21. Seiler F. Deutsche Sprichwörterkunde. München: Beck, 1922.

22. Spalding K. An Historical Dictionary of German Figurative Usage. Fascicles 1–27. Oxford: Basil Blackwell, 1952–1974.

23. Tunnicius A., Fallersleben H.v. Die älteste niederdeutsche Sprichwörtersammlung. Hrsg. mit hochdeutscher Übersetzung, Anmerkungen und Wörterbuch von H.v. Fallersleben. Berlin: Oppenheim, 1870.

24. Wächter O. Altes Gold in Deutschen Sprichwörtern. Stuttgart: Spemann, 1883.

25. Wander K.F.W. Deutsches Sprichwörter-Lexikon: Ein Hausschatz für das deutsche Volk. Bd. I–V. Leipzig: Brockhaus, 1867–1880.

26. Zeuschner O. Internationaler Citatenschatz: Lesefrüchte aus heimischen und fremden Schriftstellern (Sprichwörter und Sentenzen). verb. und verm. Auflage. Leipzig: Verlag von E. Schloemp, 1885.

27. Zimmermann G. Schiller, der Liebling des deutschen Volkes // Schiller-Reden / J. Grimm [u.a.] Ulm: H. Kerler, 1905, S. 137–144.

28. Zoozmann R. Zoozmanns Zitatenschatz der Weltliteratur. 4 Auflage. Leipzig: Hesse und Becker Verlag, 1919.

* * *

1. Binovich L.Je., Grishin N.N.Nemecko-russkij frazeologicheskij slovar'. 2-e izd., pererab. i dop. M.: Rus. jaz., 1975.

2. Korotkih T.A. O specifike nemeckih poslovic // Aktual'nye problemy romano-germanskoj filologii: sb. nauch. tr. Vyp. 8. Orehovo-Zuevo: MGOPI, 2007. S. 24–30.

3. Rajhshtejn A.D. Nemeckie ustojchivye frazy. L.: Prosveshhenie, 1971.

Popular expressions by F. Schiller as the source of German proverbs

There are described the results of the etymologic and linguistic analysis of popular expressions from the works by F. Schiller, found out the prerequisites of changing the author's individual expressions to popular ones, commented on the methodology of ascertainment of the authorship, carried out the structural and semantic analysis of fixed phrases of the proverb type, stated the exact number of popular expressions by Schiller that enrich the gold reserves of proverbs in the German literary language.

Key words: *F. Schiller, maxim, popular expressions, ascertainment of the authorship, proverbs of literary origin.*

(Статья поступила в редакцию 3.04.2015)

С.А. МИРОНЕНКО
(Майкоп)

СПОСОБЫ СЛОВООБРАЗОВАНИЯ НА БАЗЕ АНГЛИЦИЗМОВ В НЕМЕЦКОМ КОМПЬЮТЕРНОМ ИГРОВОМ ЖАРГОНЕ

Определяются причина появления английских заимствований в немецком компьютерном жаргоне, наиболее продуктивные способы словообразования на базе англицизмов, действующие в немецком языке: аббревиация, словосложение, деривация. Выделяются типы аббревиации, модели словосложения и аффиксальные способы словообразования; сделан вывод об интенсивном распространении англицизмов в немецком жаргоне игроков онлайн-игр.

Ключевые слова: *англизация немецкого языка, компьютерные игры, способы словообразования, композиты, аббревиация, деривация, смешанные типы словообразования.*

В средствах массовой информации Германии на протяжении последних лет остро поднимается вопрос об англизации немецкого языка и появлении так называемого *Denglisch* (композита, состоящего из первой буквы немецкого слова ***D****eutsch* «немецкий язык» и английского ***Englisch*** «английский язык»). Немецкий язык переполнен «ненужными» и «некрасивыми» заимствованиями из английского. По утверждению защитников языка, на радио и телевидении, в рекламе, на железной дороге можно и нужно использовать немецкую лексику. Однако есть и такие сферы деятельности, в которых английские заимствования заполняют существующие лакуны в языке. Одной из таких является коммуникация в сети Интернет. Бурное развитие компьютерных технологий в США повлекло за собой интенсивное проникновение в немецкий язык компьютерных терминов, специальных выражений, аббревиатур, которые постепенно образовали компьютерный жаргон, ставший неотъемлемой частью речи не только специалистов компьютерной области, но и всех участников дистанционного общения.

Особую популярность постепенно приобрел новый вид виртуальных развлечений – компьютерные игры. По словам С.А. Степового, «хорошо сделанная игра – сложный организм, требующий от играющего определен-

© Мироненко С.А., 2015

ного профессионализма. Игры разбиваются по типам, получающим специфические названия, часто требуют много специальных терминов и правил для обозначения различных игровых процессов (особенно обладающие возможностями сети, то есть одновременного участия в игре нескольких человек): Квест, Стратегическая игра, Авиасимулятор, мультиплеер, дезматч, фраг и т.д.» [1].

В процессе вхождения английских заимствований в жаргон компьютерных игроков и их дальнейшей ассимиляции используются различные способы словообразования, действующие в немецком языке, такие как аббревиация, словосложение, деривация (аффиксальный способ словообразования).

Наиболее продуктивным способом словообразования в немецком компьютерном игровом жаргоне является аббревиация. В кратком понятийно-терминологическом справочнике по этимологии и исторической лексикологии данный термин трактуется как «искусственный способ словообразования путем соединения начальных (редко иных) элементов слов (обычно словосочетания)» [3].

Н.Н. Ракитина, рассматривая в диссертации особенности функционирования аббревиатур в политическом дискурсе, определяет термин «аббревиация» следующим образом: «Аббревиация – это процесс создания единиц вторичной номинации со статусом слова, который состоит в усечении любых линейных частей источника мотивации и который приводит в результате к появлению такого слова, которое по своей форме отражает какую-либо часть или части компонентов исходной мотивирующей единицы. Результативная единица такого процесса называется аббревиатурой, или аббревиатурной единицей» [2, с. 8].

Аббревиация англицизмов в немецком компьютерном жаргоне представлена несколькими типами. Самый распространенный тип – буквенные сокращения сложных слов и словосочетаний, например: аббревиатура *dps*, образована от английского *damage per second* «ущерб, полученный в течение секунды». Это сокращение используется для обозначения размера потерь, возникающего вследствие суммирования нанесенного противником ущерба и скорости действия оружия или скорости проявления каких-либо способностей.

Аббревиатура hp (англ. *hit points*) означает «количество ударов» или количество очков для сохранения здоровья игрока. Сокращение *Nap* состоит из разных английских словосочетаний: 1) *not a pro* «непрофессионал»; 2) *not aiming person* «человек, который не целится»; 3) *no aim player* «человек без цели». В навигаторских играх данное сокращение используется, однако, для обозначения пакта о ненападении.

Сокращение *rtb* (*return to base* «возвращение на базу») характерно для игр с использованием полетных тренажеров. Оно используется в качестве сообщения о необходимости возвращения на летное поле вследствие недостатка боеприпасов или горючего.

Среди типов аббревиации часто используются контрактуры – усеченные слова: сокращение *bot* от *robot* «робот» имеет несколько значений. Первое реализуется в обозначении управляемой компьютером игровой фигуры, которая заменяет игрока-человека в играх, состоящих из нескольких партий. Данным сокращением можно также назвать внешнюю программу, которая принимает задания у игрока (например, собрать предметы или пораженные цели). Кроме того, данная аббревиатура используется в качестве негативной оценки игрока-человека, не проявившего себя в игре, не достигшего определенных результатов.

Английская аббревиатура pot от существительного *potion* «доза лекарства» также используется в ролевых играх для обозначения лечебного напитка или жидкости, придающей сверхъестественную силу.

Следует также отметить использование игроками омонимичных форм. Например, английское слово *train* может являться контрактурой от английской лексемы *training* «тренировка». Данное сокращение используют играющие «стрелки». В ролевых же играх это сообщение чаще всего пишется прописными буквами. В конце ставятся несколько восклицательных знаков: *TRAIN!!!* «ПОЕЗД!!!». В данном случае *TRAIN* «ПОЕЗД!!!» является существительным. Лексема служит в качестве предупреждения о приближении поезда с большим количеством противников для неопытных игроков, которые вступают в борьбу с более сильными соперниками, а затем в панике спасаются бегством. Противники могут тогда в течение долгого времени преследовать этих игроков и, в конечном итоге, благодаря количественному преимуществу одержать победу.

Словосложение является продуктивным способом словообразования в современном немецком языке, особенно в немецком игровом компьютерном жаргоне. Сложные слова, по-другому композиты, представляют собой морфологическую комбинацию двух и более слов или их частей в одном слове со специальным значением. Композиты обеспечивают

языковую экономию и информационную емкость. Наиболее продуктивной моделью словосложения в немецком компьютерном жаргоне является *существительное + существительное,* например: лексема *basetrade* образована от английских существительных *base* «база» и *trade* «торговля». Значение этого словообразования передается описательным способом. Композит используется в стратегических играх, проходящих в реальном времени, для описания ситуации, когда оба игрока атакуют всеми имеющимися видами оружия и способами ведения боя, оставляя военную базу без присмотра и каких-либо боеприпасов.

Clanhopper – сложное существительное, состоящее из основ двух существительных: *clan* «клан, род, племя» и *hopper* «прыгун». Словом «клан» в играх обычно обозначается команда, поэтому переводится данный композит как «прыгающий из одной команды в другую». Новое сложное слово имеет отрицательный оттенок. Поскольку «прыгающие» игроки являются ненадежными, то их неохотно принимают в команду. Присвоение такого «титула» значительно понижает шансы игрока быть принятым в какой-нибудь новый клан.

Clanwar «война кланов» – композит, также содержащий в себе лексему *clan* «клан, род, племя». Вторым компонентом является существительное *war* «война». Слово обозначает начало войны между двумя кланами.

Существительное *wall* «стена» часто используется как один из компонентов сразу нескольких сложных слов, имеющих одинаковую сему, например *wallfrag, wallkill, wallbang*. Композит *wallfrag* «осколочная граната, проходящая сквозь стену» состоит из существительных *wall* «стена» и *frag* «осколочная граната». Сложное слово *wallkill* «убийство сквозь стену» образовано от *wall* «стена» и *kill* «убийство», новообразование *wallbang* «удар сквозь стену» составляют два существительных *wall* «стена» и *bang* «удар». Общим значением для всех этих композитов является обозначение удавшейся попытки игрока убить противника сквозь стену, не видя его, а только догадываясь или слыша.

Английские заимствования могут составлять сложное слово, одним из компонентов которого является лексема немецкого языка, например: композит *fragdieb* образован из английского существительного *frag* «осколочная граната» и немецкого *dieb* «вор». Вор убивает противника, ведущего борьбу с другим игроком, воруя у выжившего гранату.

Следующая продуктивная модель словосложения – существительное + глагол, например: композит *Wallhack* «прорубить стену» составляют существительные *wall* «стена» и *hack* «рубить, прорубить». Данное сложное слово обозначает предоставляемую игрой функцию, позволяющую игроку видеть и/или стрелять сквозь стену.

Семантика композита *duckjump* складывается из значений составляющих его лексем: существительного *duck* «утка» и глагола *jump* «прыгать». Это сложное слово описывает совершаемый игровой фигурой прыжок, напоминающий прыжок утки, при исполнении которого необходимо втянуть в себя ноги. Используя обычную технику прыжка, игрок не может приземлиться в любом месте, а «прыжок утки» позволяет это сделать.

Модель *глагол + существительное* представлена реже: сложное слово *aimbot* состоит из английского глагола *to aim* «целиться» и существительного *bot* «программа-робот». Композит обозначает программу, которая в играх-«стрелялках» автоматически берет на прицел цели, благодаря чему игрок может стрелять без промаха.

Единичными случаями являются композиты, образованные по таким моделям словосложения, как *существительное + наречие и предлог + существительное: cooldown* – состоит из английского существительного *cool* «прохлада» и наречия *down* «вниз», переводится как «время затухания». Этот композит используется в играх для обозначения времени, необходимого для восстановления какой-либо способности и ее возврата в игру. В случае, если общее время делится между двумя и более способностями, то в этом случае речь уже идет о глобальном *cooldown*, сокращенно *global-cd*.

Сложное слово *ingame* «в игре» образовано с помощью предлога *in* «в» и существительного *game* «игра». Появление данного композита на экране позволяет игрокам во время игры общаться не по телефону, а посредством отправки сообщений.

Деривация (аффиксальный способ словообразования) английских заимствований представлена в немецком игровом компьютерном жаргоне двумя способами: добавление суффикса -en к глаголам и образование существительных с помощью суффикса мужского рода -er.

Добавление суффикса *-en* к английскому глаголу – один из самых распространенных способов. Преобразованная морфологически, заимствованная единица также представляет разряд глаголов с характерным для немецкого языка признаком инфинитива, сохраняя свое лексическое значение, например: *to add*

переходит в *adden* «добавлять», *to attack – atten* «нападать», *to bash – bashen* «сильно ударять», *harass – harassen* «беспокоить, волновать», *slave – slaven* «работать как раб», *scout – scouten* «вести раведку».

Очень часто английские глаголы при переходе в немецкий язык образовывают не только глаголы, но и существительные, приобретая характерный для немецкого языка суффикс мужского рода *-er*, например, *deffen* «защищать» и *Deffer* «защитник» происходят от английского *to defend* «защищать». Данные понятия охватывают различные многочисленные виды защиты в играх.

В качестве англицизмов могут выступать имена существительные или прилагательные, например: слово *Griefer* образовано от английской лексемы *grief* «горе, печаль». Новообразование обозначает игрока, использующего любую возможность для того, чтобы осложнить жизнь противнику.

Примеры показывают, что при переходе англицизмов в немецкий язык в новом слове сохраняется лексическое значение исходного. Так, существительное *Whiner* образовано от английского глагола *to whine* «жаловаться, плакать» и означает игрока, который постоянно на что-то жалуется.

Согласно правилам немецкого языка, «онемеченные» существительные пишутся с заглавной буквы: *Protter* «защитник» – от английского *protten* «защищать», *Pubber* «общественный игрок» – от английского прилагательного *public* «общественный».

Проведенный анализ способов словообразования на базе англицизмов в немецком компьютерном игровом жаргоне позволяет сделать вывод о существовании трех наиболее продуктивных способов словообразования, таких как аббревиация, словосложение, словопроизводство, представленное деривацией (аффиксальным способом словообразования). Аббревиация широко распространена чаще всего в виде буквенных сокращений сложных слов, словосочетаний и контрактур. Словосложение представлено в основном двумя моделями: *существительное плюс существительное* и *существительное плюс глагол*. Реже встречаются композиты, образованные по модели *глагол плюс существительное*. В качестве единичных случаев можно выделить такие модели, как *существительное плюс наречие, предлог плюс существительное.* Деривация (аффиксальный способ словообразования) английских заимствований представлена в немецком игровом компьютерном жаргоне двумя способами: добавление суффикса -en к глаголам и образование существительных с помощью суффикса мужского рода -er.

Рассмотренные способы словообразования на базе английских заимствований позволяют сделать вывод об интенсивном распространении англицизмов в немецком компьютерном игровом жаргоне.

Список литературы

1. Степовой С.А. Компьютерный жаргон [Электронный ресурс]. URL: http://www.ooyy.ru/kompyuternyj_zhargon_2002_/.

2. Ракитина Н.Н. Лингвокультурологические аспекты функционирования аббревиатур в политическом дискурсе: автореф. дис. … канд. филол. наук. Челябинск, 2007.

3. Этимология и история слов русского языка: краткий понятийно-терминологический справочник по этимологии и исторической лексикологии / Ж.Ж. Варбот, А.Ф. Журавлев; РАН, Ин-т рус. яз. им. В.В. Виноградова РАН. 1998 [Электронный ресурс]. URL: http://dic.academic.ru/dic.nsf/etymology_terms/3/Аббревиация.

* * *

1. Stepovoj S.A. Komp'juternyj zhargon [Jelektronnyj resurs]. URL: http://www.ooyy.ru/kompyuternyj_zhargon_2002_/.

2. Rakitina N.N. Lingvokul'turologicheskie aspekty funkcionirovanija abbreviatur v politicheskom diskurse: avtoref. dis. … kand. filol. nauk. Cheljabinsk, 2007.

3. Jetimologija i istorija slov russkogo jazyka: kratkij ponjatijno-terminologicheskij spravochnik po jetimologii i istoricheskoj leksikologii / Zh.Zh. Varbot, A.F. Zhuravlev; RAN, In-t rus. jaz. im. V.V. Vinogradova RAN. 1998 [Jelektronnyj resurs]. URL: http://dic.academic.ru/dic.nsf/etymology_terms/3/Abbreviacija.

Word formation ways based on Anglicisms in the German computer game slang

There is found out the reason for English loanwords in the German computer game slang. There are determined the most productive ways of word formation based on Anglicisms appearing in the German language: abbreviation, word composition, derivation. There are marked out the types of abbreviation, models of word composition and affix ways of word formation. There is made the conclusion about the diversity of Anglicisms in the German slang of online gamers.

Key words: *Anglicism of the German language, computer games, ways of word formation, composites, abbreviation, derivation, mixed types of word formation.*

(Статья поступила в редакцию 12.05.2015)