

УДК 81'373.611

С. В. Горностаев,

аспирант кафедры русского языка и методики его преподавания
Волгоградского государственного социально-педагогического
университета,

пр. Ленина, 27, г. Волгоград, 400066, Россия,

тел.: 8442302825

ДЕРИВАЦИОННОЕ ОСВОЕНИЕ АНГЛОЯЗЫЧНЫХ НОМИНАЦИЙ СФЕРЫ ИНТЕРАКТИВНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

В статье освещаются вопросы, связанные с адаптацией номинаций-англицизмов сферы индустрии интерактивных развлечений. Внимание уделяется их деривационному освоению: рассматриваются способы словообразования, виды словообразовательных процессов, а также состав и структура словообразовательных гнезд. Установлено, что для большинства дериватов исходным производящим словом является существительное английского языка, в котором морфологический статус слова может быть синкретичным. Подавляющее большинство недериватов несут предикатную характеристику (являются глаголами или отглагольными прилагательными и существительными).

Ключевые слова: деривация, игровая индустрия, модификация, мутация, словообразовательное гнездо, способы словообразования.

Индустрия интерактивных развлечений является одной из востребованных сфер досуга современной жизни. Лексика современного русского языка пополняется огромным количеством слов, причем как заимствованных, так и образованных уже непосредственно в языке-реципиенте. В данной работе 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.

Предметом нашего исследования стал лексикон сферы индустрии интерактивных развлечений. Теоретическую базу статьи составили работы Е. А. Земской, Е. С. Кубряковой, И. С. Улуханова и И. А. Ширшова. *Материалом* послужили номинации, извлеченные путем сплошной выборки из журнала „Игромания”, Интернет-источников и живой разговорной речи, представленной на Интернет-форумах и в чатах. В качестве основного в работе использован описательный метод; из частнометодических мы обращались к кон-

текстуальному, сравнительному, семантико-стилистическому, словообразовательному и компонентному анализам.

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” [5, 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” [7, с. 22]. Разветвленная деривационная структура заимствованных слов современной игровой индустрии помогает обнаружить различные словообразовательные гнезда, что свидетельствует об активном освоении этой тематической группы языком-реципиентом. Проанализируем, какие способы словообразования и виды словообразовательных процессов (модификация, мутация, транспозиция) наблюдаются при построении неодериватов [см.: 5, с. 136–137; 2, с. 120].

В ходе образования новых слов в той или иной мере происходит изменение семантики производящего: при модификационном словообразовании наблюдается частичное изменение или уточнение значения исходного слова [3, с. 147], а производные 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 [6, с. 149]. Предварительный анализ номинаций игровой индустрии показал, что транспозиционные процессы в производных словах отсутствуют, однако модификационные и мутационные отмечены. В приводимых ниже схемах мы маркировали мутационные словообразовательные процессы зеленым цветом.

Обратимся к презентации результатов исследования. Гнезда-пары являются самой большой в количественном отношении группой, которая насчитывает более 30 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” [5, с. 270]: *аркада* (жанр видеоигры) → *аркадный, олдскул* (что-либо в старом стиле) → *олдскульный*. 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” [5, с. 332]: *бурст* (большое количество урона за минимальный промежуток времени) → *бурстить, ГМ* (администратор, руководитель) → *ГМить*.

Такое же количество единиц образовано с помощью суффикса *-ов-*: *офлайн* (не в сети) → *офлайновый, файтинг* (жанр видеоигры, в котором персонажи дерутся) → *файтинговый*. Подобные прилагательные называют признак, относящийся к тому или свойственный тому, „что названо мотивирующим словом” [5, с. 277]. Мотивирующие в данном случае – неодушевленные существительные с конкретным значением. С помощью суффикса *-ер-*, который обозначает лицо по отношению к предмету [5, с. 188], образованы 2 единицы: *мод* (некая модификация игры сторонними людьми) → *моддер, спидран* (прохождение игры на скорость) → *спидраннер*.

Кроме того, в словообразовании участвуют и другие суффиксы. Так, отсубстантивные прилагательные *геймдизайнерский* от *геймдизайнер* (специалист, который отвечает за дизайн игры и её общее виденье) 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” [5, с. 279]).

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” [5, с. 343]. Лексема *кинцо* (от *кино*) в своей словообразовательной

структуре содержит суффикс *-ц-*, который несёт „уменьшительно-уничижительное значение” [5, с. 208–209].

Кроме суффиксального способа, с помощью усечения образовано 8 слов: *авиасимулятор* (жанр видеоигры, отображающий управление самолётами) → *авиасим*, *аккаунт* (учетная запись) → *акк*, *локация* (некое ограниченное внутриигровое пространство) → *лока* и др. Приставочным способом образована одна лексема: *издание* (выпуск видеоигры) → *переиздание*. Приставка *пере-* здесь обозначает „вторность действия или явления, названного мотивирующим словом” [5, с. 226]. Гнёзда-цепи представлены в меньшем количестве – их 9. Прослеживаются однотипные в деривационном отношении ряды: *бан* (запрет) → *банить* → *забанить*, *ПК* (убийство мирного игрока) → *пкшить* → *запкшить*. Во всех презентованных цепочках на второй ступени производности присутствуют глаголы несовершенного вида, образованные путём суффиксации – при помощи аффикса *-и-*, с помощью которого образуются предикаты со значением „совершать действия, свойственные тому, кто (что) назван(о) мотивирующим существительным” [5, с. 332]. На третьей ступени производности также появляются глаголы, но уже совершенного вида, образованные с помощью приставок *за-* и *по-* с семантикой „совершить (довести до результата) действие, названное мотивирующим глаголом” [5, с. 359, 365]. 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 действия, названное мотивирующим глаголом” [5, с. 347]), однако благодаря мутационным процессам неударные стали обозначать процесс „нападения „всей толпой” с целью быстрой и бездумной победы”. Производные в словообразовательной цепи *кайт* (удержание монстра на расстоянии) → *кайтить* → *кайтинг* также задействуют суффиксацию, причем на третьей ступени производности процессуальное существительное образуется с помощью суффикса *-инг* [5, с. 163].

В следующих двух цепочках представлены усечение (в первом ряду на второй и третьей ступени производности; во втором ряду на

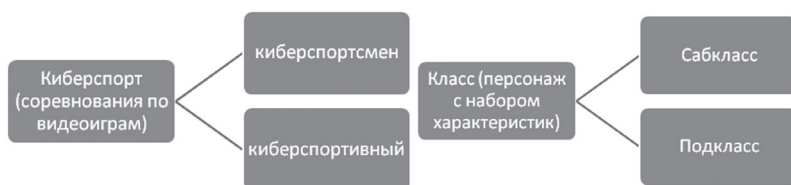
второй ступени) и суффиксация (во втором ряду на третьей ступени производности использование аффикса *-к-*, семантика которого – добавление „уменьшительного значения, обычно сопровождающегося экспрессией ласкательности” [5, с. 207]): 1) *профессионал* (специалист в своей области) → *профи* → *про*; 2) *демо-версия* (демонстрационная версия продукта) → *демо* → *демка*. В 22 гнёздах-пучках исходное производящее слово – имя существительное. В 6 гнёздах производные единицы образованы путём чистого сложения основ, встречается и одна аббревиатура (*ММОПП*).



Следующие 4 гнезда объединяет то, что одно из производных слов является глаголом, образованным с помощью суффиксов *-и-* и *-а-*; другое использует суффиксы *-ер-* и *-щик-*, которые обозначают лицо по отношению к предмету [5, с. 182, 188]. Кроме того, есть одна приставочная номинация – *рекаст* (*ре-* „повтор действия” [5, с. 227]). Представим названные выше гнёзда:



Дериваты гнезд могут содержать и другие словообразовательные аффиксы и задействовать различные способы словообразования (суффиксацию, префиксацию, усечение). Так, с помощью суффиксов *-н-* и *-ивн-* образованы прилагательные со значением „свойственный, принадлежащий тому, что названо мотивирующим словом” [5, с. 270]: *консольный, кооперативный, косплейный, киберспортивный*. Существует и уменьшительно-ласкательный суффикс *-к-* (*консолька*) [5, с. 207], и суффикс *-смен-*, называющий „лицо по отношению к предмету, занятию, учреждению, названному мотивирующим словом” [5, с. 195], а также приставки *под-* и *саб-* со значением „часть-целое” [5, с. 226] (*сабкласс / подкласс*) и усечение – *кооп*. Примеры таких гнезд:



Номинации индустрии интерактивных развлечений формируют также гнезда-деревья, сочетающие в себе веер и цепочку. Нами было обнаружено три гнезда-деревя, в состав которых входит четыре единицы, в частности:



В этих гнездах присутствуют слова, образованные суффиксальным (*-ер-* – обозначает лицо по отношению к предмету [5, с. 188]; *-и-* – „действие, свойственные тому, кто (что) назван(о) мотивирующим

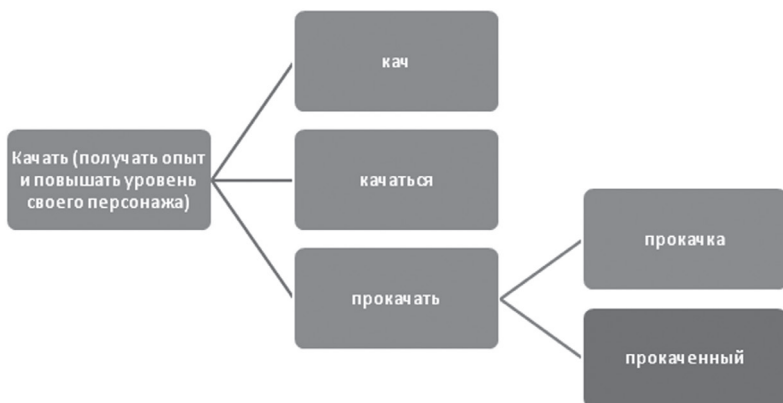
существительным” [5, с. 332]; процессуальный субстантивный *-инг-* [5, с. 163]) и префиксальными способами словообразования (*за-* со значением „совершить (довести до результата) действие, названное мотивирующим глаголом” [5, с.359]; *пре-* – „предшествующее (во времени) тому или находящееся впереди того, что названо мотивирующим словом” [5, с. 227]). Следующая группа – три гнезда, в состав которых входит пять единиц:



В этих гнездах используются суффиксальный и префиксальный способы словообразования. К ранее названным суффиксам *-и-* и *-ер-* добавились *-ск-* (значение: „относящийся к тому или свойственный тому, что названо мотивирующим словом” [5, с. 279]), *-енн-* (семантика: „свойственный тому, что названо мотивирующим словом” [5, с. 270]). Префиксация отмечена в слове *отрейдить*, где *от-* имеет значение „интенсивно, полностью, окончательно совершить действие” [5, с. 362]). Подчеркнем, что в одном из гнёзд в деривате присутствует префиксоид *мульти-* – *мультиплатформа*. Лексема *платформер* обозначает жанр игр, в которых платформы могут отсутствовать: таким образом произошло расширение лексической семантики названной выше номинации. Единица *читерский* используется для обозначения слишком сильных способностей (или сильных персонажей). Одно гнездо-дерево включает в свой состав шесть единиц:

Помимо суффиксации и префиксации, в приведенном выше гнезде присутствует усечение (*кач*) и постфиксация (*качаться*). Кроме ра-

нее описанного суффикса *-енн-*, используется суффикс *-к-* (*прокачка*), который „совмещает в своем значении присущее мотивирующему глаголу значение процессуального признака (действия, состояния) со значением существительного как части речи” [5, с. 155, 158]. Префиксальным способом образовано слово *прокачать* (приставка *про-* несет семантику „совершить (довести до результата) действие, названное мотивирующим глаголом” [5, с. 368]). Единица *прокаченный* расширила своё лексическое значение за счет семы „сильный”. Следующие четыре гнезда содержат по 7 единиц, например:



Как видим, здесь присутствует и суффиксация, и префиксация, включая префиксоид *овер-*, и усечение. Кроме названных выше, используются суффиксы: *-л-* (при помощи него формируется существительное, которое называет „предмет (одушевленный или не-

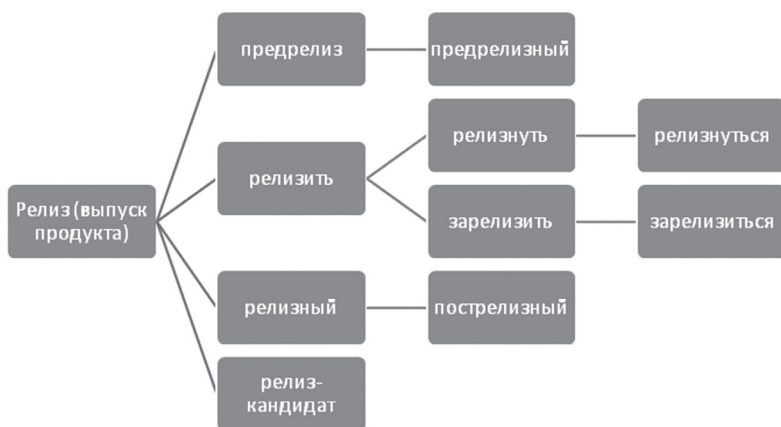


одушевленный), производящий действие, названное мотивирующим словом” [5, с. 147]); *-ящ-* (образует прилагательное со значением „характеризующийся действием, названным мотивирующим глаголом” [5, с. 297]); *-ну-* (служит для образования глагола с семантикой „однократно совершить действие, названное мотивирующим глаголом” [5, с. 346]); *-ану-* (глагольный суффикс, обозначающий: „однократно и, как правило, интенсивно или экспрессивно, резко совершить действие, названное мотивирующим глаголом” [5, с. 347]); *-т-* (передает значение прилагательного: „подвергшийся действию, названному мотивирующим словом, и содержащий результат этого действия” [5, с. 296]). Среди приставок отмечены *пере-* („с помощью действия, названного мотивирующим глаголом, превзойти другого исполнителя того же действия” [5, с. 364]) и *с-* („однократно совершить действие, названное мотивирующим глаголом” [5, с. 369]). Кроме того, встречается префиксоид *овер-*, отсутствующий в русском языке, но выступающий в качестве приставки *пере-*. Нами зафиксировано и десятикомпонентное гнездо:



В нем присутствуют такие способы словообразования, как приставочный, суффиксальный и сложение (*стрим-снейпинг*). К названным

выше аффиксам добавляется использование следующих суффиксов: *-к-* („существительные со знач. лица женского пола, мотивированные существительными мужского рода со значением лица” [5, с. 197]); *-ш-* („модификационное значение лица женского пола” [5, с. 199]; *-ов-* („относящийся к тому или свойственный тому, что названо мотивирующим словом” [5, с. 277]). Следующее гнездо состоит из одиннадцати компонентов:



В дериватах этого гнезда также используется суффиксация, префиксация и сложение. Среди суффиксов „новым” является *-н-* („признак, относящийся к предмету, явлению, названному мотивирующим словом” [5, с. 270]). Употребляются приставки: *пред-* („нечто предшествующее”, „непосредственно предшествующий” [5, с. 227, 306]) и *пост-* („совершающийся или совершившийся после того, что названо словом, которым в свою очередь мотивировано суффиксальное мотивирующее прилагательное” [5, с. 306]).

Самым большим, по данным нашей картотеки, является гнездо-дерево с 18 единицами.

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

суффиксация и префиксация. Наибольшую регулярность имеют суффиксы *-и-* (свыше 20 слов), *-ер-* (16 слов), *-н-* (12 слов), а также приставка *за-* (13 слов). Нерегулярными аффиксами в этой тематической группе являются суффиксы *-ц-*, *-л-*, *-яц-* и др.; а также *-ск-*, *-енн-*, *-ну-* и др. Обнаруживаются также и префиксоиды (*овер-*, *мульти-*). При помощи сложения образовалось более 30 номинаций, при помощи усечения – 14 слов. Для большинства дериватов исходным производящим словом является существительное. 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 служебного слова – *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. Также обратим внимание на то, что мутационные процессы происходят значительно реже, чем модификационные, что объясняется, на наш взгляд, тем, что совместно с деривационным освоением происходит и семантическое. Так как эти два процесса протекают медленно, 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 неoderиватов несут предикатную характеристику (являются глаголами или отглагольными прилагательными и существительными), что свидетельствует о тесной взаимосвязи языковой и внеязыковой действительности: динамика, присущая самой игре как процессу, находит свое лингвальное отражение.

Активное расширение словообразовательного потенциала доказывает освоенность проанализированного лексико-тематического пласта русским языком и его значимость для современного общества.

Список использованных источников и литературы

1. Журнал „Игромания”. URL: <https://www.igromania.ru/>
2. Земская Е. А. Русская разговорная речь / Е. А. Земская, М. В. Кийгородская, Е. Н. Ширяев. – М. : Наука, 1981. – 276 с.
3. Кубрякова Е. С. Типы языковых значений. Семантика производного слова / Е. С. Кубрякова. – М. : Наука, 1981. – 199 с.
4. Новостной форум „Noob Club”. URL: <http://www.noob-club.ru/>
5. Русская грамматика, 1980 – Русская грамматика: в 2 т. – М. : Наука, 1980.
6. Улукханов И. С. Единицы словообразовательной системы русского языка и их лексическая реализация. – М. : Изд-во ЛКИ, 2008. – 232 с.
7. Ширшов И. А. Теоретические проблемы гнездования / И. А. Ширшов // Принципы составления толково-словообразовательного словаря современного русского языка: учеб. пособие по спецкурсу. – Грозный : Чеч.-Инг. изд.-полигр. об-ние „Книга”, 1991. – С. 5–74.

References

1. Zhurnal „Igromaniya”. URL: <https://www.igromania.ru/>
2. Zemskaya E. A. Russkaya razgovornaya rech' / E. A. Zemskaya, M. V. Kiygorodskaya, E. N. Shiryayev. – M. : Nauka, 1981. – 276 p.
3. Kubryakova E. S. Tipy yazykovykh znacheniy. Semantika proizvodnogo slova / E. S. Kubryakova. – M. : Nauka, 1981. – 199 p.
4. Novostnoy forum „Noob Club”. URL: <http://www.noob-club.ru/>
5. Russkaya grammatika, 1980 – Russkaya grammatika: v 2 t. – M. : Nauka, 1980.
6. Ulukhanov I. S. Edinitsy slovoobrazovatel'noy sistemy russkogo yazyka i ikh leksicheskaya realizatsiya. – M. : Izd-vo LKI, 2008. – 232 p.
7. Shirshov I. A. Teoreticheskie problemy gnezdvaniya / I. A. Shirshov // Printsipy sostavljeniya tolkovo-slovoobrazovatel'nogo slovarya sovremenno-go russkogo yazyka: ucheb. posobie po spetskursu. – Groznyy : Chech.-Ing. izd.-poligr. ob-nie „Kniga”, 1991. – P. 5–74.

С. В. Горностаєв

ДЕРИВАЦІЙНА АДАПТАЦІЯ АНГЛОМОВНИХ НОМІНАЦІЙ СФЕРИ ІНТЕРАКТИВНИХ РОЗВАГ

У статті висвітлюються питання, пов'язані з адаптацією номінацій-англіцизмів сфери індустрії інтерактивних розваг. Увага приділяється їхній дериваційній адаптації, розглядаються способи творення, види словотвірних процесів, а також склад і структура словотвірних гнізд. Встановлено, що для більшості дериватів твірними є іменники англійської мови з синкретичним морфологічним статусом. Переважна більшість неодериватів має предикативну характеристику (є дієсловами або віддієслівними прикметниками і іменниками).

Ключові слова: деривація, ігрова індустрія, модифікація, мутація, словотвірне гніздо, способи словотворення.

S. V. Hornostayev,

Postgraduate,

Department of the Russian Language and Methods of its Teaching

Volgograd State Pedagogical University,

27, Lenin avenue, Volgograd, 400066, Russia,

tel.: 8442302825

MASTERING OF DERIVATIONAL PROCESSES IN ANGLICISMS IN THE SPHERE OF INTERACTIVE ENTERTAINMENTS

Summary

The work is devoted to the description of the derivational development of Anglicisms in the sphere of the interactive entertainment industry. The subject is the lexicon of the above-mentioned thematic group. The aim of the work is to analyze different types and ways of word formation, as well as word-forming nests. The

language material was the interactive entertainment lexicon extracted from the magazine “Igromania”, Internet sources. The main method used in this work is the descriptive method; also contextual, comparative, semantic-stylistic, word-formative and component analyses. Theoretical significance of the research: this work contributes to the development of problems of lexicography, derivatology, grammar and naming theory. Practical significance: it is possible to use materials in studying university courses “Modern Russian Language”, in lexicographic practice, at Russian lessons at school and in extracurricular activities. The conducted research has shown that the most widespread ways of word formation are suffixation and prefixation. For most derivatives, the original word of production is a noun, because the names we have analyzed are Anglicisms and, in the source language, their morphological status may be syncretic, depending on a number of grammatical factors. But if the word already functioned in the Russian language, then the verb can be called the producer, because the semantics of procedurality is fixed in this grammatical class. The regularity of modification processes (in comparison with mutational ones) is explained by the following: the derivational and semantic mastery of words proceeds slowly, by insignificant changes in the lexical meaning. The overwhelming majority of neoderivatives carry a predicate characteristic: this indicates a close relationship between linguistic and extralinguistic reality. So, the active expansion of the word-building potential proves the mastery of this thematic layer of vocabulary by the Russian language and its significance in the life of modern society.

Key words: derivation, game industry, modification, mutation, word-building nest, word-formation methods.

Надійшла до редакції 1.09.2017 р.