керри – 84
203. Киберспорт – 106
204. Киберспортивный – 106
205. Киберспортсмен – 49
206. Кинцо – 90
207. Клава – 63
208. Клавиатура – 62
209. Клановый форум – 129
210. Класс – 106
211. Классик-геймер – 49
212. Клоз – 83, ‘подлететь для атаки как можно ближе’
213. Комбо – 56
214. Комп – 63
215. Компьютер – 61
216. Компьютерная мышь – 62
217. Компьютерное железо – 129
218. Консоль – 63
219. Консолька – 105
220. Консольный – 105
221. Консольщик – 50
222. Контент – 54
223. Контроллер-барабан – 122
224. Контроль – 84
225. Кооп – 105
226. Кооператив – 56
227. Кооперативный – 105
228. Корморант – 84, ‘тип космического корабля в игре EVE’
229. Косплеер – 106
230. Косплей – 106
231. Косплейный – 105
232. Краб – 20
233. Крафт – 74
234. Кровавый шутер – 35
235. Летсплеер – 104
236. Летсплей – 50
237. Летсплеить – 104
238. Летсплейщик – 50

239. Личер – 92
240. Лока – 99
241. Локация 55
242. Лут – 45
243. Лутбокс – 13, ‘контейнер с лутом’
244. Лутер – 105
245. Лутить/лутать – 105
246. Массовая многопользовательская ролевая онлайн-игра – 39
247. Материнская плата – 62
248. Маунт – 123
249. Машинима – 120
250. Метроидвания – 31
251. Мид – 25
252. ММО – 103
253. ММОрпг – 40
254. ММО-шутер – 103
255. ММО-экшен – 102
256. Моб – 43
257. Моба – 120
258. Моба-экшен – 122
259. Мобилка – 96
260. Мобильная игра – 96
261. Мод – 77
262. Моддер – 51
263. Моник – 63
264. Монитор – 62
265. Музыкальная игра – 40
266. Мультиплатформа – 59
267. Мультиплатформенный – 109
268. Мультиплеер – 54
269. Мультиплеерный – 97
270. Мясной шутер – 127, то же, что и ‘кровавый шутер’
271. Напикали – 25, ‘выбрали’
272. Нафидонил – 14
273. Некстген – 59
274. Непись – 121
275. Нерф – 74
276. Нерфануть – 112
277. Нерфанутый – 112
278. Нерфить – 112
279. Нерфнутый – 112
280. Нерфнуть – 112

281. Нип – 121
282. Нпс – 121
283. Нуб – 77
284. Нубище – 78
285. Нубьё – 78
286. Нубяра – 78
287. Оверхил – 111
288. Оверхилить – 111
289. Оказуаливание – 91
290. Олдскул – 59
291. Олдскульный – 97
292. Олдскульный геймер – 49
293. Онлайн – 23
294. Онлайн-геймер – 50
295. Онлайн-игра – 123
296. Опыт – 75
297. Отрейдить – 109
298. Офлайн – 23
299. Офлайновый – 97
300. Паровоз – 92
301. Паровозить – 97
302. Патч – 107
303. Патчить – 107
304. Пве – 83
305. Пвп – 83
306. Пекарня – 63
307. Переагрить – 111
308. Переиздание – 99
309. Перефармить – 112
310. Перк – 57
311. Персональный компьютер – 61
312. Песочница – 32
313. Пиксель – 75
314. Пиксельный – 97
315. Пк – 61
316. Пк-геймер – 50
317. Пкшить – 100
318. Платформа – 109
319. Платформенный – 109
320. Платформер – 31
321. Плент – 25
322. Плойка – 76

- 323. Повагонить – 100
- 324. Подкласс – 105
- 325. Портативная игровая консоль – 76
- 326. Пост-релиз (пострелиз) – 114
- 327. Пострелизный (пост-релизный) – 114
- 328. Пошаговая стратегия – 36
- 329. Предрелиз – 114
- 330. Предрелизный – 114
- 331. Препатч – 107
- 332. Приставка – 13
- 333. Про – 49
- 334. Прогеймер – 49
- 335. Прокачать – 110
- 336. Прокачен – 84
- 337. Прокаченный – 110
- 338. Прокачка – 20
- 339. Профессионал – 101
- 340. Профи – 78
- 341. Пулл – 100
- 342. Пуллить – 100
- 343. Ранний доступ – 59
- 344. Ребафф – 115
- 345. Ребаффнутый – 115
- 346. Ребаффнуть – 115
- 347. Реиграбельность – 21
- 348. Рейд – 45
- 349. Рейдер – 109
- 350. Рейдить – 109
- 351. Рейдинг – 109
- 352. Рекаст – 104
- 353. Релиз – 114
- 354. Релиз-кандидат – 114
- 355. Релизный – 144
- 356. Релизнуть – 114
- 357. Релизнуться – 114
- 358. Рельсовый шутер – 35
- 359. Ретрогеймер – 49
- 360. Ритм-игра – 42
- 361. Ритмическая игра – 40
- 362. Рогалик – 13
- 363. Ролевая игра – 39
- 364. Рпг – 39

- 365. Сабкласс – 105
- 366. Сагрить – 111
- 367. Сайленс – 93
- 368. Сало – 93
- 369. Саундтрек – 53
- 370. Сейвить – 84
- 371. Сендбокс – 97
- 372. Сендбوكсовый – 97
- 373. Сеттинг – 54
- 374. Симулятор – 32
- 375. Симулятор Бога – 37
- 376. Сингл – 44
- 377. Сингплеер – 55
- 378. Скилл – 44
- 379. Скриншот – 53
- 380. Скрипт – 53
- 381. Слэшер – 31
- 382. Смолл – 84, ‘группа кораблей в игре EVE’
- 383. Спидран – 98
- 384. Спидранер – 98
- 385. Спот – 84
- 386. Стан – 107
- 387. Станер – 107
- 388. Станить – 107
- 389. Стелс – 76
- 390. Стелс-броня – 103
- 391. Стелс-игра – 103
- 392. Стелс-механика – 103
- 393. Стелс-ориентированный – 103
- 394. Стелс-проект – 103
- 395. Стелс-экшен – 72
- 396. Стелс-элемент – 103
- 397. Стелс-эпизод – 103
- 398. Стик – 76
- 399. Стратегический – 106
- 400. Стратегия – 36
- 401. Стратегия в реальном времени – 36
- 402. Стратежка – 106
- 403. Стрелялка – 24
- 404. Стрим – 113
- 405. Стримануть – 43
- 406. Стример – 113

- 407. Стримерка – 113
- 408. Стримерша – 113
- 409. Стриминг – 113
- 410. Стриминговый – 113
- 411. Стримить – 113
- 412. Стрим-снайпинг – 113
- 413. Тайтл – 54
- 414. Тактическая ролевая игра – 40
- 415. Тактический шутер – 35
- 416. Тамагочи – 61
- 417. Танк – 45
- 418. Танчики – 80
- 419. Текстовая приключенческая игра – 38
- 420. Текстура – 55
- 421. Тимплей – 35
- 422. Трейлер – 53
- 423. Туториал – 57
- 424. Утилита – 123
- 425. Файтинг – 31
- 426. Файтинговый – 97
- 427. Фарм – 47
- 428. Фармер – 112
- 429. Фармила – 112
- 430. Фармить – 112
- 431. Фармящий – 112
- 432. Фаталити – 76
- 433. Фв – 84, ‘фракционная война в игре EVE’
- 434. Фильтр нецензурной речи – 130
- 435. Фракция – 46
- 436. Фриг – 84, ‘фригат, тип космического корабля в игре EVE’
- 437. Хай – 75
- 438. Хайлевл – 75
- 439. Хардкор – 60
- 440. Хардкор-геймер – 49
- 441. Хил – 111
- 442. Хилер – 44
- 443. Хилить – 111
- 444. Хоррор – 31
- 445. Хот – 119
- 446. Хп – 120
- 447. Чит – 108
- 448. Читер – 108

- 449. Читерить – 108
- 450. Читерский – 108
- 451. Читить – 108
- 452. Шутан – 90
- 453. Шутер – 19
- 454. Шутер от первого лица – 34
- 455. Шутер от третьего лица – 34
- 456. Экономическая стратегия – 37
- 457. Экспа – 75
- 458. Экшен – 31
- 459. Экшен-механика – 102
- 460. Экшн – 89
- 461. Ящик – 76

Количественные соотношения различных видов заимствований сферы интерактивных развлечений

